DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2026 101. Jahrgang

Inhalt

Utagawa Kuniyoshi, Sato Tadanobu Defending Himself with a Goban ..... Titel
Vorwort 2
Nachrichten & Berichte 2–12
Impressum 7
Auschreibung: DJGM 2026 13
Aus dem Verband 14
Buchvorstellung 14–15
Besuch im Café eines Go-Stars 16–17
Play with the Brain 18–22
Rettet das Denksportzentrum Leipzig 23
AI Seinsei kommentiert (4) 24–28
Kennst Du Hans Pietsch? 29
Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene .. 30–31
Pokale 32–33
Künstliche Intelligenz (1) 34–39
Tesuji-Tutor 3 40–45
Kinderseiten 46–47
Fernost-Nachrichten 48–53
Go-Probleme 54–56
Mitgliedsantrag 57
DGoB-Adressen 58
Anzeige: Hebsacker Verlag 59
Turnierkalender ..... Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Es sind mal wieder 60 Seiten geworden bei dieser Ausgabe der DGoZ – und dabei musste ich sogar noch einige Artikel auf das nächste Heft verschieben – es ist schön zu sehen, wie bunt und vielfältig sich unser Go-Leben in Deutschland seit der Corona-Zeit wieder entwickelt hat!

Der Aufruf zur Rettung des Denksportzentrums in Leipzig (S. 23) zeigt aber leider auch, dass wir etwas für den Erhalt dieser Vielfalt tun müssen und können …

Tobias Berben

Lanke German Masters

Beim Lanke German Masters in Trier (zum Sponsor siehe DGoZ 2/2026, S. 2 f.) trafen sich am 6.6. und 7.6.2026 sechs Spitzenspieler zu einem Turnier. Am Ende siegte die Erfahrung: Benjamin Teuber (6d, Chemnitz) setzte sich mit drei spannenden Siegen durch. Shukai Zhang (6d, Frankfurt) erreichte Platz 2, Yuze Xing (6d, Heidelberg) Platz 3. Gesponsert wurde das Turnier von Lanke Quzhou. Der Auftakt zu dem Turnier fand parallel zum Trierer Tengen am BNT statt, die Finalrunden am Konfuzius-Institut Trier. Fast alle Partien wurden live übertragen (*gogameslive.eu/lanke-german-masters-2026/*) und die Finalrunden von Franz Josef Dickhut auf seinem Youtube-Kanal kommentiert. Die Partie zwischen Benjamin Teuber 6d, dem Sieger des Turniers, und dem amtierenden Deutschen Meister Yuze Xing 6d ist in dieser DGoZ kommentiert abgedruckt (S. 24–28).

V.l.n.r.: Lukas Krämer 6d, Organisator Marc Oliver Rieger, Ferdinand Marz 3d, Benjamin Teuber 6d, Shukai Zhang 6d und Yuze Xing 6d

Die Finalpartie zwischen Benjamin Teuber 6d und Shukai Zhang 6d

Ein herzlichen Dankeschön an ihn und natürlich an alle Helfer, insbesondere Yu-Kai Law, Emanuel Schaaf und Angelika Rieger, an die Sponsoren von Quzhou Lanke und an den Direktor des Konfuzius Instituts Trier, Huang Zhi, für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

1. Runde:
Benjamin Teuber 6d – Ferdinand Marz 3d 1:0
Shukai Zhang 6d – Andreas Götzfried 5d 1:0

Halbfinalspiele:
Shukai Zhang 6d – Lukas Krämer 6d 1:0
Yuze Xing 6d – Benjamin Teuber 6d 0:1

Spiel um Platz 5:
Andreas Götzfried 5d – Ferdinand Marz 3d 1:0

Spiel um Platz 3:
Lukas Krämer 6d – Yuze Xing 6d 0:1

Finale:
Benjamin Teuber 6d – Shukai Zhang 6d 1:0

Marc Oliver Rieger

Korrektur

Beim Layouten der letzten DGoZ ist in der vierten Korrekturfassung von Endspiel (23) durch den Redakteur leider der Text „den Zugewinn 1“ aus folgendem Satz abhanden gekommen:
„In Dia. 11 haben Schwarz 1 den Zugewinn 1, Weiß 2 den Zugewinn 1⅙ und Schwarz 3 den Zugewinn 1⅙.“

Ausgedrückt werden soll damit, dass der erste Zug genau 1 Punkt hinzugewinnt, die beiden folgenden Züge aber jeweils 1⅙ Punkte hinzugewinnen.

Robert Jasiek

Trierer Tengen

Am 6. Juni fand der 13. Trierer Tengen wie in den vergangenen Jahren am Balthasar-Neumann-Technikum Trier statt. Knapp 20 Kinder und Jugendliche nahmen am Turnier teil. Parallel zum Trierer Tengen wurde auch die erste Runde des German Lanke Masters ausgetragen. Da die beiden ratingstärksten Spieler, Lukas Krämer und Yuze Xing, in dieser Runde ein Freilos hatten, spielten sie nach der letzten Runde des Trierer Tengen Simultanpartien gegen alle Teilnehmer. Insgesamt wurden 7 Runden gespielt, mit einer kurzen Pause zwischendrin. Bestes Mixed-Team wurde

am Ende das Team „Girls Mixed“ aus Düsseldorf und Frankenthal mit Eva Wang, Fanglin Chen und Charlotte Tarasinski. Den 2. Platz erreichte das Team „DEITSCH Boys Mixed“ mit Yuchen Jia und Hairong Zhang. Bestes Schulteam war mit deutlichem Abstand die Dreikönigenschule Neuss 1 mit Andy Wang und Jianan Mi mit 7 Siegen. Den 2. Platz unter den Schulteams belegte die St.-Bruno-Schule Düsseldorf mit Yingxue Chen und Lanzhou Chen. Unser herzlicher Dank gilt unserem Sponsor, dem Konfuzius-Institut Trier, und Eberhard Hüster vom Balthasar-Neumann-Technikum Trier, das erneut großzügig die Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt hat, sowie allen Helfern vor Ort.

Marc Oliver Rieger

DGoB-Mitgliederstatistik[1]

Landesverband	V + F	Erm.	Ehr.	J+S	Z	Gesamt	%	Stimmen
B	110	88	2	8	16	224	11,26	12
BST	157	21	1	3	14	196	9,85	10
BW	164	57	0	18	7	246	12,36	13
BY	146	40	1	7	16	210	10,55	11
HB	33	3	0	2	2	40	2,01	3
HE/R/S	127	59	0	12	13	211	10,60	11
HH	81	24	0	6	1	112	5,63	6
MV	40	13	0	0	3	56	2,81	3
NDS/SAH	122	51	0	1	6	180	9,05	10
NRW	281	115	0	26	28	450	22,61	23
SH	54	6	0	0	5	65	3,27	4
Summe:						1990		106

[1] Stand: 15.01.2026; V: Vollmitgliedschaft, F: Fördermitgliedschaft, Erm.: Ermäßigte Mitgliedschaft, J+S: Jugendliche und Schüler, Z: Zweitmitgliedschaft

Hamburger Schnell-Go Juni 2026

Wer ein Go-Turnier mitspielt, ist üblicherweise ein ganzes Wochenende unterwegs. Aber es geht auch kürzer. Und so fanden sich 30 Go-Begeisterte am Samstag im Barmbek°Basch ein, um in 5 Runden spannende Partien zu erleben. Die Bedenkzeit war dementsprechend kurz, nämlich 30 Minuten pro Spieler und Partie.

Die Stimmung war allgemein locker und gelassen – und doch konnte man während der Partien das Denken im Raum knistern hören.

Wie beim Hamburger Schnell-Go üblich, gab es viele Gewinner. Ein 5:0 erreichten Hannah Hebsacker 3k, Erik Sun 15k und Vincent Baj 25k.

Auf dem zweiten Platz mit 4:1 oder 3½:1½ kamen sechs weitere Spieler und den dritten Platz für ein 3:2 erreichten fünf weitere Spieler. Damit stand die Hälfte der Spieler auf dem Siegertreppchen.

Roland Illig

Nachruf Richard Bozulich

Das erste Mal bin ich mit Richard Bozulich 1988 zusammengetroffen, aber damals wusste ich noch nicht so recht, mit wem ich es zu tun hatte. Dies änderte sich jedoch, als ich im Jahr 2000 für zwei Jahre nach Tokio gezogen bin. Im „Nihon-Kiin"-Hauptquartier in Ichigaya gab es damals im ersten Stock jeweils am Donnerstag einen Ausländer-Go-Treff, bei dem neben John Power und Richard Hunter auch Richard Bozulich zum harten Kern gehörte. Da ich ebenfalls regelmäßig dabei war und wir oft nach dem Go-Spielen noch gemeinsam essen gingen, konnte ich bei diesen Gelegenheiten Richard näher kennenlernen. Im Laufe der Zeit besuchte ich ihn mehrmals in seinem Haus in Chigasaki, wo ich auch seine musikalische Seite (er spielte gerne Klavier) schätzen lernte. Wann immer ich später nach Japan gereist bin, haben wir uns auch wieder getroffen und angeregt unterhalten. Trotz seines fortgeschrittenen Alters war er bis zuletzt als Verleger aktiv.

Die Verdienste, die Richard für die Verbreitung des Go-Spiels im Westen geleistet hat, können gar nicht hoch genug eingeschätzt werden. Heute, in einer Zeit, in der es im Internet jede Menge Go-Seiten gibt, ist es leicht zu vergessen, wie dürftig die Go-Literatur-Szene für Spieler außerhalb Asiens nach dem zweiten Weltkrieg war. In diese Lücke ist Richard Ende der 60er Jahre mit der Gründung von „Ishi Press" gestoßen. Durch die Zusammenarbeit mit japanischen Profis und exzellenten Übersetzern war die Qualität der Bücher von Anfang an hervorragend. Nachdem der japanische Go-Verband 1977 das Magazin „Go Review" nicht weiter fortführen wollte, begann Richard zusammen mit John Power mit der Herausgabe der „Go World", die bis 2013 insgesamt 129 Mal erschien. Seine Publikationen haben auch wesentlich zur Verbesserung der Go-Stärke vieler Spieler beigetragen.

1982 gründete er für das wohl schönste Go-Buch „Invincible: The Games of Shusaku" den Verlag „Kiseido". Als es 1995 bei „Ishi Press" zu Unstimmigkeiten mit Investoren kam, setzte er seine Verlagstätigkeiten danach mit „Kiseido" fort. In diesem Verlag erschien 2010 auch das Buch „Japanese Prints and the World of Go", bei dem ich ihm meine Sammlung von japanischen Holzdrucken („Ukiyo-e") mit Go-Motiven zur Verfügung stellen konnte. Unsere Zusammenarbeit bezüglich „Go-Ukiyo-e" reichte aber bereits bis ins Jahr 2002 zurück, als Richard mich erstmals um solche Bilder für den Go-Kalender des „Nihon-Kiin" ansprach. Seit jener Zeit war es eine jährlich wiederkehrende Routine, dass ich ihm entsprechende Abbildungen zukommen ließ.

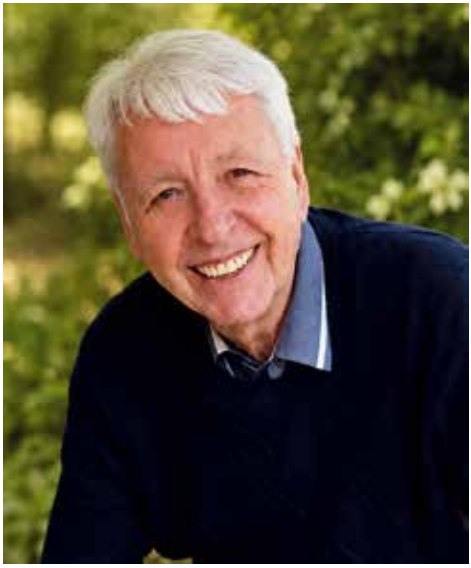
Beim Gedanken an meine diesjährige Japanreise wird mir schmerzlich bewusst, dass ich Richard nun nicht mehr treffen kann. Unsere Gespräche, die Go-Partien und unsere gemeinsamen Abendessen werde ich sehr vermissen. Die Go-Welt hat einen bedeutenden Mentor verloren!

Erwin Gerstorfer

Richard Bozulich (l.) mit Erwin Gerstorfer

Nachruf Rainer Rosenthal

Am 20. Mai ist kurz nach seinem 80. Geburtstag Rainer Rosenthal, online bekannt als GoRo, verstorben. Viele werden ihn von Turnieren kennen als freundlichen Großvater, kinderlieb, spitzbübisch und immer zu Schelmereien aufgelegt. Nachdem ihn als junger Mann Go bis nach Japan gebracht hatte, fand er viel später wieder in die Go-Szene, engagierte sich dann lange Jahre als Go-Lehrer an verschiedenen Schulen, unter anderem der Internatsschule Salem, und für den DGoB im Rahmen eines Online-Kurses. Er übersetzte auch den Go-Comic „Aji's Abenteuer" ins Deutsche (erschienen beim „Brett und Stein Verlag") und unterstützte den Go-Spiel-Stand des DGoB auf der Spielemesse in Stuttgart. Außerdem initiierte er die Süddeutsche Schülermeisterschaft in Ulm mit, die zu einem jährlichen Highlight für Kinder und Jugendliche aus der Region wurde. Neben dem Go waren seine großen Leidenschaften das Tanzen, der Gesang, das Lesen und die Mathematik (er war stolz auf seine Erdös-Zahl 3).



Wir werden Rainers Enthusiasmus und seine ansteckende Lebensfreude, die er sich bis zum Schluss bewahrte, sehr vermissen.

Marc Oliver Rieger

Impressum DGoZ 3/2026

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.dgob.de/dgoz, E-Mail: dgoz@dgob.de
Mitarbeiter: Korrekturlesen: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Robert Jasiek, Andrii Kravets, Mateusz Surma, Benjamin Teuber, Fernost-Nachrichten: James Brückl, Lars Gehrke, Daniela Trinks, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Silvia Hartig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger; Probleme: Tobias Berben, Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld; Ausschreibungen: Pascal Müller; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Sarah Tegtmeyer
Beiträge: Tonny Claasen, Gunnar Dickfeld, Erwin Gertorfer, Kilian Greiner, Roland Illig, Robert Jasiek, Rafael Krajewski, Victor Kümel, Manja Marz, Michael Marz, Kai Meemken, Marc Oliver Rieger, Martin Ruzicka, Michael Ruzicka
Fotos: Tobias Berben, Tonny Claasen, Marc Oliver Rieger, Korean Baduk Association, Nihon Ki-in, Cyberoro, Google Gemini u. w. m.
Grafiken/Cartoons: Pierre-Alain Chamot
Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, info@hebsacker-verlag.de
Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang
Druckauflage: 2.500 Exemplare
Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.
Einsendeschluss für die DGoZ 4/2026: Mittwoch, der 15.08.2026

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

Freiburger Go-Turnier

Am Wochenende 9./10. Mai trafen sich 26 Go-Spieler*innen bei bestem Wetter zum Freiburger Go-Turnier. Der Turnierort im Mathematischen Institut hat sich inzwischen bewährt, insbesondere die Terrasse beim Aufenthaltsraum wird bei Sonne sehr gerne genutzt.

Nach vier Runden gab es zwei ungeschlagene Spieler, Simon Christoffel, 13k, und den Turniersieger Martin Ruzicka, 5d. Das spiegelt wie so häufig natürlich nicht den wahren Verlauf der Spiele wieder, die an allen Brettern sehr spannend und umkämpft waren. Platz zwei und drei wurden von Patrick Säring und Malte Kracht, beide 2d, belegt.

Am Samstag nach der zweiten Runde wurde die Mitgliederversammlung des LV Baden-Württemberg abgehalten.

Wir danken Wayan Suasmini Goette für das ausgezeichnete Catering, dem Mathematischen Institut für die Bereitstellung der Räume, dem LV für die finanzielle und materielle Unterstützung, und natürlich neben mir Susanne Knies für die Turnierleitung und die Organisation.

Michael Ruzicka

Team-EM

Von der Nationalmannschaft gibt es Phänomenales zu berichten: Wir haben uns für das Top-4-Finalturnier qualifiziert!

Die Ausgangslage vor der neunten und letzten Runde war klar: Wir müssen einen Mannschaftspunkt und zwei Brettpunkte im Fernduell mit dem amtierenden Europameister Polen gewinnen. Unser Gegner, Italien, lag abgeschlagen auf dem letzten Platz, während Polen gegen die zweitplatzierte Ukraine spielt.

Die drei hinteren Bretter, Lukas, Yuze und Arved, hatten nominell recht einseitige Begegnungen, gegen Flavio Romagnoli, 1d, William Korcari, 1k und Matteo Calosci, 4k. Lukas hat einen komplizierten Kampf sehr hart gespielt, und obwohl ihm der Einfluss eigentlich schon gereicht hätte, am Ende sogar eine gegnerische Gruppe getötet. Sein Gegner hat noch kurz versucht, etwas zu erreichen, aber Lukas hat solide gespielt und sein Gegner aufgegeben. Yuzes Partie war nicht ganz so klar, aber nachdem er erst eine erfolgreiche Invasion gespielt hat und die dann direkt für ein Ko geopfert hat, stand er klar besser und hat am Ende sogar noch eine gegnerische Gruppe getötet, so dass sein Gegner aufgegeben hat. Arved hat erst einige Steine getötet, dann in einem Ko eine Gruppe, und schließlich sogar noch eine Gruppe, und auch sein Gegner gab auf.

In der parallelen Begegnung hatte die Ukraine bereits am Vortag eine 2-zu-1-Führung aufgebaut, Artem vs. Mateusz an Brett 1 spielten aber am Spieltag erst um 22 Uhr. Somit musste entweder Jonas seine zu dem Zeitpunkt noch laufende Begegnung gegen Davide Bernardis 6d gewinnen – oder Artem Schützenhilfe leisten.

Jonas Partie war, wie gewohnt, super kompliziert. Ich konnte lange nicht gut einschätzen wie es steht, dachte aber (zu Unrecht, laut KI), dass Jonas eher etwas schlechter steht. Die beiden waren sehr früh im Byoyomi und hatten teilweise auch nur wenige Sekunden für viele Züge, es war also Nervenkitzel ohne Ende. Im entscheidenden Kampf ist Jonas zunächst mit seiner Gruppe gestorben und stand zeitweise auf Verlust. Seine Gruppe hatte aber genug Freiheiten und Aji, dass er das Blatt wenden und seine Gruppe wiederbeleben konnte, indem er ein Semeai gegen eine Nachbargruppe anzettelte und gewann. Dadurch hatte er die Partie gewonnen und es stand bereits fest, dass wir uns auf Platz 4 vorschieben würden!

Artem hat auch noch gewonnen, somit stehen wir in der Tabelle mit 10 Punkten auf Platz 4 vor Polen mit 9 Punkten. Daher spielt Deutschland zum ersten Mal seit der Existenz der Team-EM im „Jeder-gegen-jeden"-Finalturnier um die Europameisterschaft mit. Ausgetragen wird dies beim EGC am Montag und Dienstag der zweiten Woche, also am 03. und 04. August. Es wird sowohl Übertragungen als auch einen offiziellen Livestream geben – und ich könnte mir vorstellen, dass es auch einen deutschsprachigen Livestream geben wird. Wir freuen uns über jede Anfeuerung!

Unsere Gegner werden Tschechien, Frankreich und die Ukraine sein. Nominell sind wir hier sicherlich nicht die Favoriten, haben die anderen Länder doch zahlreiche Profis und 7-Dans in ihren Reihen. In der Liga haben wir aber gegen Tschechien und Frankreich 2-2 gespielt und auch beim 1-3 gegen die Ukraine war sicherlich mehr drin. Wir haben uns den Platz also durchaus redlich erkämpft und sind für eine Überraschung gut.

Martin Ruzicka

---

1. DSK Cup in Mülheim an der Ruhr

Beim DSK Cup in der Mülheimer Bibliothek gab es am Samstag außer Lektüre jede Menge Denksportkultur (DSK) zum Anfassen und leckeres Gebäck. Am Ende des Tages ließ sich Haohan Wu (5 Dan, Duisburg) nicht die Butter vom Brot nehmen und holte die erste Auflage des DSK Cups vor Tim Barz-Cech (3 Dan, Gelsenkirchen). Spannend wurde es bereits in der zweiten Runde, als Haohan Wu und Tim Barz-Cech aufeinander trafen und das Spiel recht lange offen blieb. Dritter wird Daniel Chernuchin (1 Dan, Dortmund). Beste SDK-Spielerin wird Violeta Gorbulska (1 Kyu, Krefeld, U18), bester DDK-Spieler wird Pithadia Priyank (11 Kyu, Aachen). Einen Sahnetag erwischte Anna-Lena Schulte (5 Kyu, Recklinghausen). In der letzten Runde besiegte sie Jimin Qian (1 Dan, Düsseldorf) und schaffte den Donut mit 4:0 Siegen. Auch Patrick Breitkopf (6 Kyu, Aachen), Frithjof Janke (13 Kyu, Essen) und Patrick Farwick (15 Kyu, Recklinghausen) bekamen mit jeweils 3:1 Siegen einiges gebacken. Die DSK Go-Serie 2026 steht unter dem Motto „Alkoholfrei Sport genießen" der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA). Ein besonderer Dank geht an die Ehrenamtlichen des SK25, an Grigory Zusmanovskiy von der Dümptener Bibliothek sowie an den Badischen Go-Verein. Der nächste DSK Cup wird am 18. Juli 2026 ausgespielt.

Rafael Krajewski

Anna-Lena Schulte 5k (r.) gegen Jimin Qian 1d

„Alkoholfrei Sport genießen" ist beim Go üblich …

Affensprung 2026

Dank der Zusammenarbeit von Sebastian Katsura, Uwe Frischmut und mir konnten wir unser Turnier in diesem Jahr mitten im Zentrum Hamburgs bei der Macromedia Fachhochschule unterbringen und so einiges an Kosten sparen, da wir in der Hochschule für drei Tage kostenlos unterkommen konnten.

macromedia university of applied sciences

www.macromedia-fachhochschule.de/de/standorte/hamburg/

Trotz der kurzfristigen Änderung konnten wir über 80 Teilnehmer begrüßen, die wir in sehr schönen Räumen spielen lassen konnten. Die Vorteile waren sowohl für alle Teilnehmer als auch das Organisationsteam deutlich sichtbar – unmittelbar an der Alster konnten Teilnehmer zwischen den Spielrunden an der Alster entspannen oder sich etwas Leckeres in einem der vielen Restaurants oder Imbisse rund um den Spielort gönnen.

Am Ende gab es viel Lob von verschiedenen Seiten. Auch die Begeisterung bei unserem Gastgeber Sebastian Katsura war groß und bei einer Nachbesprechung wurde einige Ideen für zukünftige Zusammenarbeit besprochen.

Die Sieger des Kleinen Affensprungs (v.l.n.r.): Ole Wille 1k, Tan Tan 2d und Avhust Savytskyi 2k

Für Hamburg bedeutet dieser Erfolg, dass wir unsere zwei großen Turnier auch 2027 bei der Macromedia planen dürfen.

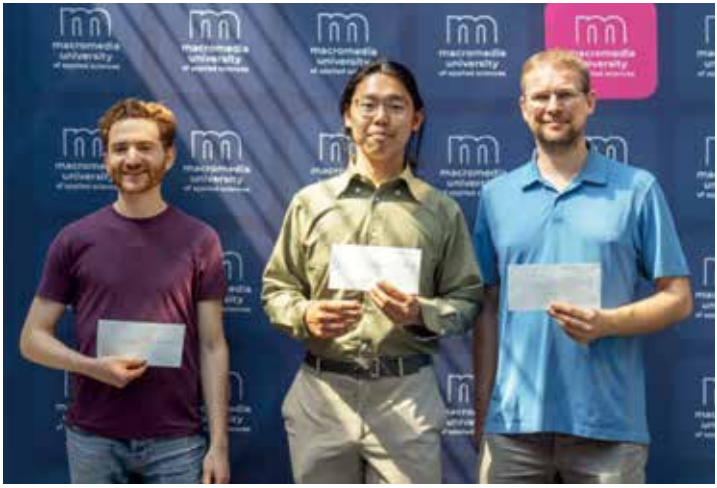
Den Großen Affensprung hat Yifan Bao 7d gewonnen, gefolgt von Lothar Spiegel 5d auf Platz 2 und Benjamin Teuber 6d auf Platz 3.

Alle Resultate des Großen Affensprungs findet man unter *europeangodatabase.eu/EGD/Tournament_Card.php?key=T260523D*.

Beim Kleinen Affensprung gab es am Ende einen klaren Gewinner: Tan Tan 2d, der mit 8-0 das Turnier gewann, gefolgt von Ole Wille 1k, der mit 6-2 auf Platz 2 landete und Avhust Savytskyi 2k auf Platz 3 mit 5-3. Weitere Preise gingen an vier Spieler mit 6-2: Robin Louis 6k, Lui Blumenschein 6k, Erik Sun 17k und Alexander Jonas 21k.

Alle Resultate des Kleinen Affensprungs findet man unter *europeangodatabase.eu/EGD/Tournament_Card.php?&key=T260523E*.

Tonny Claasen



Die Sieger des Großen Affensprungs (v.l.n.r.): Lothar Spiegel 5d, Yifan Bao 7d und Benjamin Teuber 6d

Interview mit Prof. Sebastian Katsura von der Macromedia Fachhochschule

Stellen Sie sich doch bitte kurz vor.

Mein Name ist Sebastian Katsura, ich bin Professor für Game Design & Development. In meinen Kursmodulen freue ich mich, Studierende in den Bereichen Spielmechaniken, Game Art und Storytelling begleiten zu dürfen. Bevor ich in die Lehre gewechselt bin, war ich als Illustrationsdesigner tätig und habe unter anderem an Animationen für Film- und Gamesproduktionen gearbeitet. 2013 hatte ich dann die Gelegenheit, mit meinem Indie-Studio ein Videospiel für die PlayStation Vita auf der Tokyo Game Show zu präsentieren – ein prägender Moment für mich.

Was beobachten Sie in Ihrer täglichen Arbeit mit angehenden Game Designerinnen und Game Designern?

Was mir immer wieder auffällt: Unabhängig davon, ob digital oder analog – jede junge Game Designerin und jeder junge Game Designer sollte die Prinzipien und Arbeitsschritte kennen, um ein interessantes Brettspiel zu entwickeln. Gerade klassische Spiele wie Go bieten eine hervorragende Blaupause für Einsteigerinnen und Einsteiger. An ihnen lässt sich sehr klar ablesen, wie aus einfachen Regeln eine enorme spielerische Tiefe entstehen kann – ein Verständnis, das später auch im digitalen Game Design unverzichtbar ist.

Was macht für Sie Go zu einem interessanten Spiel?

Als Professor für Game Design beschäftige ich mich intensiv mit Spielen aller Art – und dabei achte ich bewusst nicht nur auf digitale Videospiele, sondern ganz besonders auf Brettspiele. Wenn man analoge Spiele analysiert, fällt auf, dass die großen, zeitlosen Klassiker ein entscheidendes Qualitätsmerkmal teilen: Sie sind in ihren Grundregeln einfach zu erklären, bieten aber gleichzeitig eine nahezu unendliche Spieltiefe.

Genau hier kommt Go ins Spiel. Die Regeln lassen sich in wenigen Sätzen vermitteln – schwarze und weiße Steine werden abwechselnd auf die Schnittpunkte eines Gitters gesetzt, Ziel ist es, größere Gebiete zu umschließen als der Gegner. Mehr braucht es nicht. Und doch entfaltet sich daraus ein komplexes strategisches Universum. Unzählige Varianten, lokale Kämpfe und langfristige Taktiken sorgen dafür, dass keine Partie der anderen gleicht.

Was mich persönlich an Go so begeistert, ist dieser fließende Übergang von simplen Zügen zu hochkomplexen Entscheidungen. Ich kann stundenlang engagierten, erfahrenen Spielern über die Schulter schauen und jede Bewegung mitverfolgen – und lerne immer noch dazu. Genau das macht für mich ein brillantes Spiel aus: langanhaltender Spielspaß durch klare Regeln und grenzenlose Tiefe.

Welche Hobbys haben Sie noch?

In meiner Freizeit entwickle ich eigene Spielkonzepte, fernab von Lehrplänen und Deadlines. Außerdem fotografiere ich sehr gern und male sowie zeichne nach wie vor mit großer Begeisterung. Das Visuelle hat mich nie losgelassen.

Ich lebe und arbeite zwischen Hamburg und Tokio. Deshalb freue ich mich jedes Jahr aufs Neue darauf, den Sommer in Japan verbringen zu können.

Können Sie uns einen kleinen persönlichen Eindruck vom ersten Go-Turnier „Affensprung 2026“ an der Macromedia geben?

Das erste Affensprung-Turnier am Macromedia-Campus in Hamburg war für mich eine großartige und sehr bereichernde Erfahrung. Besonders beeindruckt hat mich, wie routiniert und kontrolliert die Organisation abgelaufen ist.

Der Campus wurde durch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer aller Altersgruppen richtig lebendig. Es steckte so viel positive Energie in der Luft. Man konnte spüren, wie viel Freude alle am Spiel hatten. Gleichzeitig war es spannend zu beobachten, mit wie viel Konzentration und Können die Spielerinnen und Spieler ihre Partien bestritten haben – teils herausfordernd, immer respektvoll.

Ich freue mich sehr über die Möglichkeit, nun mit dem Hamburger Go-Verein zusammenzuarbeiten und das Turnier auch in Zukunft weiter organisieren zu dürfen.

Turnier- und Veranstaltungsnotizen

Messeturnier Hannover

Bei für das Messeturnier typisch schönem Wetter nahmen am 25. und 26. April 75 Spielerinnen und Spieler am Messeturnier Hannover sowie 23 Spieler am begleitenden 9×9/13×13-Turnier teil.

Es gewann Christopher Kacwin (5 Dan, Düsseldorf) mit 5:0 vor Wu Haohan (5 Dan, Duisburg) mit 4:1 und Chen Xinghong (5 Dan, Düsseldorf) mit 3:2 Siegen. Weitere Preise gingen für 5:0 an Helge Wegmann (5 Kyu, Hannover) und Robin Louis (7 Kyu, Osnabrück) sowie weitere Spieler mit 4:1.

Im 9×9/13×13-Turnier sicherte sich Maia den Preis für die meisten Partien (es waren 24), S. Torubi den Preis für die beste Quote (10/3) und Lev Pak den Preis für die meisten Spielpunkte (21).

Berliner Frühlingsturnier 2026

Zum Berliner Frühlingsturnier am 2. Mai kamen 36 Teilnehmer*innen vom 4. Dan bis 30. Kyu. Es gab wunderbares Frühlingswetter mit blauem Himmel und Sonnenschein, so dass die meisten Partien unter der Pergola im Garten gespielt werden konnten.

Adam Dottan 4d gewann alle vier Runden und wurde Turniersieger. Auf dem zweiten Platz folgte Emilio Esquivel Marquez 14k, auch er gewann alle vier Partien. Dritter wurde Alexander Kurz 4d, er unterlag nur dem Turniersieger. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 80 €. Auf den Plätzen vier und fünf folgten Simon Hubert 5k und Oliver Gebert 8k.

Ein besonderes Highlight waren die fürs Turnier gebackenen Kuchen der Familie Wieland, darunter wieder ein wunderschön gestalteter Go-Kuchen. Vielen Dank ihnen und auch an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig als „Mann für alle Fälle“, der Humboldt Initiative für die Bereitstellung des Spielmaterials sowie an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

14. Chinacup Berlin

Am 9. und 10. Mai 2026 trafen sich 67 Spielerinnen und Spieler aus China, Japan, Korea und verschiedenen europäischen Ländern im Chinesischen Kulturzentrum Berlin zum 14. Chinacup.

Die Turnieratmosphäre war freundschaftlich und entspannt. Das Teilnehmerfeld war mit 29 Dan-Spielern erstaunlich stark besetzt.

Es gewann LI Yuanzhen, 6 Dan vor Valerii Krushelnytskyi, 7 Dan und Bao Yifa, 6 Dan.

Adam Dottan, 4 Dan gewann den Jugendpreis. Den Preis Ü50 gewann Haung Yaoyi, 4 Dan.

Wir danken Frsau Botschaftsrätin Li Qi für ihre Rede und die Gestaltung der Siegerehrung.

Wir danken dem Chinesischen Kulturzentrum für die Gastfreundschaft und dem Team für die intensive Unterstützung. Unser Dank gilt auch Dr. Bernhard Runge für die Turnierleitung, Nicole Knape, der Humboldt-Initiative und dem Deutschen Go-Bund.

Ausschreibung zur Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2026

Turnierort	Kolping Hostel, Dietrichstraße 42, 54290 Trier
Zeitplan	**Samstag, 17. Oktober 2026** 12:00 Beginn Runde 1, 15:00 Beginn Runde 2, 18:00 Beginn Runde 3 **Sonntag, 18. Oktober 2026** 10:00 Halbfinalspiele für die Qualifizierten, 10:00 Stadtralley für alle anderen 12:00 Beginn Runde 4 und 5, 13:00 Finalspiele und Spiele um Platz drei Siegerehrung im Anschluss, Ende der Veranstaltung spätestens 16:30 Uhr
Anmeldeschluss	**Donnerstag, 15. Oktober 2026** auf der Webseite *tinyurl.com/DJGM2026*
Teilnahmebedingungen	An der DJGM kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt: • Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB (Mitgliedschaft kann vor Ort erworben werden, erfordert bei U18 die Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten.) • Spielstärke mindestens 20. Kyu. • Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Hauptwohnsitz in Deutschland. • Teilnehmer mit Geburtstag ab dem 1. Januar 2015 werden grundsätzlich in der Kategorie U11 gewertet. • Teilnehmer mit Geburtstag ab dem 1. Januar 2012 werden grundsätzlich in der Kategorie U14 gewertet. • Teilnehmer mit Geburtstag ab dem 1. Januar 2009 werden grundsätzlich in der Kategorie U17 gewertet. • Teilnehmer, mit Geburtstag ab dem 1. Januar 2006 werden grundsätzlich in der Kategorie U20 gewertet.
Turniersystem/ Bedenkzeiten	• Um die Meisterschaften wird ohne Vorgabe gespielt. • Bei sechs oder weniger Teilnehmern wird „Jeder gegen jeden“ gespielt. • Bei sieben oder mehr Teilnehmern werden die ersten drei Runden nach dem McMahonSystem ausgetragen. • Am Samstag werden dabei in jeder Altersgruppe die Teilnehmer der Halbfinalspiele bestimmt. • Am Sonntag werden Halbfinale, Finale und Spiel um Platz drei durchgeführt. Alle anderen spielen weiter im MacMahon-System. •Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 45 Minuten plus jeweils 15 Sekunden pro Zug (Fischerzeit). • In den Halbfinals und Finals erhält Weiß 6,5 Komi, in allen anderen Partien ohne Vorgabe erhält Weiß 7 Komi. • Weitere Details können der Turnierordnung entnommen werden.
Preise und Bedeutung	• Juniorenwertungen (U17 und U20): 1. Platz: 75 €, 2. Platz: 50 €, 3. Platz: 25 Euro • Jugendwertung (U14): 1. Platz: 50 €, 2. Platz: 30 €, 3. Platz: 15 € • Kinderwertung (U11): Sachpreise Der DGoB fördert den besten Teilnehmern in den einzelnen Wertungen die Teilnahme an der offenen Europameisterschaft 2027.
Kontakt	Marc Oliver Rieger, fs-nachwuchs@dgob.de
Weitere Informationen	Ein Startgeld wird nicht erhoben. Unterkünfte müssen selbst gebucht werden. Wir empfehlen, direkt im Kolping Hostel zu wohnen. Alternativ gibt es in der Trierer Innenstadt viele Hotels. Es gilt die Turnierordnung der DJGM in der aktualisierten Fassung.

Neuigkeiten aus dem Deutschen Go-Bund

In den Fachsekretariaten des DGoB gibt es folgende personelle Veränderungen:

- **Fachsekretariat Spitzensport:** Benjamin Teuber übernimmt ab sofort das Amt des Fachsekretärs Spitzensport. Der Vorstand freut sich sehr auf die Zusammenarbeit!
- **Fachsekretariat Meisterschaften:** Pascal Müller verlässt das Fachsekretariat Meisterschaften. Der Vorstand dankt ihm für seine bisherige Arbeit. Durch die Vakanz im Bereich Meisterschaften steht die Organisation der anstehenden Turniere (Einzel-, Damen-, Paar-, und Blitz-Meisterschaften) vor einer großen Herausforderung. Wir suchen dringend Unterstützung.
  Gesucht wird natürlich auch eine neue Person für die Leitung des Fachsekretariats Meisterschaften. Infos unter *dgob.de/fs/fachsekretariat-meisterschaften/*
- **Fachsekretariat Soziale Medien & Streaming:** Martin Thaumiller hat sein Amt zur Delegiertenversammlung im April niedergelegt. Der Vorstand dankt ihm für seine Arbeit. Es wird ein neuer Fachsekretär gesucht! Infos unter: *www.dgob.de/fs/fachsekretariat-soziale-medien-und-streaming/*

Bitte hört euch in euren Clubs und an den Spielabenden um, ob ihr für eines dieser beiden Fachsekretariate jemanden findet. Wenn ihr jemanden vorschlagen könnt oder sogar selbst mithelfen möchtet, wendet euch gerne direkt an den DGoB-Vorstand unter *vorstand@dgob.de*.

Kai Meemken

Buchvorstellunge: Hammer Princess. They called my Go a hammer-like style

Es gibt Profispieler, deren Partien man sich gerne anschaut. Und dann gibt es Spieler, bei denen man automatisch auf „Replay“ klickt, sobald irgendwo eine Partie auftaucht. Für mich gehört Ueno Asami ganz klar zur zweiten Kategorie.

Ich verfolge ihre Partien schon seit einigen Jahren, und was mich immer begeistert hat, ist ihre kompromisslose Art zu kämpfen. Wenn irgendwo eine große Gruppe angegriffen werden kann, wird es bei ihr fast zwangsläufig spannend. Genau diese

Wer ist Ueno Asami?

Ueno Asami wurde am 26. Oktober 2001 in Tokio geboren und gehört heute zu den erfolgreichsten und spannendsten Spielerinnen der japanischen Go-Szene. Sie ist Schülerin von Fujisawa Kazunari 8p und wurde 2016 Profi beim Nihon Ki-in in Tokio. 2025 erreichte sie den Rang 6p.

International bekannt wurde Ueno vor allem durch ihren kompromisslosen, kämpferischen Stil, der ihr den Spitznamen „Hammer Princess“ einbrachte. Besonders gefürchtet ist sie für ihre starken Angriffe auf große Gruppen und ihre Bereitschaft, auch komplizierte Kämpfe nicht zu scheuen.

Zu ihren wichtigsten Erfolgen zählen mehrere Women's-Kisei-Titel, der Gewinn des Women's Meijin, der Sieg beim SENKO CUP World Women's Go Championship sowie der Go Seigen Cup World Women's Go Open 2024. Auch international zählt sie inzwischen zu den stärksten Spielerinnen Japans.

Ihre jüngere Schwester Ueno Risa ist ebenfalls professionelle Go-Spielerin.

Lust am Kampf zieht sich auch durch ihr neues Buch Play like the Hammer Princess.

Vor einigen Jahren hatte ich mir bereits ihr erstes Buch direkt aus Japan besorgt. Als Ende 2025 dann ein neues Buch von ihr angekündigt wurde, war die Neugier natürlich sofort da. Und ehrlich gesagt: Schon nach wenigen Seiten war für mich klar, dass ich dieses Buch unbedingt für BOARD N'STONES veröffentlichen wollte.

Das Buch fühlt sich nämlich angenehm anders an als viele klassische Go-Lehrbücher. Natürlich geht es um starke Züge, Angriffe und große Kämpfe — aber nie trocken oder akademisch. Stattdessen hat man beim Lesen oft das Gefühl, direkt mit am Brett zu sitzen, während Ueno erklärt, warum sie einen Kampf begonnen hat oder worauf sie in einer kritischen Stellung gezielt hat.

Besonders schön ist dabei, dass alle Beispiele aus ihren eigenen Partien stammen. Dadurch wirken die Varianten lebendig und echt. Man merkt schnell: Hier geht es nicht um künstlich konstruierte Trainingsaufgaben, sondern um reale Turnierpartien, in denen tatsächlich etwas auf dem Spiel stand.

Richtig interessant machen das Buch aber die vielen eingestreuten Kolumnen. Dort schreibt Ueno Asami erstaunlich offen über ihre Vorbereitung, ihr Training und ihre Gedanken zum Go. Dabei entstehen immer wieder kleine Einblicke, die man in Go-Büchern sonst eher selten findet.

Eine Stelle fand ich besonders sympathisch: Obwohl natürlich auch sie mit KI arbeitet, beschreibt sie, dass ihr Diskussionen mit anderen Spielern oft mehr bringen als stundenlanges stilles Analysieren am Bildschirm. Sie schreibt Dinge auf, um ihre Gedanken zu ordnen und sich Ideen besser einzuprägen. Irgendwie wirkt das angenehm menschlich – und wahrscheinlich deutlich vertrauter für die meisten von uns als das Bild eines Profis, der ausschließlich perfekte KI-Varianten auswendig lernt.

Auch ihre Beschreibung des Tsumego-Trainings fand ich spannend. Vor langen Partien trainiert sie schwierige Aufgaben mit tiefem Lesen, vor Schnell-Go-Formaten eher einfachere Aufgaben für schnelle Entscheidungen. Und wenn mehrere wichtige Turniere mit unterschiedlichen Zeitformaten gleichzeitig anstehen? „That can get a bit overwhelming", schreibt sie mit einem kleinen Lachen dahinter.

Sogar der Illustrator des Covers bekommt im Buch einen eigenen Beitrag. Dadurch wirkt Play like the Hammer Princess fast ein wenig wie ein Blick hinter die Kulissen – nicht nur auf Uenos Go, sondern auch auf die Menschen rund um das Buch.

Die Vertragsverhandlungen für die englische Ausgabe haben übrigens deutlich länger gedauert als ursprünglich gedacht. Begonnen hat alles Anfang Februar, abgeschlossen war am Ende erst im Mai. Umso mehr freue ich mich, dass BOARD N'STONES dieses außergewöhnliche Buch nun veröffentlichen kann.

Ich glaube, besonders Spieler, die Freude am kämpferischen Go haben, werden an diesem Buch viel Spaß haben. Und vielleicht sorgt es ja auch dafür, dass man in der eigenen nächsten Partie einmal etwas mutiger auf eine große Gruppe losgeht.

Gunnar Dickfeld

Besuch im Café eines Go-Stars

von Marc Oliver Rieger

Hei Jia Jia (黑嘉嘉), auch bekannt als Joanne Missingham, geboren 1994 in Brisbane als Tochter eines Australiers und einer Taiwanesin, wuchs in Taiwan und Kalifornien auf. Inspiriert von der Anime-Serie Hikaru no Go begann sie als Kind das Go-Spiel. Trotz ihres Umzugs nach Kalifornien studierte sie danach weiter Go, verließ die Schule schließlich schon nach der Junior High und erreichte schließlich 2008, mit 14 Jahren, die Qualifikation zur Profispielerin in China. 2010 wurde sie Profi-Spielerin des taiwanischen Verbandes. Ihre größten Erfolge waren ein zweiter Platz bei der "Qionglong Mountain Bing Sheng Cup World Women's Go Championship" und die Bronzemedaille für Taiwan im Damen-Team bei den Asian Games 2010. Seit 2015 ist sie 7.Dan. In den letzten Jahren hat sie sich aus dem Turnierbetrieb etwas zurückgezogen. Dafür erschien sie als Schauspielerin in mehreren Filmen (u.a. "My Missing Valentine"), denn über ihre Turnierergebnisse hinaus ist sie vor allem eine der medial sichtbarsten Go-Profis ihrer Generation. Sie arbeitete als Model, trat in Werbekampagnen auf und war regelmäßig Gast in TV-Sendungen. Ihr auffälliges, fotogenes Erscheinungsbild spielte dabei zweifellos eine Rolle: In ostasiatischen Medien wurde sie häufig überschwänglich als 千年一遇美女棋士 bezeichnet ("Eine Schönheit, wie es sie nur alle tausend Jahre gibt") – ein Label, das Aufmerksamkeit brachte, aber auch die sportliche Wahrnehmung überlagerte.

Innerhalb der Go-Szene wird diese Doppelfunktion unterschiedlich bewertet. Einerseits erhöhte ihre Popularität die öffentliche Reichweite des Spiels; andererseits stand zeitweise weniger ihr Wettkampferfolg als ihre Außenwirkung im Vordergrund. Unstrittig ist jedoch, dass Hei Jia Jia zu den bekanntesten Persönlichkeiten des professionellen Go in Taiwan zählt und das Bild weiblicher Profis im chinesischsprachigen Raum nachhaltig beeinflusst hat.

Natürlich gehört es zum Leben einer berühmten Profispielerin, auch auf die Popula-

rität wirtschaftlich aufzubauen. Seit einiger Zeit gibt es nun ein von Hei Jia Jia gegründetes Franchise, das "Goffee" (=Go+Coffee). Die Idee dabei ist, Go-Spielern ein modernes und schickes Ambiente zu bieten, das sich von den üblichen, traditionellen und oft auch eher weniger eleganten Go-Treffpunkten abhebt. Wir waren in Taipei in einem Goffee, um es uns einmal vor Ort anzuschauen. In einem oberen Stockwerk eines modernen Bürogebäudes gelegen, begrüßte uns am Eingang gleich eine lebensgroße Hei Jia Jia Figur (Foto). Das Interieur wirkte dann ziemlich futuristisch: Mit sehr viel Weiß und viel modernem Design (Foto) kontrastiert der Ort stark zu der jahrtausendealten Tradition des Go. Passend dazu gibt es (für Taiwan) modisch-exotische Dinge wie Tiramisu in Form eines Gobans und Cappuccino mit speziellen Go-Motiven (Foto). Ganz billig ist der Abend in so einem Goffee nicht. Für viele junge Leute in Taiwan wird es eher zu teuer sein. Dank des Wechselkurs gilt das natürlich nicht für deutsche Besucher: Für die ist Ostasien generell sehr preiswert. Ob es am Preis lag oder daran, dass wir mitten in der Woche dort waren: Viel Besucher hatte das Goffee an dem Abend nicht. Trotzdem – für eine spannende Partie fanden wir einen Gegner.

Wer auch einmal so ein Goffee besuchen möchte, kann z.B. auf Instagram bei @Goffee2025 näheres nachlesen (Google Translate macht's möglich) oder mich gerne nach weiteren Infos fragen. Wir hatten es einfach, weil uns Cherry, eine Freundin und passionierte Go-Spielern, ins Goffee mitnahm.

Play with Brain: Wenn das Go-Spiel zur Wissenschaft wird

von Kilian Greiner

Vom 18. bis 23. April 2026 fand an der Friedrich-Schiller-Universität Jena ein ungewöhnliches Experiment statt: Acht Go-Spielerinnen und -Spieler aus verschiedenen Ländern trugen während ihrer Partien Optoden-Kappen auf dem Kopf – und lieferten damit Hirnaktivitätsdaten in Echtzeit. Das Projekt „Play with Brain“ brachte die Go-Community und die Neurowissenschaften erstmals in dieser Form zusammen.

Das Forschungsprojekt

Die wissenschaftliche Leitung lag bei Prof. Dr. Manja Marz (Bioinformatik) und Prof. Dr. Ilona Croy (Klinische Psychologie). Die Doktorand:innen Vanessa Noering und Tim Jesgarzewsky, beide aus Croys Team, unterstützten die Durchführung. Von der Go-Seite koordinierte Manja Marz 4d das Projekt, unterstützt von Jörg Sonnenberger und Tom Eulenfeld.

Die Fragen, die das Team antreiben, sind grundlegend: Wie verändert sich die Hirnaktivität im Laufe einer Partie in Relation zu Herzfrequenz und Muskeltonus? Wie lange dauert es, bis das Gehirn sich nach einem Fehler wieder erholt? Welche Hirnareale müssen aktiv bzw. unterdrückt bleiben, um rationales Denken aufrechtzuerhalten und emotionale Reaktionen zu dämpfen? Und die vielleicht spannendste Frage: Bemerkt das Gehirn einen Fehler, bevor die Spielende ihn bewusst wahrnimmt – und wenn ja, wie lange dauert es, bis diese unbewusste Erkenntnis ins Bewusstsein tritt?

Ein Vergleich zwischen den Hirnreaktionen von Männern und Frauen ist ebenfalls Teil des Forschungsinteresses – für eine breit angelegte Studie

Lukáš Podpera und Andrii Kravets während ihrer Partie – die schwarzen Hauben schützen die fNIRS-Kappen vor externem Licht.

Männer (18.–20. April):
Lukáš Podpera 7d, Andrii Kravets 3p, Valerii Krushelnytskyi 7d, Ali Jabarin 3p

	Podpera	Kravets	Krushelnytskyi	Jabarin
Podpera	×	0	1	1
Kravets	1	×	1	1
Krushelnytskyi	0	0	×	0
Jabarin	1	0	1	×

Frauen (21.–23. April):
Barbara Knauf 3d, Manja Marz 4d, Maike Wilms 3d, Akira Fukushima-Maekawa 5d

	Knauf	Marz	Wilms	Fukushima
Knauf	×	0	0	1
Marz	1	×	1	1
Wilms	1	0	×	0
Fukushima	0	0	1	×

mit ausreichend Teilnehmenden braucht das Team allerdings noch zusätzliche Förderung.

Dieses erste Experiment ist dabei ausdrücklich als Machbarkeitsstudie angelegt: Können unter realen Turnierbedingungen überhaupt brauchbare Daten gesammelt werden? Die Antwort, so viel lässt sich schon sagen, ist: Ja.

Das technische Setup

Alle Teilnehmenden mussten mindestens eine Stunde vor Spielbeginn vor Ort sein – denn das Anlegen der Messtechnik, die Überprüfung auf Funktionsfähigkeit und das nötige Finetuning beanspruchten diese Zeit vollständig.

Den Spielerinnen und Spielern wurde eine fNIRS-Kappe aufgesetzt – ein Gerät, das mithilfe von Infrarotstrahlen Veränderungen der Blutoxygenierung im Gehirn misst. Die Kappe ist mit 64 Optoden bestückt. Dazu kamen EEG-Sensoren und ein Muskelspannungssensor an der Schulter.

Vanessa Noering beim Finetuning der fNIRS-Kappe von Valerii Krushelnytskyi

Bei jeder Person musste die Ausrüstung einzeln angepasst, ausgerichtet und auf korrekte Signal-

Akira Fukushima-Maekawa beim Setup: Die fNIRS-Kappe wird angepasst und die Signalqualität der Optoden geprüft

qualität geprüft werden – kleinere Probleme wurden direkt vor Ort behoben.

Die Partien selbst wurden auf dem IZIS AI Board gespielt, das eine automatische, sofortige Erfassung jedes Spielzugs ermöglicht und eine KI-Analyse direkt integriert hat. Fehler wurden so unmittelbar identifizierbar – und die entscheidende Frage stellte sich sofort: Ist im selben Moment im Hirnscan eine Reaktion zu sehen? Bemerkt das Gehirn den Fehler, bevor die Spielende es ausspricht?

Nach jeder Partie folgte eine halbstündige Einzelauswertung: Jede Person beschrieb isoliert von der Gegnerin oder dem Gegner den Spielverlauf – was sie gespielt hat, warum, wann sie eigene oder gegnerische Fehler bemerkt hat, und ob sofort oder erst im Nachhinein. Diese Selbstauskünfte bilden eine wichtige Grundlage für die spätere Datenanalyse.

Die Atmosphäre – zwischen Go-Turnier und Wissenschaftslabor

Wer ein Go-Turnier kennt, weiß: Auch dort ist es ruhig. Aber die Atmosphäre in Jena war eine andere. Kein Aufstehen, kein kurzer Gang durch den Raum – das Experiment brachte Einschränkungen mit sich, die sonst nicht zum Turnieralltag gehören. Man merkte zu jeder Zeit, dass man Teil eines Experiments ist, nicht nur einer Partie.

Gerade das Thema Wasser zeigte das deutlich: Go-Spieler:innen trinken während langer Partien oft viel, um konzentriert zu bleiben. Wasser wäre zwar erlaubt gewesen – aber wer trinkt, muss irgendwann auch auf die Toilette. Und das war mit

Barbara Knauf und Manja Marz vor ihrer Partie

Lukáš Podpera auf dem Weg zur Toilette – mit aufgesetzter fNIRS-Kappe und Technikrucksack.

der Verkabelung nur mit erheblichem Aufwand möglich. Also verzichteten die meisten lieber gleich aufs Trinken.

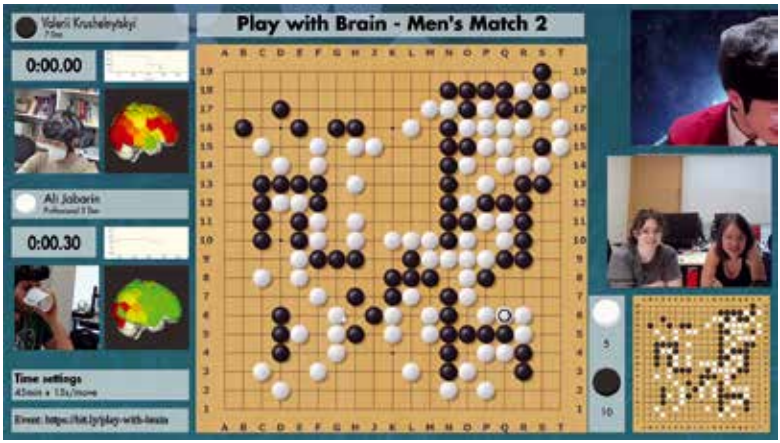
Lukáš Podpera blieb dieses Dilemma trotzdem nicht erspart. Mitten in einer Partie war klar: Es geht nicht mehr anders. Die Lösung: die Verbindung zum stationären Messaufbau so weit wie möglich lösen, den nicht abnehmbaren Teil der Technik am Körper lassen – und Podpera mit aufgesetzter fNIRS-Kappe und einem Technikrucksack, gehalten von einer weiteren Person, zur Toilette begleiten. Auch dieser Zwischenfall ließ sich lösen.

Sobald sich alle an die Gegebenheiten gewöhnt hatten, war es dem Vernehmen nach ein konzentriertes, ernsthaftes Spiel – aber eben keines, bei dem man vergessen konnte, dass man Teil eines Experiments ist.

Live auf Twitch – und weiterhin als VOD abrufbar

Die Partien wurden live auf dem Twitch-Kanal der European Go Federation übertragen – kommentiert von Go-Spieler:innen (u.a. Stephen Hu 6d, Valerii Krushelnytskyi und Andrii Kravets) gemeinsam mit Wissenschaftler:innen des Projekts. Dieses Tandem war eine der besonderen Stärken des Formats: Während die Go-Expert:innen das Spielgeschehen erläuterten, kommentierten die Forschenden in Echtzeit die live angezeigten Gehirndaten – inklusive der Hirnfarben, des Pulsmonitors und des live übertragenen Spielstands auf dem IZIS AI Board. Was bedeutet es, wenn eine Hirnregion aufleuchtet? Wann ist das eine echte Aktivierung, wann bloße Bewegung? Der Chat war aktiv, Fragen wurden live beantwortet.

Wer die Streams verpasst hat: Alle Übertragungen sind als VOD weiterhin abrufbar auf *twitch.tv/europeangofederation.*



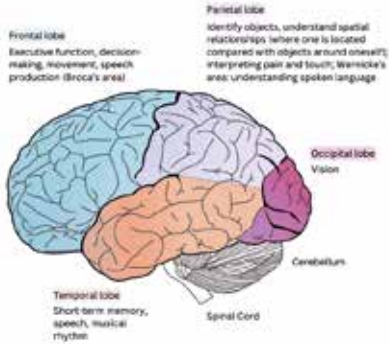
Der Twitch-Stream in Aktion: Links die Live-Hirnscans beider Spieler in Echtzeit mit Farbkodierung der Aktivität und der aktuelle Puls, in der Mitte das aktuelle Spielgeschehen auf dem IZIS AI Board, rechts oben die Kommentatoren und unten rechts zusätzlich eine Analyse der Partie.

Erste Eindrücke und vorläufige Beobachtungen

Direkte wissenschaftliche Schlüsse aus den Rohdaten zu ziehen wäre verfrüht – dafür braucht es sorgfältige Analyse, mehr Teilnehmende und Folgestudien. Einige Beobachtungen aus den ersten Tagen sind aber bereits interessant genug, um sie zu teilen.

Zur Frage „Nutzen Go-Spieler:innen mehr die rechte Gehirnhälfte?“ lautet die Antwort klar: Nein. Die Idee, dass bestimmte Denkformen in der linken oder rechten Hemisphäre stattfinden, ist populär, aber wissenschaftlich zu vereinfacht. Echte Hirnaktivität ist viel verteilter und komplexer.

Drei Muster fielen bei allen Teilnehmenden auf: Unabhängig von Geschlecht oder individuellem Spielstil zeigten sich drei Situationen, in denen das gesamte Gehirn deutlich stärker aktiviert wurde: erstens in dem Moment, in dem die Gegnerin oder der Gegner auf die Uhr drückt – also der eigene Zug beginnt, fast wie ein reflexartiges Signal. Zweitens bei zunehmendem Zeitdruck, wenn die Uhr auf die letzten Minuten zuläuft. Und drittens nach einem schweren Fehler – in diesen Momenten explodierte die Aktivität förmlich über das gesamte Gehirn.



Die vier Hirnlappen: Frontallappen (Planung, Entscheidung), Parietallappen (räumliche Verarbeitung), Temporallappen (soziale Kognition, Sprache) und Okzipitallappen (visuelle Verarbeitung)

Visualisierung ist sichtbar: Wenn jemand begann, Züge im Kopf durchzuspielen, war vor allem der okzipitale Bereich – der hintere Teil des Gehirns, zuständig für visuelle Verarbeitung – deutlich stärker aktiv.

Individuelle Unterschiede: Auch zwischen den einzelnen Teilnehmenden ließen sich bereits ohne normalisierte Daten Unterschiede erkennen. Manche arbeiten stärker musterbasiert, andere aktivieren mehr das visuelle Zentrum, wieder andere zeigen gleichmäßigere Gesamtaktivierung.

Der vielleicht überraschendste Befund betrifft den Geschlechtervergleich. Obwohl die Daten noch nicht normalisiert sind, war das Signal so klar, dass bereits jetzt mit hoher Sicherheit gesagt werden kann: Männliche und weibliche Gehirne arbeiten beim Go-Spielen unterschiedlich. Bei den Männern war besonders häufig der okzipitale Bereich aktiviert – sie arbeiten visueller und stärker musterbasiert. Bei den Frauen hingegen war auffällig oft der temporale Bereich aktiv – jener Teil des Gehirns, der mit sozialem Verhalten und Interaktion assoziiert ist. Das passt zu einer seit Längerem diskutierten Theorie aus dem Schach: dass Frauen stärker empathisch mit dem Spielgeschehen umgehen, während Männer eher territorial denken. Die Hirnaktivität scheint genau das widerzuspiegeln. Besonders bemerkenswert: Auch eine Trans-Spielerin zeigte in den Daten eindeutig das weibliche Aktivierungsmuster – ein starkes Indiz dafür, dass das Gehirn dem eigenen Geschlecht entspricht.

Ausblick

Die eigentliche Arbeit beginnt jetzt. Aus 12 Partien hat das Team rund 20 Gigabyte Daten pro Spiel gesammelt, welche nun aufbereitet, normalisiert und ausgewertet werden müssen. Allein die Normalisierung ist eine echte Herausforderung: Schon eine kleine Kopfbewegung verzerrt die Messwerte, und diese Artefakte müssen herausgerechnet werden, bevor die Interpretation beginnen kann. Parallel dazu müssen die Hirnscans mit den Spielverläufen, den KI-Fehleranalysen und den Videos der Nachbesprechungen zusammengeführt werden.

Das Team rechnet mit sechs bis neun Monaten Analysearbeit, bevor erste belastbare Ergebnisse vorliegen – und hofft auf eine wissenschaftliche Publikation. Wer programmieren kann und Lust hat, an der Datenanalyse mitzuwirken, ist herzlich eingeladen, sich bei Manja Marz zu melden.

Für die Zukunft plant das Team eine Folgestudie mit mehr Teilnehmenden – und möglicherweise auch mit neuen Fragestellungen, zum Beispiel: Wie unterscheiden sich stärkere und schwächere Spieler:innen in der Verarbeitung von Rückschlägen? Das Projekt hat eine Community gefunden – jetzt braucht es Zeit, Daten und Förderung. Wir sind gespannt auf die Ergebnisse.

Rettet das Denksportzentrum Leipzig

von Victor Kümel

Seit 2023 hat der Leipziger Go-Verein im Denksportzentrum ein Zuhause gefunden. Doch dieser einzigartige Ort steht nun vor einer existenziellen Herausforderung.

Das Denksportzentrum wurde mithilfe von Spenden und Fördermitteln als Neubau realisiert. Auf 300 qm bietet es ein Vereinsheim für die Denksportarten Schach, Bridge und Go. Hier richten wir nicht nur das Leipziger Bergfest aus (ehemals „Bergmannsturnier"), sondern nutzen die Räume auch für unseren wöchentlichen Spieletreff, für Kinder- und Jugendarbeit, als Austragungsort für Bundesliga-Spiele und die Leipziger Stadtmeisterschaft sowie als Material-Lager und Besprechungsort.

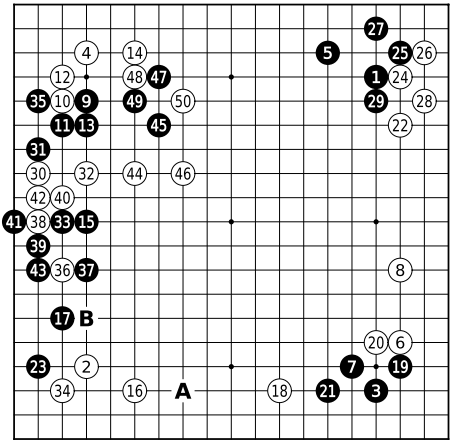
Das Problem: Beim Bau kam es zu Verzögerungen, die zu Schadensersatzklagen führten. Die beteiligte Baufirma hat Insolvenz angemeldet, so dass der Schachverein allein auf den Kosten sitzen bleibt. Es geht dabei um 90.000 Euro, die bis zum Jahresende fällig sind. Diese Summe kann auch die Schachgemeinschaft nicht vollständig alleine stemmen. Es drohen die Insolvenz des Vereins und somit auch die Schließung des Denksportzentrums.

Die Schachgemeinschaft hat nun eine Crowdfunding-Kampagne gestartet, um die Finanzierungslücke zu schließen. Wir bitten daher die Go-Community um ihre solidarische Unterstützung, um diesen einzigartigen Go-Spielort in Leipzig auch für die Go-Spielenden zu erhalten. Jeder Beitrag hilft. Vielen Dank!

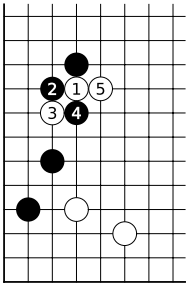
Zum Crowdfunding: *go-leipzig.de/rettet-das-dsz*

AI-Sensei kommentiert (4)

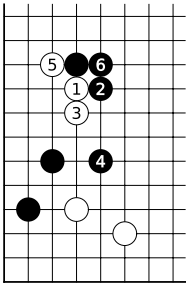
Partie: Lanke German Masters, Halbfinale
Weiß: Benjamin Teuber 6d
Schwarz: Yuze Xing 6d
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 187 Züge. Weiß gewinnt auf Zeit.
Kommentar: KataGo von ai-sensei.com und Benjamin Teuber 6d



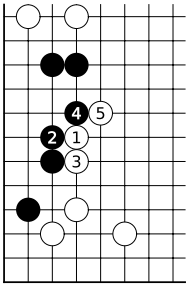
Figur 1 (1–50)



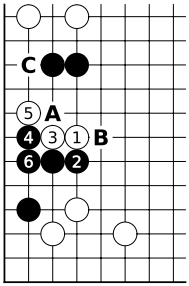
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4

5: Das ist das aktuelle Lieblingsfuseki von Shin Jinseo (Spitzname „Shintelligence“).

23: (-0,4 Punkte) Das alte „Langweilerjoseki“ gilt heutzutage als etwas langsam, wird aber natürlich nie eine Partie verlieren.

29: (-0,9 Punkte) Ist zwar Joseki, aber global etwas langsam. Aktiver wäre ein Angriff auf A.

30: (-0,6 Punkte) OK, aber die KI hätte auf 1 in Dia. 1 angelegt, da nach 5 beide Treppen für Weiß laufen. Deshalb sollte Schwarz wie in Dia. 2 antworten, woraufhin ein komplizierter Kampf entsteht.

34: (-0,8) Der Anleger auf B wäre größer, da er besser gegen eine Invasion am unteren Rand hilft. Generell ist der 3-3-Zug nach 23 kleiner als man denkt, da 23 nach Schwarz 34 immer komisch liegt.

36: (-0,8) Ich wollte durch dieses Opfer die zwei Steine oben ins Spiel bringen, aber etwas besser wäre 1 in Dia. 3, um eine schöne Mauer zu bauen. Schwarz sollte sich wie in Dia. 4 wehren, woraufhin A und B im Diagramm gute Züge wären, die KI aber sogar mit C zaubern würde.

48: (-1,4) Ich wollte hier wie in Dia. 5 spielen. Das Problem ist, dass Schwarz 6 sehr groß ist und Weiß noch immer nicht klar lebt, weshalb 7 korrekt ist. Jetzt hat Weiß aber zweimal am oberen Rand gespielt, was etwas ineffizient ist. Stattdessen wäre 1 in Dia. 6 besser, und nach 2 kann man bereits wegbleiben, da Schwarz A und B praktisch gleichgroß sind. Weiß kann A mit C oder B mit D im Diagramm beantworten.

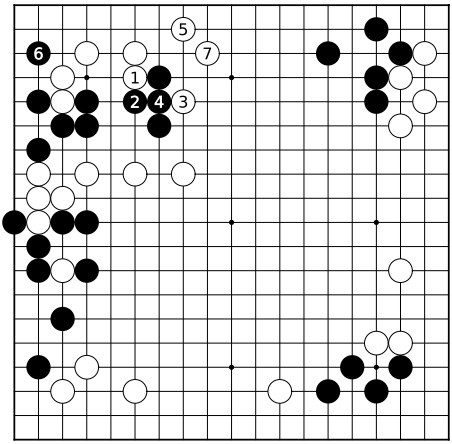
51: (-0,9) Besser wie in Dia. 5 auf 4 verbinden, um Druck auf die weiße Gruppe aufrecht zu erhalten.

52: (-2) Gehört auf A oder 54.

53: (-4,2) Beide Seiten haben den Wert des Schnitts auf 54 unterschätzt, der jetzt sogar Doppelsente ist.

54: (KI-Zug) Nun ist Weiß etwa 2 Punkte vorne.

59: (-1,1) Etwas Ajikeshi, da man später vielleicht selbst auf 60 spielen könnte. Und er läuft nicht weg, da ein Zug am oberen Rand auch für Weiß zu klein ist – schließlich ist die obere rechte



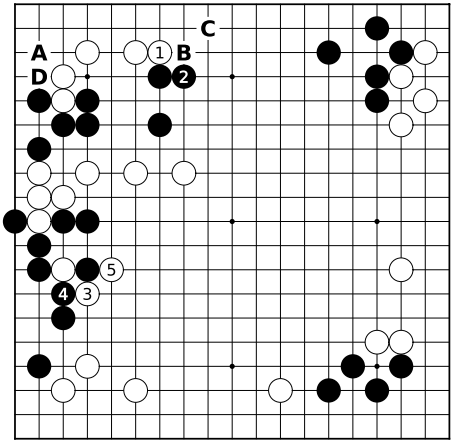
Dia. 5

Gruppe so stark, dass es dort nur Endspiel gibt.

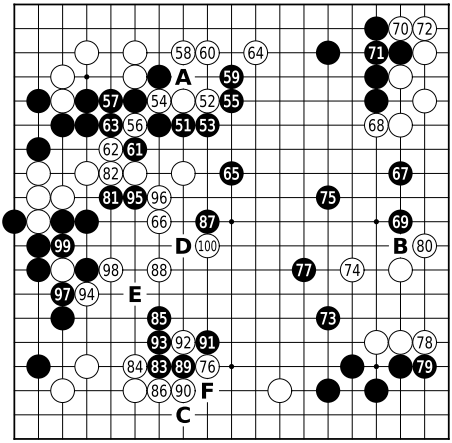
64: (-5) Wie gesagt, nur Endspiel (auch Weiß lebt bereits) und gehört auf 66 oder 94. Ich hatte die Hoffnung, damit auch die schwarzen Gruppen etwas zu schwächen, aber objektiv sind diese viel zu stark, während die weiße Mitte noch gar kein Auge hat. Darüber hinaus erzeugt 64 eine Schwäche, die Schwarz mit dem Tesuji auf 1 in Dia. 7 ausnutzen kann. Verteidigt Weiß mit 4 gegen A im Diagramm, hat Schwarz später noch ein Tesuji auf B, was einige Punkte sowie ein Vorhandauge in der Ecke bringt. Diese Sequenz wird noch partieentscheidend …

65: (-1,8) Der Angriff wäre noch deutlich druckvoller, wenn Schwarz vorher den Peep auf 96 abgetauscht hätte. Viele Peeps, die Amateure spielen, stellen sich ja als schlechte Abtäusche heraus, da sie Aji zerstören oder den Gegner in die andere Richtung stärken, daher ist Zurückhaltung grundsätzlich sinnvoll. Aber hier trifft keines der beiden Gegenargumente zu. Die Partie ist nun wieder ausgeglichen.

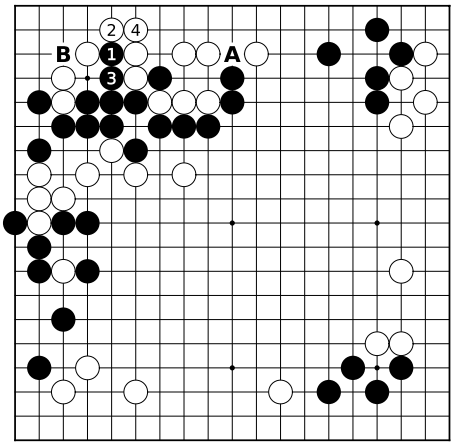
68: (-0,9) Besser gleich mit 70 leben und ein Problem weniger haben.



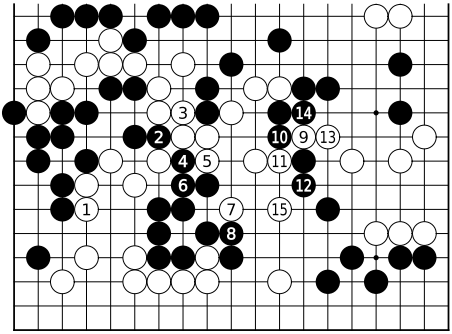
Dia. 6



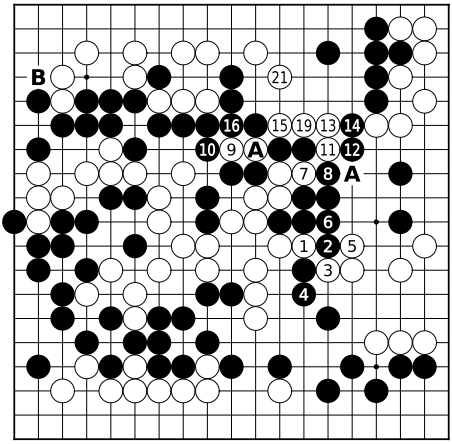
Figur 2 (51–100)



Dia. 7



Dia. 8



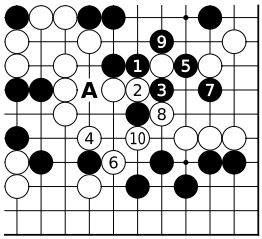
Dia. 9
17, 20 auf A; 18 auf 9

69: (-1,3) Der macht es Weiß zu leicht. Aktiver ist der Anleger auf B, um Weiß beschäftigt zu halten und selbst die Chance auf 70 zu behalten.

75: (-1,1) Die weiße und die schwarze Gruppe rechts sind resilienter als es scheint, daher sollte Schwarz besser z.B. mit 81 und 83 die Mitte angreifen.

76: (-1,5) Ich dachte, ich brauche den Rand unbedingt für einen Sieg, aber es ist gefährlich, die schwache Mittelgruppe so stehen zu lassen. Stattdessen sollte Weiß diese mit 94 und dann 98 indirekt stärken und wäre dann gut 2 Punkte vorne.

77–80: Sollten alle laut KI im Zentrum gespielt werden, da Weiß offenbar auch nach Tenuki noch leben kann. Dieses Leben-und-Tod-Problem ist aber bestimmt über unserer Gehaltsklasse.



Dia. 10

83: (-1,1) Besser ist lokal 93, da dieser Zug auch den Rand bedroht und die weiße Mitte besser angreift. Davor sollte man aber noch immer 1 bis 3 in Dia. 7 einschieben, damit Weiß sich auf einen der möglichen Antwortzüge festlegen muss.

84: (-2,1) Besser gleich 86 oder C. Ich hatte 85 übersehen, der meinen Zug sehr gut bestraft hat.

87: (-1,1) D wäre noch stärker, um die weiße Gruppe komplett von den Verbündeten am unteren Rand fernzuhalten. Schwarz könnte dann entweder links oder rechts von D Punkte machen und wäre etwa drei Punkte vorn.

88: (-1,5) Sollte auch erst mal auf D und das Aji von 94 aufrecht erhalten.

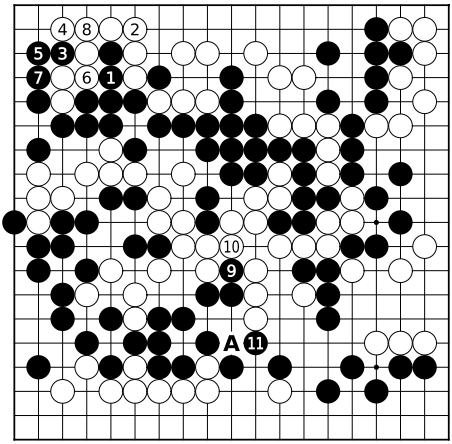
89: (-2,9) Nun wird die Analyse echt übermenschlich. Tatsächlich ist 89 nicht absolute Vorhand, darum sollte Schwarz lieber auf E den weißen Notausgang schließen und gleichzeitig gegen 94 verteidigen.

90: (-3,3) Weiß sollte tatsächlich erstmal 94 spielen, und falls Schwarz mit 97 antwortet auch noch 98. Schwarz lebt nämlich am linken Rand auch noch nicht ganz, und wenn Schwarz selbst auf 90 spielt haben die weißen Randsteine auch noch Aji. Aber das ist für einen Amateur in Zeitnot sicher zuviel verlangt. Dass lokal jedoch Weiß F korrekt ist, hätte ich sehen können – schließlich lässt dieser Zug Schwarz weniger Fortsetzungen.

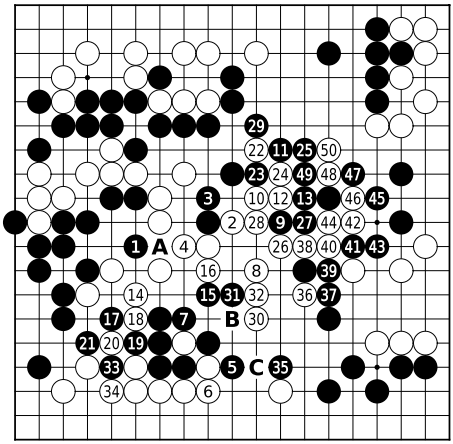
91: (-3,6) Sollte auch auf E.

92: (-6) Ich dachte, der Abtausch 92 für 93 läuft mir eventuell weg, da Schwarz später die zwei Steine opfern könnte. Aber zum einen ist es einfach ein schlechter Abtausch für Weiß (verliert etwa 2 Punkte), ...

93: (-4,3) … zum anderen hätte Schwarz schon jetzt die zwei Steine opfern und weiter auf E spielen sollen, da dies Vorhand gegen die weiße Mitte ist. Aber von einem Menschen, der 91 spielt, wird wohl nie das Atari auf 92 ignoriert werden. Trotzdem ist Schwarz nach der Aktion 2 Punkte in Führung.



Dia. 11



Figur 3 (101–150)

95: (-4,3) Dieser Abtausch ist dafür schlecht von Schwarz. Er sollte wohl die Möglichkeit eines weißen Auges unter 95 verringern, tatsächlich stärkt er aber Weiß in Richtung Mitte. Nun ist Weiß wieder knapp vorne.

101: (-3,5) Stärkt Weiß ebenfalls in Richtung Mitte.

104: (-2,7) Schlechte Form, da später Schwarz A zwei Schnitte erzeugt. Daher sollte Weiß selbst auf A spielen.

107: (-2,3) Effizienter wäre Schwarz B.

109/111: Dies sind ebenfalls kleine Ungenauigkeiten, und Weiß liegt nach Zug 113 mit fast 8 Punkten vorne.

114: (-4,2) Hier habe ich mich aber komplett vertan, da ich mir eingebildet habe, Schwarz hier in sente trennen zu können und dann 130 zu bekommen.

115: (-1,1) Jetzt gibt mir Schwarz sogar die Chance, dies zu erreichen.

116: (-5,7) Dafür hätte ich aber 1 in Dia. 8 spielen müssen. Trennt Schwarz mit 2 und 4, ist die schwarze Gruppe selbst noch nicht sicher, und nach 15 kann Schwarz unmöglich gleichzeitig Weiß getrennt halten und gleichzeitig selbst leben. Dummerweise …

118: (-2,7) … hatte ich immer noch nicht realisiert, …

120: (-6,4) … dass Schwarz ja einfach Atari auf 121 spielen kann. Guten Morgen! Nun ist Schwarz 8 Punkte vorn und die weiße Gruppe in größter Gefahr.

126: (-10,1) Spielt das letzte Aji kaputt und Weiß ist so gut wie tot. Muss auf 138.

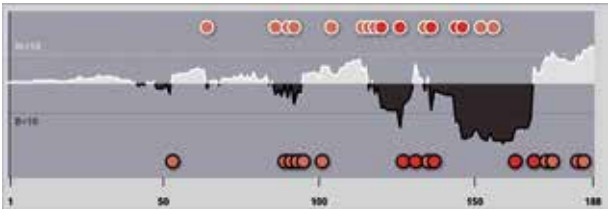
127: (-11,9) Nun bleibt der Schnitt und Weiß kann noch zappeln. Schwarz 138 hätte den Sack dagegen zugemacht.

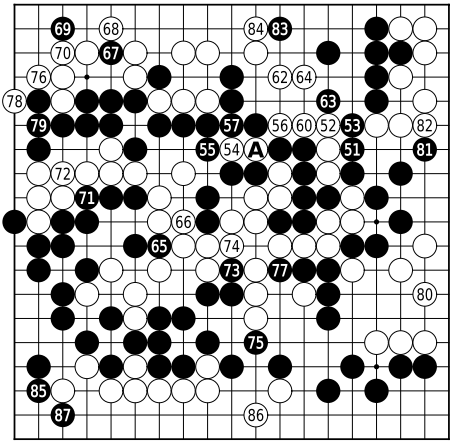
134: (-2,8) Weiß sollte mit C die Gruppe anbinden, da Schwarz die Ecke eh nicht abtrennen kann. Das Ergebnis wäre eine Halbpunktpartie.

136: (-10,5) Hier wäre die weiße Chance, wie in Dia. 9 zu spielen. Versucht Schwarz zu trennen, kommt ein weißer Gegenangriff, und nach 21 muss Schwarz noch gegen A verteidigen, so dass Weiß auf B ein riesiges Seki bekommt.

137: (-7,2) Schwarz sollte wie in Dia. 10 spielen. Nach 3 kann Weiß nicht mit 8 schneiden, da sonst Schwarz A käme. Am Ende lebt Weiß zwar, aber Schwarz hat etwas Profit gemacht und ist 3 Punkte vorne.

144: (-11,4) Weiß kann auf 149 schneiden, mit der Idee eines Gegenangriffs ähnlich Dia. 9. Aber diese Idee kam mir erst, als es bereits zu spät war, da 144 zuviel Aji zerstört.





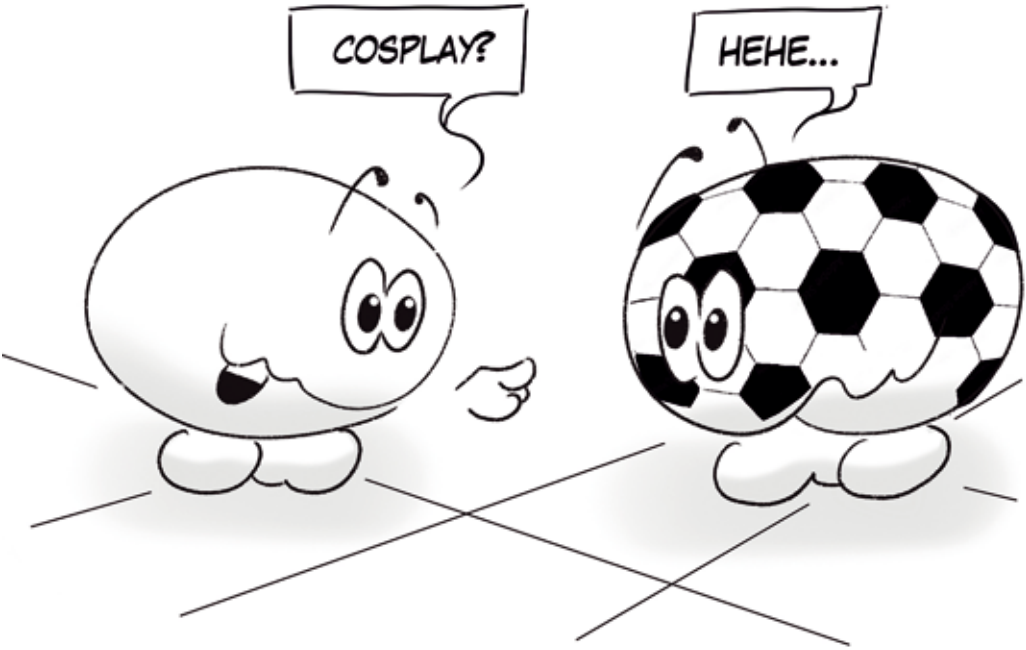
Figur 4 (151–200)
58, 61 auf A; 59 auf 54

162: (KI-Zug) Im Gegensatz zu Dia. 9 droht Weiß nach dieser Sequenz nichts auf der rechten Seite, und Schwarz hat Zeit für 167.

169: (-17,6) Aus irgendeinem Grund spielt Yuze aber den falschen Zug. Korrekt sind 1 und 3 in Dia. 11. Antwortet Weiß mit 6 und 8, gewinnt Schwarz das Semeai mit einem Auge gegen kein Auge. Eventuell kann Weiß stattdessen noch A probieren, aber selbst wenn Schwarz dann einfach nur 6 mitnimmt, gewinnt er mit 4 Punkten.

170: (KI-Zug) Auf einmal hält alles und es ist doch noch ein Seki entstanden. Damit ist Weiß etwa 8 Punkte vorne.

187: (KI-Zug) Unglücklicherweise hatte unsere Digitaluhr keinen Ton, so dass Yuze hier auf Zeit verloren hat. Aber zu diesem Zeitpunkt ist die Partie wohl eh entschieden.



Kennst du Hans Pietsch?

Wenn du heute Schülerin oder Schüler bist und Go spielst, kennst du vielleicht europäische Profis wie Andrii Kravets oder Ali Jabarin. Vielleicht trainierst du sogar mit AI Sensei und analysierst deine Partien mit künstlicher Intelligenz.

Hans Pietsch 6p 2001 bei einem Besuch im Hamburger Go-Club

Aber kennst du Hans Pietsch? Wenn nicht, bist du nicht allein. Viele junge Go-Spieler in Deutschland haben seinen Namen noch nie gehört. Dabei war Hans Pietsch der einzige Deutsche, der jemals professioneller Go-Spieler in Japan geworden ist.

Im Alter von 34 Jahren kam Hans Pietsch im Jahr 2003 während einer Reise durch Mittelamerika während eines Ausflugs bei einem Raubüberfall ums Leben. Dort war er unterwegs, um Menschen für Go zu begeistern. Bis zuletzt lebte er für das Spiel und für die Idee, Menschen durch Go zusammenzubringen. Mehr als zwanzig Jahre später möchten wir sein Vermächtnis lebendig halten.

Hans Pietsch hat nicht nur Turniere gewonnen oder als Profi Geschichte geschrieben. Er hat Menschen inspiriert. Zu seinen Schülern gehört auch Benjamin Teuber. Vielen in der Go-Szene ist Benjamin heute als deutscher Spitzenspieler und als Entwickler von AI Sensei bekannt. Als Jugendlicher lernte er bei Hans Pietsch in Japan. Die Begeisterung und das Wissen, die Hans Pietsch weitergab, wirken bis heute fort und erreichen inzwischen Spieler auf der ganzen Welt.

Die Geschichte von Hans Pietsch ist nicht nur Vergangenheit. Sie lebt in den Menschen weiter, die er geprägt hat. Sei auch du dabei – wir laden euch herzlich zum Hans-Pietsch-Memorial 2026 ein.

Passend zu Hans Pietschs Idee eines offenen und verbindenden Go wird das Memorial zeitgleich mit der Deutschen Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft ausgetragen. Am 26./27. September 2026 treffen sich in Jena Schulspieler, Vereinsmitglieder, Anfänger und erfahrene Turnierspieler aus ganz Deutschland. Spielt als Schulteam mit!

Eine Mannschaft besteht aus drei Schülerinnen oder Schülern derselben Schule. Und falls du im Sommer 2026 die Schule abschließt: Kein Problem! Wer seine Schule im Sommer verlässt, darf im September trotzdem noch für seine bisherige Schule antreten. Das gilt auch für Schulwechsel.

Du hast keine vollständige Mannschaft? Auch dann kannst du teilnehmen. Einzelne Spielerinnen und Spieler werden zu Mix-Mannschaften zusammengeführt, so dass niemand zu Hause bleiben muss, nur weil noch Mitspieler fehlen.

Das Hans-Pietsch-Memorial wird auch 2026 vom Verein go4school in Kooperation mit dem DGoB veranstaltet. Der Verein unterstützt die Teilnahme von Schulmannschaften und fördert die Anreise sowie die Unterkunft der Teilnehmer. Dadurch soll möglichst vielen Schülerinnen und Schülern die Teilnahme ermöglicht werden. Besonders geeignet ist das Turnier für Anfänger, die gerade die Regeln gelernt haben. Denn Hans Pietsch wollte vor allem eines: Menschen durch Go zusammenbringen!

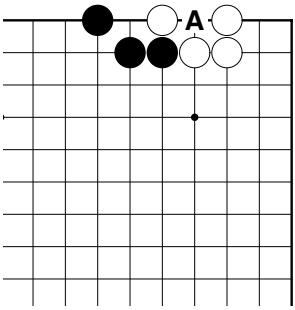
Manja & Michael Marz

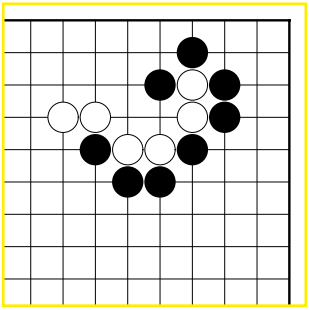
Das Hans-Pietsch-Memorial 2025

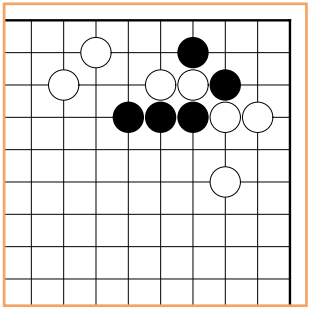
Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

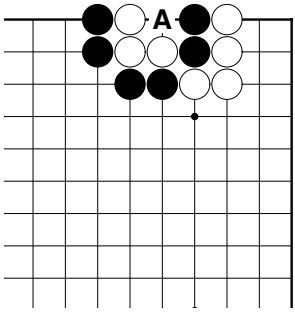
Die folgenden Probleme stammen aus der erfolgreichen Problem-Go-Serie „500 Go-Aufgaben“, die in insgesamt sechs Bänden im Verlag Brett und Stein erschienen ist. Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags. Alle Lösungen findet ihr unter *www.dgob.de/dgoz* in der dort bereitstehenden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

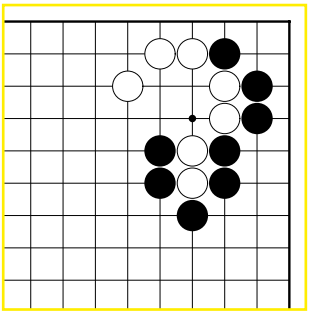
Weiß: Entscheide, ob ein schwarzer Zug auf A erlaubt ist!
Gelb: Finde den besten Zug für Schwarz und zeichne ihn ein!
Orange: Finde den besten Zug für Schwarz und zeichne ihn ein!

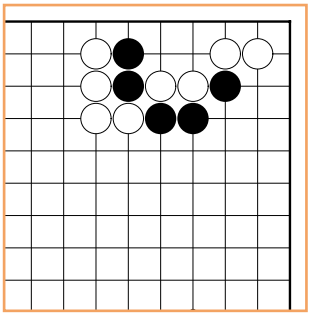


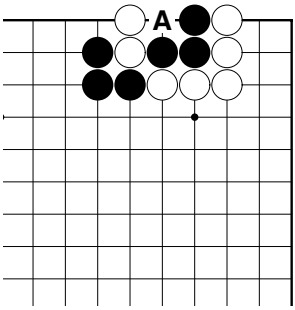


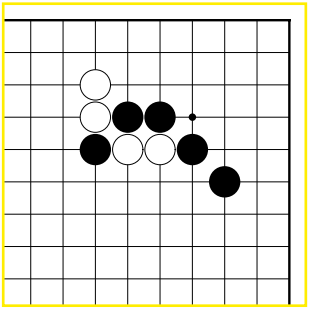


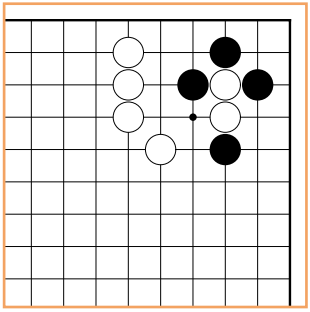










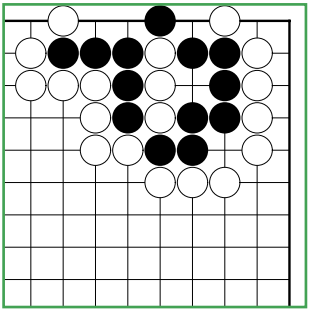


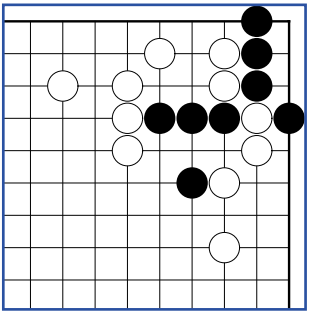
Go-Probleme für Grün-, Blau- und Braungurt

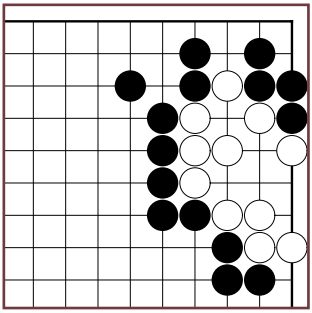
Grün bis Braun: Finde den besten Zug für Schwarz und zeichne ihn ein!

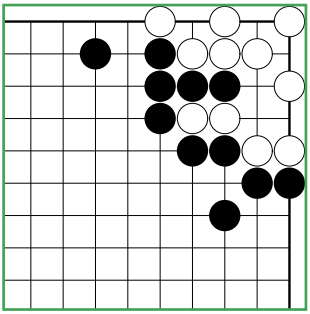
Schwierigkeitsgrade der Probleme

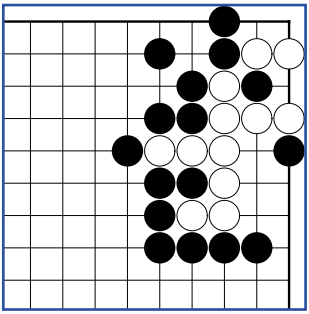
Weißgurt:	30. bis 25. Kyu
Gelbgurt:	24. bis 20. Kyu
Orangegurt:	19. bis 15. Kyu
Grüngurt:	14. bis 10. Kyu
Blaugurt:	9. bis 4. Kyu
Braungurt:	3. bis 1. Kyu

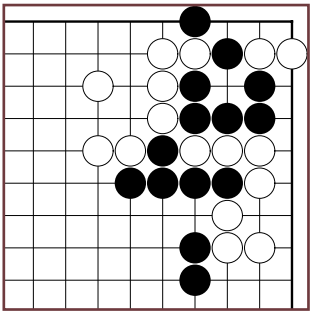


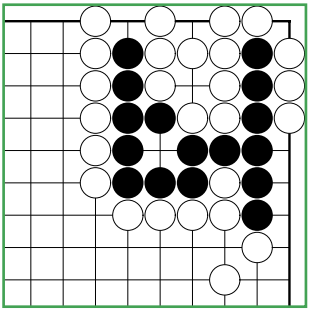


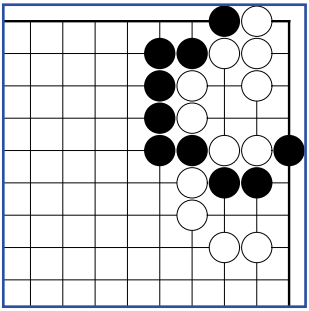


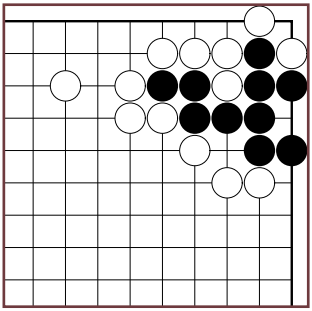












Deutschlandpokal 2026*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl.	Name		ED	HH	DD	H	DA	Σ
1	Reinke, Hendrik	1k	–	2	4	0	–	6
	Mex, Gerd	1k	–	2	0	4	–	6
3	Zimdars, Joschka	1d	–	2	–	4	–	6
4	Thoi, Martin	1d	–	4	–	1	–	5
5	Ramlow, Uwe	3d	–	–	–	–	5	5
6	Koch, Paul	2k	–	–	–	1	3	4
7	Düvel, Gunnar	2k	–	4	–	–	–	4
	Dietrich, Markus	1k	–	–	–	4	–	4
	Hoff, Manuel	1k	–	–	–	4	–	4
10	Schafroth, Gideon	1k	1	2	–	0	–	3

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl.	Name		ED	HH	DD	H	DA	Σ
1	Blumenschein, Lui	6k	3	–	–	–	3	6
	Depping, Paul	3k	–	4	–	2	–	6
3	Koch Stefan	5k	–	–	6	–	–	6
	Wegmann, Helge	5k	–	–	–	6	–	6
	Louis, Robin	7k	–	–	–	6	–	6
	Scherzer, Günther	8k	–	–	6	–	–	6
7	Endraß, Julian	6k	1	–	4	–	–	5
8	Häublein, Juliane	8k	3	1	–	0	–	4
9	Quathamer, Walter	9k	–	4	–	0	–	4
10	Krueger, Ralf	7k	–	–	–	4	–	4

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl.	Name		ED	HH	DD	H	DA	Σ
1	Spinde, Jacob	12k	–	–	6	–	–	6
2	Schulte, Luzie	13k	5	–	0	–	–	5
3	Ziegler, Xaver	13k	–	–	–	–	5	5
	Clausen, Claus L.	12k	5	–	–	–	–	5
	Buechel, David	30k	5	–	–	–	–	5
	Lingenberg,Timon	15k	–	–	–	–	5	5
7	Bodenmueller, Daniel	14k	–	4	0	–	–	4
8	Ramacher, Iris	12k	–	–	–	4	–	4
9	Turman, David	15k	–	2	–	–	1	3
10	Ebert, Jörg	11k	–	–	3	–	–	3
	Kobbe, Jonathan	11k	–	–	–	–	3	3
	Jacenko, Rudolf	17k	–	–	–	–	3	3

Pokalturniere 2026

07. – 08.02.
26. Erdinger Turnier
28. – 01.03.
22. Hamburger Mausefalle
18. – 19.04.
36. Dresdener Go-Turnier
25. – 26.05.
66. Messeturnier Hannover
06. – 07.06.
Darmstädter Go-Tage
20. – 21.06.
Kölner Turnier 2026
26. – 28.06.
52. Leipziger Bergfest
26. – 27.09.
21. Schweriner Drachenschlacht
26. – 27.09.
10. TippTap Frankfurt
03. – 04.10.
30. Münchener Bierseidel
17. – 18.10.
Jenaer Kreuzschnitt
14. – 15.11.
12. Herkules Cup Kassel
28. – 29.11.
46. Berliner Kranich

*Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals: www.dgob.de/wettbewerbe/deutschland-pokal/aktueller-zwischenstand/

Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2026

Ungefähr zur Jahreshälfte geht es schon hoch her, und insbesondere in der U12 kristallisiert sich ein klarer Favorit heraus.

Tan Tan steht mit 27 Siegen auf 8 Turnieren auf Platz 1, vor Walter Quathamer mit 16 Siegen auf 7 Turnieren, und Lui Blumenschein mit der gleichen Anzahl an Siegen, aber auf nur 6 Turnieren. Eine große Rolle bei Tans Führung spielt der Kleine Affensprung, den er mit 8:0 gewonnen hat, Glückwunsch! In der U18 ist das Feld noch deutlich dichter beieinander, Violeta Gorbulska konnte ihre Führung seit der letzten Ausgabe verteidigen, sie steht mit 25 Siegen auf 9 Turnieren vor Adam Dottan, der auf 9 Turnieren 23 Siege erzielt hat. Adam konnte also einige Plätze gutmachen, aber auch hinter den beiden bleibt es knapp: Miles (21 Siege), Weide (18 Siege), Mengmeng (17 Siege) sind natürlich noch voll im Rennen, und auch der Rest des Feldes ist nur einige gute Turniere entfernt. Solche guten Turniere lassen sich beim EGC in Ankara natürlich immer viele sammeln, die nächste Ausgabe dürfte wieder im Eindruck der EGC-Ergebnisse und der sehr vielen Partien dort stehen. Viel Spaß euch allen weiterhin, ob beim EGC oder bei „normalen“ Turnieren!

Martin Ruzicka

Wie immer der Hinweis: Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2005. Hoffentlich solltet ihr dann auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an fs-ktpokal@dgob.de Pro Sieg in einer in der EGD gewerteten Partie gibt es einen Punkt, wer pro Kategorie am Ende des Jahres die meisten Punkte hat, gewinnt.

Tabelle U12

Pl.	Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1	Tan Tan	27	8	1d	2d
2	Walter Quathamer	16	7	9k	8k
3	Lui Blumenschein	16	6	6k	5k
4	Eduard Yang	12	5	1k	1k
5	Tarmo Donner	11	5	9k	9k
6	Taito Donner	9	6	14k	14k
7	Leon Jiang	8	4	6k	6k
8	Minghao A. Kleefeldt	6	2	9k	8k
9	Litao Mei	5	4	1d	1d
10	Bela Krajewski	5	4	21k	21k

Tabelle U18

Pl.	Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1	Violeta Gorbulska	25	9	2k	1k
2	Adam Dottan	23	9	4d	4d
3	Miles Zhang	21	7	1k	1d
4	Weide Li	18	8	4k	3k
5	Mengmeng Tan	17	7	2k	2k
6	Yuze Xing	15	4	6d	6d
7	Ryan Sun	13	7	3d	3d
8	Mariia Chernova	10	4	1d	2d
9	Vincent Krajewski	10	4	21k	18k
10	Vira Chernova	9	3	2k	2k

Künstliche Intelligenz (1)

von Robert Jasiek

In dieser neuen Serie untersuche ich Künstliche Intelligenz (KI) beim Go-Spiel vor allem mittels der Software namens KataGo. Sie wird zusammen mit einer grafischen Benutzeroberfläche verwendet, wofür es dutzende Programme mit verschiedenen Namen gibt. Manche Benutzeroberflächen erlauben auch den Aufruf anderer KI, aber KataGo ist mit Abstand am stärksten und viel stärker als AlphaGo, welches vor ein paar Jahren die Revolution einleitete.

Vor der Nutzung stehen die Entscheidungen über die gewünschten Arten der Nutzung, die zu kaufende Hardware und die Installation. Die wichtigsten Arten der Nutzung sind das Spielen, die Schnellanalyse oder das Studieren. Spielen ist möglich in den Formen Mensch gegen KI oder KI gegen sich selbst. In der Schnellanalyse gibt man der KI den Auftrag, eine oder mehrere Partien zu analysieren, um dabei für jeden Zug eine Einschätzung darüber zu erhalten, ob er korrekt ist oder wie schwerwiegend er als Fehler ist. Im Studieren interagiert man ständig mit der KI, um Stellungen, Züge und Varianten immer tiefer und noch genauer zu untersuchen.

Für Spielen und Schnellanalyse sind sowohl Nvidia-Grafikkarten als auch Apple-M-Chips geeignet. Fürs Studieren empfehle ich dringend Nvidia. Mangels aktueller Apple-Hardware muss ich Geschwindigkeitseinschätzungen aus Tests Dritter ableiten. Demzufolge war Nvidia vor ein paar Jahren dutzende Male so schnell und fünfmal so effizient wie Apple, während heute Nvidia drei- bis siebenmal so schnell, aber etwa gleich effizient wie Apple zu sein scheint. Aktuelle Apple-M-Chips in Kombination mit sehr viel RAM sind zwar für KI des Typs großer Sprachmodelle (LLMs) geeignet, aber Go verwendet den KI-Typ Deep-Learning, wofür Nvidia prädestiniert ist. Wer schon Apple-Hardware hat, die Geschwindigkeit fürs Studieren als hoch genug empfindet und mit der Software zufrieden ist, darf sich trotzdem glücklich schätzen. Wer allerdings in neue Hardware investieren will und die KI ausgiebig im Modus Studieren nutzen möchte, sollte nur Nvidia erwägen. Manche Apple-Geräte mit begrenzter Geschwindigkeit sind geräuschlos, während bei Nvidia grundsätzlich Lüfter toleriert werden müssen und man beim Hardwarekauf auch ganz besonders auf den Lärm unter Last der Grafikkarte achten sollte.

KI-Software nimmt auf einer SSD viel Platz ein, sodass man sie nicht zu knapp wählen sollte. 512 GB reichen aber als SSD-Größe, wenn man sonst nichts

macht. Größere SSDs erlauben dem Nutzer natürlich mehr Flexibilität.

Entscheidend aber ist die Größe der flüchtigen Speicher. Bei den meisten Computern mit Nvidia-Grafikkarte wird zwischen deren VRAM und dem allgemeinen RAM des Systems unterschieden, während die Apple-M-Architektur beides als Unified-Memory vereint. Seit kurzem gibt es auch ein paar x64-Computer mit vereintem Speicher, bei welchem man allerdings typischerweise deklarieren muss, welcher Anteil davon der Grafikkarte zur Verfügung stehen soll. Nvidia Spark ist vermutlich eher für LLMs oder KI-Agenten als für Go-KI geeignet.

KataGo braucht überraschend wenig VRAM, weil sich eine Go-Stellung schlank kodieren lässt. Laut KataGo-Entwickler David Wu steigt der Bedarf nie über 3 GB VRAM. Meine Erfahrung ist sogar, dass KataGo bei meiner Nutzung noch nie 1 GB VRAM erreicht hat, sondern typischerweise zwischen 0,5 und 0,7 GB VRAM erreicht. Das Grafikkartenbenchmarkprogramm Furmark hatte da schon etwas mehr Bedarf für 1,5 GB VRAM. Wir Go-Spieler sind damit fein raus, da uns zumindest Nvidias VRAM-Abzocke nicht betrifft, solange wir die Grafikkarte nicht auch für andere Anwendungen nutzen möchten. Jede moderne Nvidia-Grafikkarte hat mindestens 4 GB VRAM und meist sind es deutlich mehr. Bei Apple sollte man annehmen, dass 1 GB oder im Zweifel bis zu 3 GB von der Grafikkarte genutzt werden und der restliche Unified-Memory für alle anderen Zwecke zur Verfügung steht.

Die Techgiganten lassen gerade KI-Rechenzentren wie Pilze aus dem Boden sprießen. Leider ist aufgrund dieser weltweiten KI-Ausbau-Krise besonders RAM aktuell um mehr als den Faktor vier zu teuer und das kann noch ein oder ein paar Jahre andauern, bis die KI-Marktblase platzt. Um so wichtiger ist das genaue Wissen um den RAM-Speicherbedarf. Man braucht mindestens 16 GB RAM, wovon sich alleine das heutzutage gierige Betriebssystem auch gerne mal schon 10 GB genehmigt. Spielen, Schnellanalyse und sogar Studieren sind im Prinzip möglich und werden meist auch erst einmal klaglos funktionieren, bis dann eventuell plötzlich gar nichts mehr geht. Erst mit 32 GB RAM ist man auch fürs Studieren auf der sicheren Seite. Apples manchmal angebotene Zwischenlösung von 24 GB RAM ist nur genau dies, aber nicht mehr.

In drei Jahren der KataGo-Nutzung ist es mir beim interagierenden Studieren genau einmal passiert, dass ich mehr als 32 GB RAM nutzte. Ansonsten dienen 64 GB RAM dazu, bei einer bestimmten Go-Stellung stundenlang auf die dann sichere Zugauswahl zu warten. Meine Nvidia-RTX-4070-Desktop braucht meist über 2,5 Stunden, um die 64 GB RAM zu füllen. Das erzeugt jedenfalls bei mir keinen Betriebssystemabsturz, sondern als nächstes wird auch die Austauschdatei auf der SSD zu 99,9% gefüllt, das Betriebssystem ist dann extrem zäh und nach Anklicken des vorgeschlagenen Zugs muss man minutenlang warten, bis Betriebssystem und KataGo wieder RAM freischaufeln. Wenn Krösus nun über 128 GB RAM nachdenkt, ist mein Rat, dass sich diese Größe nicht lohnt, weil sich die Zugauswahl spätestens beim Füllen zwischen 32 und 64 GB RAM so sehr stabilisiert hat, dass sich danach offenbar nichts mehr ändern wird. Wer es in seltenen Fällen wirklich ganz genau wissen will, sollte wenn überhaupt dann gleich über 256 GB RAM oder noch mehr nachdenken. Für jeden normalen Go-Spieler und selbst für solche wie mich mit Forschungsdrang reichen jedoch bis zu 64 GB RAM aus. Wenn ihr nicht an der Forschungsspeerspitze in Foren über Go-Theorie mitdiskutieren wollt, reichen euch aber 32 GB RAM locker aus. Erst in ferner Zukunft mit viel schnelleren Grafikkarten wird man vielleicht doch mehr brauchen, damit einem der RAM nicht schneller überläuft, als man gucken kann.

Die neuronalen Netze von KI kann man selbst entwickeln und trainieren oder man nutzt die schon vorher trainierten Netze in der Anwendung (Inferencing). Wer trainiert, braucht beliebig viel VRAM. Allerdings wird KataGo auch als verteiltes System auf diversen Computern hilfsbereiter Go-Spieler trainiert. Anders wäre das eher, wenn ihr ein eigenes Projekt im Studium angeht und eine Workstation mit mehreren Grafikkarten braucht oder eine Cloud mietet. Jeder andere von uns nutzt KataGo nur in der Anwendung mit oben beschriebenen Bedarfen an VRAM und RAM.

KataGo in seiner „Eigen"-Variante läuft im Prinzip auch nur auf einer CPU. Es kann auch auf einer

internen GPU (iGPU) eines System-on-Chip laufen. Beides aber ist zu langsam, wenn man nicht mehr blutiger Go-Anfänger ist. Es bedarf der dedizierten GPU (dGPU) und dabei am besten einer Grafikkarte von Nvidia, wohingegen AMD-, Intel- oder sonstigen Grafikkarten sowohl geeignete Kerne als auch Bibliotheken fehlen. Nvidia erkannte sehr früh, dass Grafikkarten nicht nur für 3D-Grafik, sondern auch für beliebige Software mit vielen sich wiederholenden Rechenschritten geeignet sind. Das gilt für viele wissenschaftliche oder wirtschaftsnahe Anwendungen ebenso wie für Go-KI.

Notebooks sind mobil, aber grob doppelt so teuer bei gleicher Geschwindigkeit wie Desktops. Desktops sollte man selbst zusammenbauen, damit die Kosten fair sind und der Computer einigermaßen leise ist. KI-Computer werden so intensiv genutzt, dass sie gepflegt werden müssen. Beim Desktop reinige man alle drei Wochen die Gehäusestaubfilter. Alle vier Monate nutze man Pinsel, um die innen erreichbaren Lüfter von Staub zu befreien. Wenn etwa alle anderthalb Jahre die Chiptemperaturen durch die Decke schießen (größenordnungsmäßig 105°C statt bis zu 85°C bei der GPU, etwas weniger bei der CPU), trage man neue Wärmeleitpaste oder dergleichen auf. Dazu muss man die Grafikkarte vorsichtig auseinander bauen. Selbstredend sollte eine über 1 kg schwere Desktopgrafikkarte im Betrieb auf Stützen ruhen, damit sie einem nicht zerbricht.

Geschwindigkeit von KI wird zumeist in Anzahl von Objekten pro Sekunde gemessen. Bei KataGo sind die Objekte so genannte Playouts oder deren besonders interessante Teilmenge der Visits, welche schon bekannte Playouts nicht mitzählen. Ein Playout ist eine emulierte Zugsequenz bis zum Spielende, womit die KI testet, welcher Spieler gewinnt.

Meine Desktop-Grafikkarte, eine RTX-4070, ist gerade schnell genug für mein intensives Studieren. Sie dürfte auch ausreichen, um jeden Menschen im Spielen immer zu schlagen. Den meisten von euch mit weniger Forschungsdrang bei Go-Theorie dürfte auch eine etwas langsamere Grafikkarte ausreichen. Funktionieren tut KataGo unabhängig von der Geschwindigkeit. Unterscheiden tut sich nur, wie lange man jeweils warten muss, wenn man eine sichere Antwort haben möchte.

In friedvollen Eröffnungsstellungen, in denen es viele fast korrekte Zugkandidaten gibt, erreicht meine Grafikkarte mindestens etwa 3400 Visits pro Sekunde. Damit ich KataGo vertraue, die Zugauswahl sich stabilisiert, KataGo nicht mehr ständig seine Meinung ändert und nicht mehr manche wichtigen Folgezüge übersieht oder grob falsch einschätzt, muss es für die jeweils (!) aktuelle Brettstellung je (!) Spitzenzugkandidat mindestens 100.000 Playouts geben. In schwierigen Stellungen sind auch mal viel mehr nötig; bei den komplexesten Josekis erwarte ich über 5.000.000 Playouts. Dabei erzeugen Zugumstellungen zu schon bekannten Folgestellungen zeitweise Beschleunigungen, aber ich muss dann durchaus auch mal 15 bis 20 Minuten warten. Nach der Auswahl eines nächsten Zugs verwendet KataGo einige Playouts wieder, aber für die nächste Stellung muss ich dann oft erneut ein paar weitere Minuten warten. Fürs Spielen oder Schnellanalysieren braucht man allerdings bei weitem keine 100.000 je Spitzenzugkandidat, sondern es reichen ein paar Sekunden Suche für einige Tausend Playouts für nur den einen, aktuell blau markierten, präferierten Zug. Mehrere hundert hingegen reichen nicht, weil dann selbst so einfache Dinge wie Treppen auch mal von KataGo falsch gelesen werden.

Einem Kyuspieler dürfte daher auch eine RTX-3060-Laptop ausreichen. Ein starker Danspieler sollte sich eher bei einer Nvidia-Grafikkarte mindestens der gehobenen Mittelklasse umsehen.

Es gab mal Zeiten, da Hardware sicher war. Das hat sich leider mit Nvidias zunehmender Arroganz und Gier geändert. Besonders bei Desktops muss man extrem vorsichtig sein, wenn man eine der schnellsten Grafikkarten wie die RTX-5090 erwägt. Sie verbrauchen nämlich bis zu etwa 600W und haben meist einen 12-Pin-Stecker mit zu kleinen Kabelquerschnitten. Die vorherigen bis zu drei 8-Pin-Stecker waren sicher, aber bisher alle Revisionen oder selbst Experten-Drittanbieterangebote von 12-Pin-Steckern sind elektrisch nicht sicher, sondern können schmelzen, brennen oder weitere Computerkomponenten ebenfalls beschädigen! Ich habe mir weniger als 100 Videorezensionen zur RTX-5090 angesehen, aber schon ein paar der guten Rezensenten waren trotz sorgfältigen Einsteckens davon nach kurzer Zeit betroffen. Man muss also

von einer Zerstörung bei deutlich mehr als 1% aller High-End-Consumer-Grafikkarten ausgehen. Nicht die schnellste Grafikkarte ist die beste, sondern die am längsten sicher unbeaufsichtigt laufende! Meine RTX-4070 verbraucht nur 200W und dafür reicht ein 8-Pin-Stecker.

Nach der noch vergleichsweise einfachen Hardwarewahl kommen wir nun zur sehr schwierigen Softwareinstallation. Im Folgenden nehme ich die Verwendung einer Nvidia-Grafikkarte und von Windows an. Wir benötigen einen Nvidia-Grafikkarten-Treiber, Tools, Nvidia-Bibliotheken, die KI-Software KataGo und eine Software mit grafischer Benutzeroberfläche fürs Go-Brett.

KataGo gibt es in den drei Hauptversionen OpenCL, CUDA und TensorRT, benötigt ein trainiertes neuronales Netz und erfordert Tuning. In jeder von uns benutzten Software mit grafischer Benutzeroberfläche deklarieren wir ein Kommando zum Aufrufen von KataGo. Es gibt die Nvidia-Bibliotheken CUDA, CuDNN und TensorRT.

Gute Softwareinstallation und -konfiguration sind schwierig, aber notwendig zum Erzielen hoher Geschwindigkeit von KataGo. Tuning ermöglicht 2-fache Geschwindigkeit. KataGo in der TensorRT-Version zusammen mit der Nvidia-TensorRT-Bibliothek ist 3-mal so schnell wie KataGo in der OpenCL-Version zusammen mit der grundlegenden OpenCL-Bibliothek. Eine gute Kombination von Datei-Versionen von Nvidia-Bibliotheken kann 5-fache Geschwindigkeit ermöglichen. Insgesamt kann sich eine mehr als 14-fache Geschwindigkeit ergeben der besten gegenüber der schlechtesten Kombination aus Installation und Tuning von KataGo und Nvidia-Bibliotheken. Wollte man die gleiche Beschleunigung mit leistungsfähigeren oder mehreren Grafikkarten erzielen, müsste man ein Vielfaches seines Computerpreises bezahlen.

Zuerst installieren wir den Nvidia-Grafikkarten-Treiber, wenn er nicht vor dem Computerkauf vorinstalliert worden ist. Es gibt den Nvidia-Grafikkarten-Treiber in den zwei Varianten als Gaming-Treiber oder Studio-Treiber. Vermutlich funktionieren beide Varianten gleich gut für Go-KIs mit ihrem maschinellen Lernen. Der Begriff Gaming-Treiber bezieht sich nicht aufs Go-Spiel, sondern in Nvidias Sprachgebrauch meint „Gaming“ das 3D-Spielen von Egoshootern und dergleichen, wird des öfteren geupdatet und stellt ein paar zusätzliche Feature dafür bereit. Ich verwende den Studio-Treiber, welcher besonderen Wert auf langfristige Stabilität legt und zusätzliche Features für Arbeitssoftware bietet. Der Grafikkarten-Treiber in einer stabilen Version muss zum verwendeten Betriebssystem passend ausgewählt und kann auf Nvidias Webseite zum anschließenden Installieren heruntergeladen werden.

Als Software-Tools empfehle ich folgende: Process Explorer der Sysinternals-Suite als Übersicht über die Prozesse, CPU-Z zum Stresstesten der CPU, Furmark zum Stresstesten der Grafikkarte, KataGo ausgeführt auf der Grafikkarte mit langen Bedenkzeiten und KI-Spielern für ihr Beinahe-Stresstesten, HWINFO64 oder ein vergleichbares Tool zum Überwachen von Lasten, Temperaturen und Lüftergeschwindigkeiten, das Mainboard-UEFI zum Setzen der Lüftergeschwindigkeitskurven, die Speicherdiagnose von Windows zum Testen des RAM, OCCT zum Testen des VRAM und – besonders auf Notebooks – Afterburner zum Tunen der Grafikkarte auf Hardwareebene mittels Powertargets und vorsichtigem Undervolting zwecks größerer Effizienz und Laufruhe.

KataGo als unsere „Engine“ (oder KI-Software) erzeugt Züge. Eine grafische Benutzeroberfäche wie Lizzie oder KaTrain stellt Brett, Züge, deren Werte und Spielbäume dar. Die grafische Benutzeroberfäche ruft KataGo auf, sodass beide simultan ausgeführt werden und miteinander interagieren. Wir interagieren mit der grafischen Benutzeroberfäche.

Jede Grafikkarte unterstützt den Softwareindustriestandard OpenCL als Anwendungsschnittstelle zwischen Software und Grafikkarte. Die Bibliotheksdatei OpenCL.dll ist auch schon im Windows-System-Verzeichnis. AMD-Grafikkarten unterstützen nur OpenCL. Nvidia-Grafikkarten mit ihren CUDA-, Tensor- und RT-(Raytracing-) Kernen unterstützen auch fortgeschrittene Bibliotheken zu deren besserer Nutzung.

Wenn man überhaupt erst einmal etwas auf der Grafikkarte zum Laufen bringen will, beginnt man mit KataGo in der OpenCL-Version. KataGo in den Versionen CUDA oder TensorRT sollte schneller sein. Damit KataGo CUDA-Kerne nutzen kann, benötigt es von Nvidia sowohl die CUDA-Bibliotheken als auch die CuDNN-Bibliotheken. Wenn KataGo den besten Nutzen aus Tensor-Kernen ziehen soll, benötigt es außerdem Nvidias TensorRT-Bibliotheken. Wir gehen die fortgeschrittene Installation der zusätzlichen Bibliotheken später durch.

Es gibt also verschiedene Arten von Grafikkartenkernen und verschiedene Arten von Bibliotheken, welche Software die Benutzung einiger Kene überhaupt und dann möglichst effizient ermöglichen. Wenn die Installation einmal abgeschlossen ist, rufen die geeigneten Nvidia-Bibliotheken die passenden Kerne der Grafikkarte automatisch auf, sodass wir uns in der Anwendung nicht mehr um diese Hardwaredetails kümmern müssen.

Bei Windows ist es gute Sicherheitspraxis, Anwendungsprogramme als Windows-Standardbenutzer zu verwenden und Programme in die schreibgeschützten Verzeichnisse C:\Program Files oder C:\Program Files (x86) zu installieren. Einige Programmierer von Go-Programmen kommen allerdings aus der Linux-Welt und sind damit nicht vertraut. Später bei der Anwendung wollen manche der Programme weitere Dateien in ihr Installationsverzeichnis schreiben. Viele Softwareinstallationen unter Windows benötigen zumindest zeitweise die Verwendung eines Administrator-Benutzers. Bis auf Weiteres ist die pragmatische Herangehensweise, auch

erstes Anwenden ohne aktive Internetverbindung als Administrator zu testen und erst später ein paar Details zurechtzubiegen, damit die Programme auch mit den eingeschränkten Rechten eines Windows-Standardbenutzer-Kontos laufen.

Ein bequemer Start zum probeweisen, ersten Installieren von KataGo und ein paar grafischen Benutzeroberflächen ist Baduk AI Megapack, verfügbar hier:

https://github.com/wonsiks/BadukMegapack

Wir behalten dessen vorgeschlagenes Installationsverzeichnis C:\baduk. Während der Geduld erfordernden Installation sind ein paar Fragen zu beantworten, von denen die wichtigste nach der zu verwendenden, schnellen Grafikkarte ist. Wird dort beispielsweise angezeigt „Found OpenCL Device 1 = RTX 4070“, so gibt man die Zahl 1 ein und ignoriert eine etwaig auch vorhandene interne Grafikkarte des System-on-Chip.

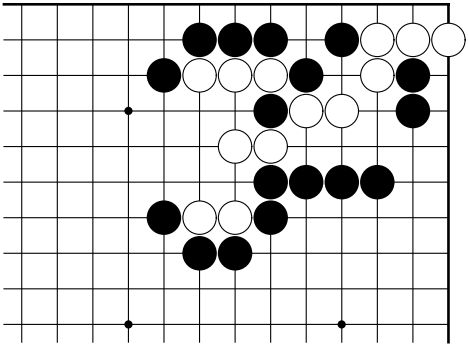
KaTrain ist eine der installierten grafischen Benutzeroberflächen. Deren Hamburgermenü (klicke auf drei horizontale Balken) gibt Zugriff auf General & Engine Settings. Klicke Download KataGo version und wähle dazu die OpenCL-Version von KataGo aus, deren lokaler Pfad *C:\baduk\lizzie\katago.exe* ist. Klicke Download Models und wähle einer der Dateien vom Typ *.gz oder *.bin.gz. Anschließend sollte es Einträge in den drei Zeilen Path to KataGo executable, Path to KataGo config file und Path to KataGo model file geben. Override Engine Command verbleibt hingegen bis auf Weiteres leer. Wähle einen Wert für Maximum time for analysis. Klicke auf Update Settings und warte gegebenenfalls ein paar Minuten. Schließe diesen Tab mittels der ESC-Taste. KaTrain ist buggy; sollte das Programm in diesem Moment einfrieren, kille seinen Prozess (beispielsweise im durch die Tastenkombination CTRL + ALT + DEL aufgerufenen Taskmanager von Windows) und starte KaTrain erneut. Dann sollten wir in General & Engine Settings die richtigen Einträge vorfinden. Wir wählen die Spieler im Player Setup aus, beispielsweise Black Human und White AI, und drücken ESC. Klicke aufs Brett und die KI-Engine sollte mit ihren Zügen antworten. Mit einem Tool wie HWiNFO64 können wir die GPU-Last überwachen. Wir wissen, dass unsere KI-Engine auf der dedizierten Grafikkarte arbeitet, wenn HWiNFO64 für sie 50 bis 100% Last, typischerweise 92 bis 96% Last beim Nachdenken von KataGo anzeigt.

Wir haben bisher herausgefunden, dass unsere Grafikkarte überhaupt funktioniert und KataGo irgendwie zum Laufen gebracht. Vermutlich ist es allerdings noch langsam. Nächstes Mal installieren wir richtig und beschleunigen KataGo.

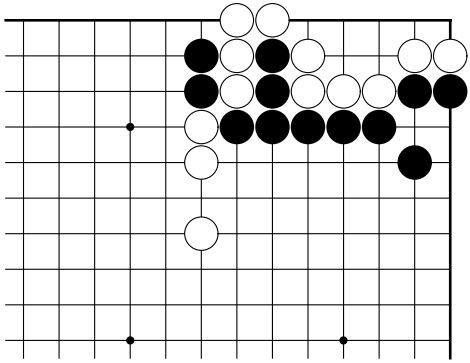
(Die Fotos und die Infografik in diesem Artikel wurden von Google Gemini erstellt.)

Tesuji-Tutor 5: Mausefalle

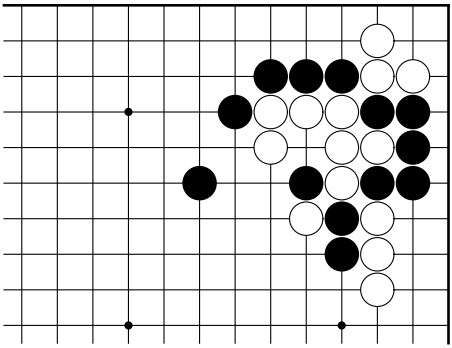
von Tobias Berben



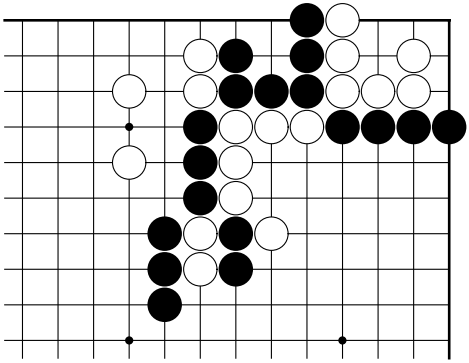
Problem 1



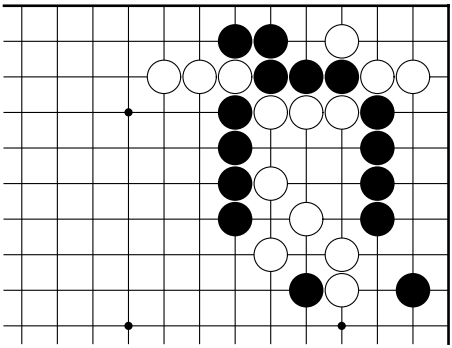
Problem 4



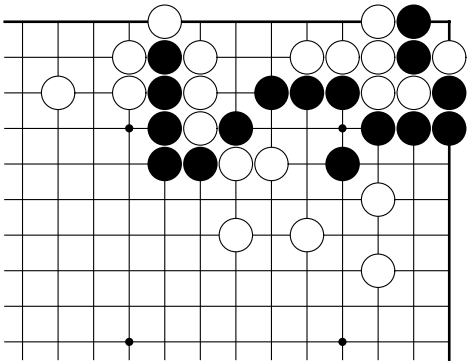
Problem 2



Problem 5

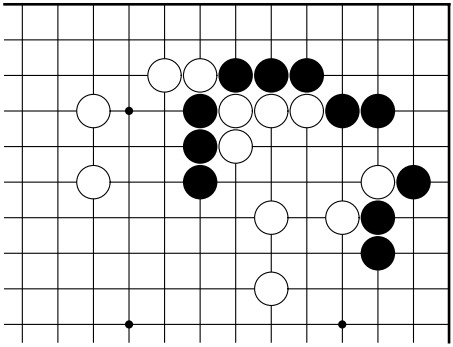


Problem 3

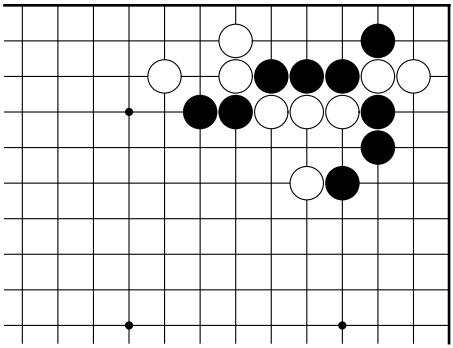


Problem 6

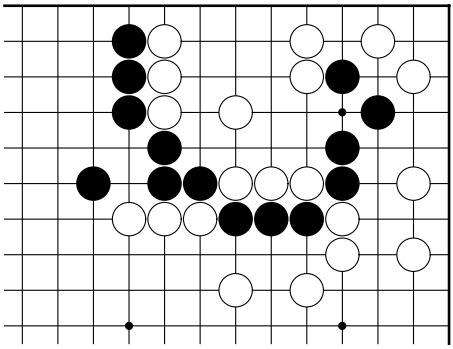
In dieser Serie werden pro Folge mehrere Tesuji-Probleme präsentiert, die sich immer um ein bestimmtes Thema (Zerstören, Retten, Leben, Schikanieren, Töten, Erhalten, Sabaki, Ko etc.) drehen und immer ist Schwarz am Zug. **Vorsicht, die Lösungen befinden sich auf den folgenden beiden Doppelseiten!**



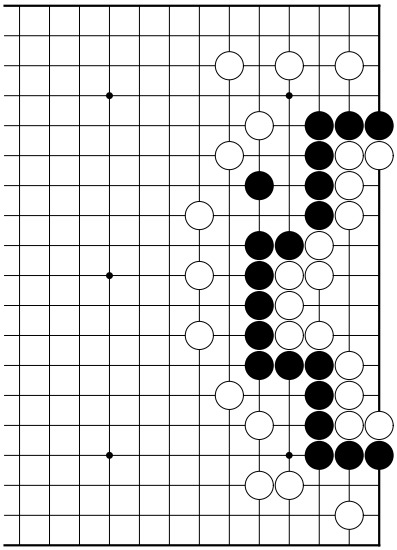
Problem 7



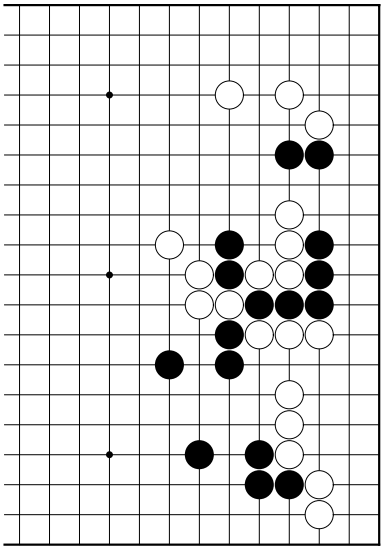
Problem 8



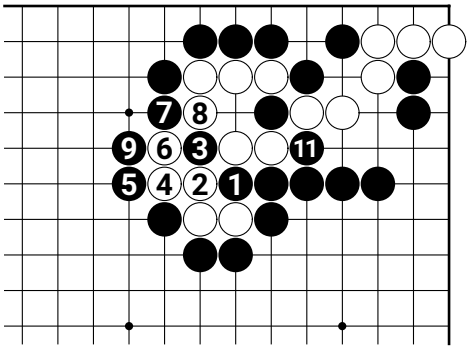
Problem 9



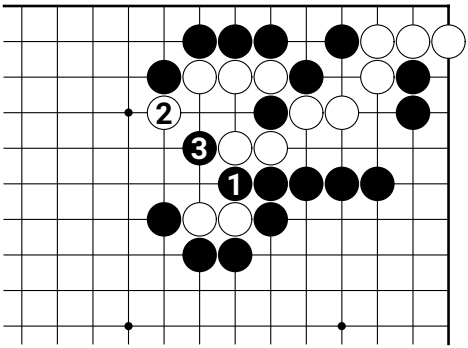
Problem 10



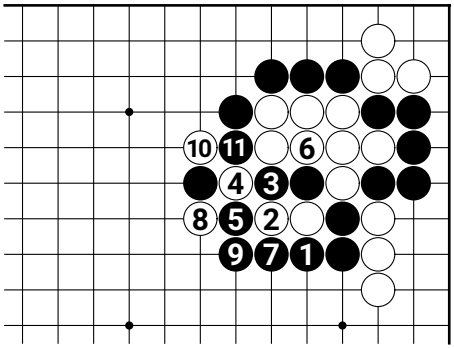
Problem 11



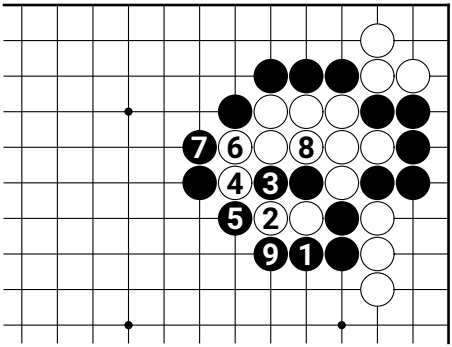
Lösung 1.1 (10 auf 3): *Schwarz greift mit 1 und 3 an, opfert dann 3 und erreicht am Ende mit 11 eine Mausefalle.*



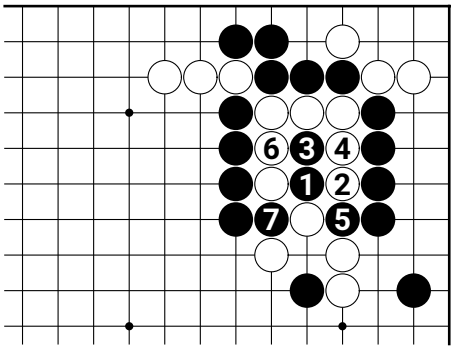
Lösung 1.2: *Wenn Weiß auf 2 antwortet, kann Schwarz mit 3 fangen und zugleich einen Schnitt androhen.*



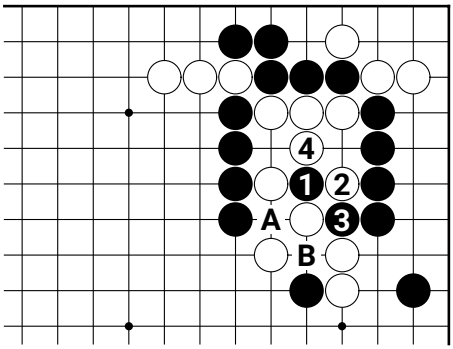
Lösung 2.1: *1 ist ein notwendiger Zug und nach 2 werden mit 3 zwei Steine geopfert, um dann mit 11 eine Mausefalle zu erzwingen.*



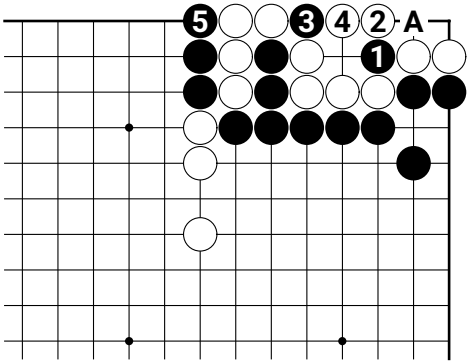
Lösung 2.2: *Wenn Weiß mit 6 nicht fängt, sondern deckt, wird die Gruppe einfach eingeschlossen und gefangen.*



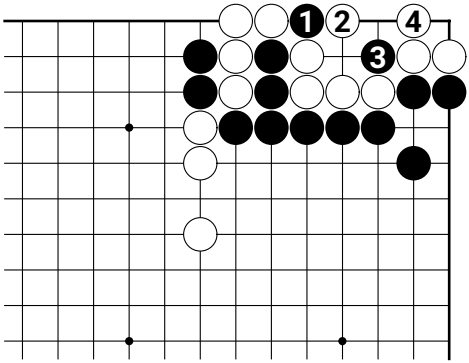
Lösung 3.1: *1 erzeugt einen Defekt in der weißen Form, der nach 7 offensichtlich wird.*



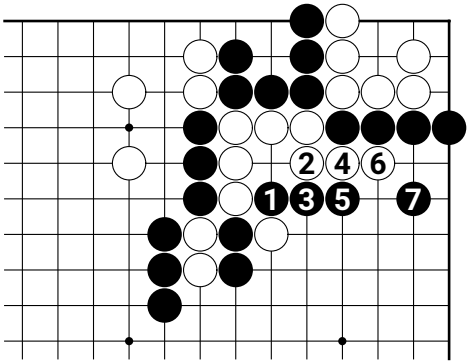
Lösung 3.2: *Gleich auf 3 darf Schwarz nicht spielen, da nach 4 für Weiß A und B Miai sind.*



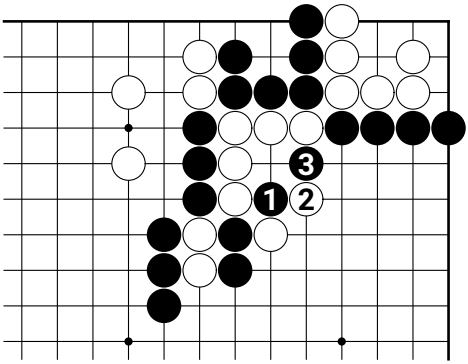
Lösung 4.1: *1 ist entscheidend. Nach 2 spielt Schwarz 3 und 5 und wenn Weiß deckt, droht eine doppelte Mausefalle mit A.*



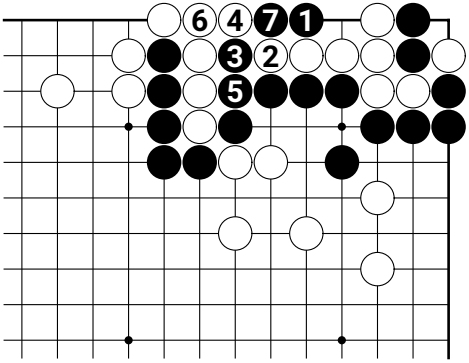
Lösung 4.2: *Wenn Schwarz zuerst auf 1 einwirft, kann Weiß nach 3 einfach auf 4 antworten und verliert nichts.*



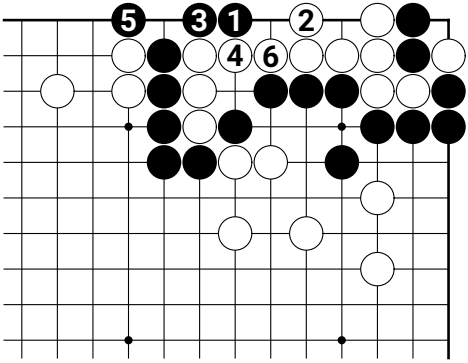
Lösung 5.1: *1 ist relativ offensichtlich. Wenn Weiß danach versucht, mit 2 bis 6 zu entkommen, folgt mit 7 ein einfaches Geta.*



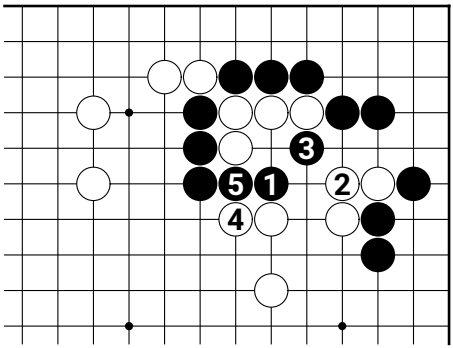
Lösung 5.2: *Will Weiß einfach mit 2 fangen, schnappt mit 3 die Mausefalle zu.*



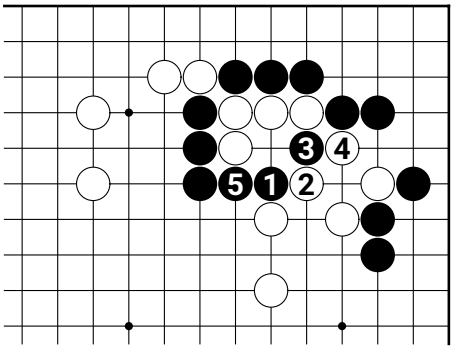
Lösung 6.1: *1 ist ein sehr schönes Tesuji! 2 ist erzwungen und wenn Weiß nach 5 deckt, schlägt nach 7 die Mausefalle zu.*



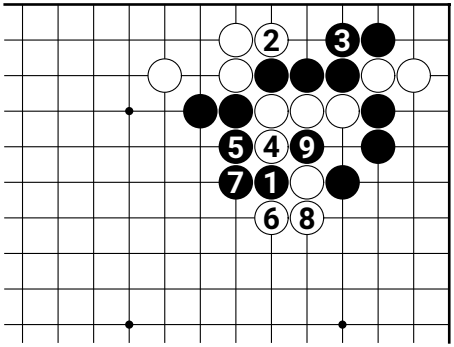
Lösung 6.2: *1 funktioniert nicht, da Weiß nach 2 lebt und mit 4 und 6 die übrigen Steine retten kann.*



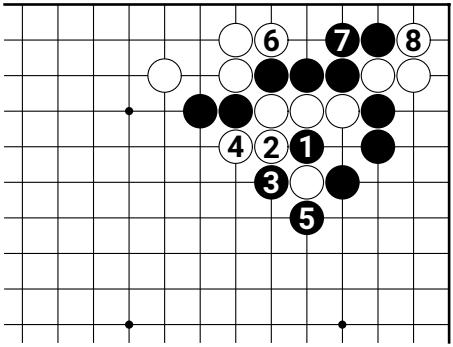
Lösung 7.1: *1 ist ein scharfer Zug und mit 2 minimiert Weiß seine Verluste und opfert mit 4.*



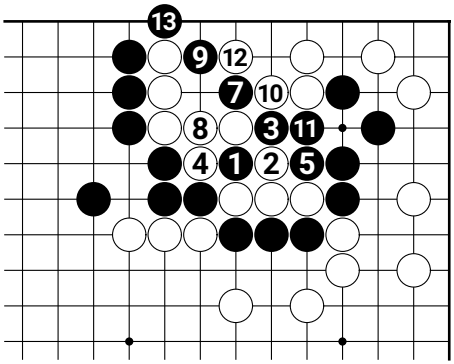
Lösung 7.2: *Wenn Weiß 1 auf 2 beantwortet, schlägt mit 3 und 5 eine einfache Mausefalle zu.*



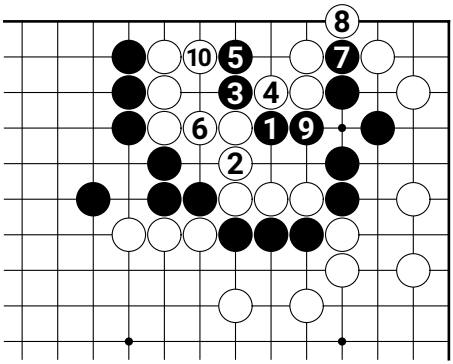
Lösung 8.1: *Der Klemmzug auf 1 ist das gesuchte Tesuji. Weiß kann nicht mehr entkommen und mit 9 ist die Maus gefangen.*



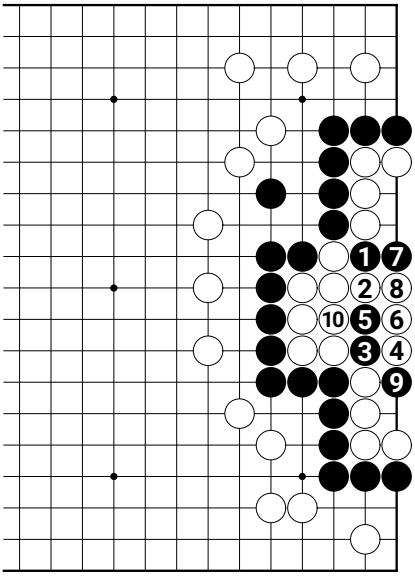
Lösung 8.2: *Gleich auf 1 zu spielen hilft nicht. Schwarz fängt zwar mit 5, aber Weiß fängt in der Ecke mit 6 und 8.*



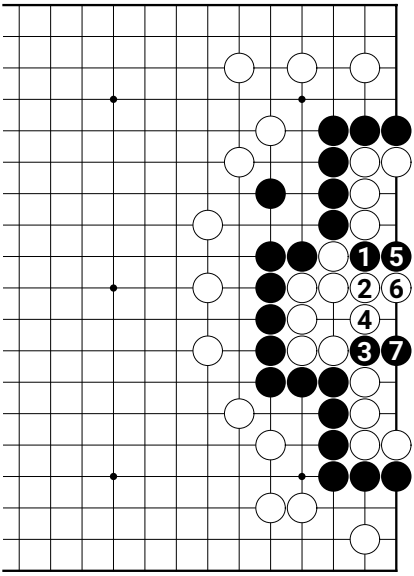
Lösung 9.1: *Schwarz opfert 1 und deckt dann mit 11, um mit 13 eine Mausefalle zu kreieren.*



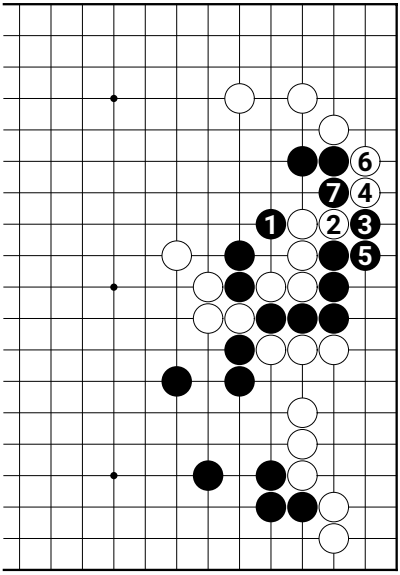
Lösung 9.2: *1 ist ein Fehler, denn nach 10 verliert Schwarz. Spielt Schwarz 3 auf 4, kann Weiß auf 3 antworten.*



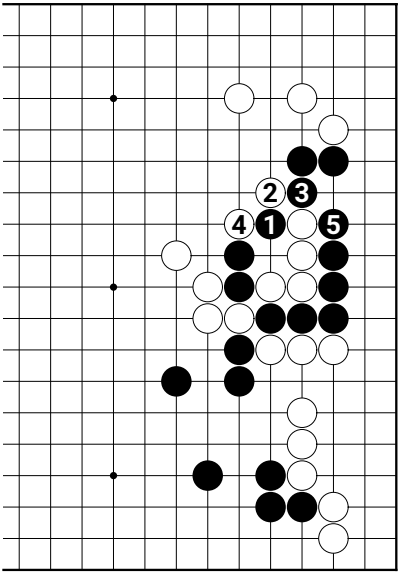
Lösung 10.1 (11 auf 3): *1 und 3 sind die richtigen Züge. Nach 10 bastelt Schwarz auf 3 dann eine doppelte Mausefalle.*



Lösung 10.2: *Gibt Weiß mit 4 auf der anderen Seite Atari, dann kann sich Weiß nach 7 nicht annähern.*



Lösung 11.1: *1 reduziert die Freiheiten von Weiß und nach 6 kann Schwarz mit 7 fünf Steine fangen.*



Lösung 11.2: *Wenn Weiß versucht, zur Mitte zu entkommen, dann schlägt mit 3 und 5 eine Mausefalle zu.*

Hallo, liebe Kinder!

Die jüngsten Spieler der ersten Jugendliga-Saison sind jetzt erwachsen. Aus diesem Anlass sprechen wir mit Spielern von damals. Die Jugendliga gibt es natürlich immer noch. Wenn Du mitmachen möchtest: Einfach ein E-Mail an fs-nachwuchs@dgob.de schreiben!

Chafiq Bantla war 15, als die Jugendliga startete.

Euer 黑 Hej

Erinnerst Du Dich noch an Deine Spiele in der Jugendliga?

Die Spiele kamen mir schon wichtig vor. Ich habe in meinem Kinderzimmer auf dem Laptop gespielt. Ich habe mich immer drauf gefreut, denn in meiner Stadt, Dinslaken, gab es keine Spieler.

Was hältst Du rückblickend von der Jugendliga?

Für mich war das ein wichtiger Punkt, um am Ball zu bleiben. So war's für mich interessanter. Ich kannte dann irgendwann die anderen Spieler, und wenn man sich dann auf den Turnieren sah, dann bleibt man im Kontakt.

Was hast du denn seitdem so gemacht?

Ich habe Sinologie (also Chinesisch) und Koreanistik studiert. Bin gerade mit dem Studium fertig und werde nun eventuell in China weiter studieren. Ein Jahr meines Studiums habe ich auch in Taiwan studiert, und in China war ich ein paar Monate an einer Go-Akademie.

Dein Interesse für China, Taiwan, Korea: Kam das durch Go?

Ja, genau. Vorher habe ich höchstens mal Mangas gelesen, Dragonball und so. Aber China und Korea kam dann durch's Go-Spielen.

In der ersten Saison hast du 2- bis 3-Dan gespielt. In Deiner Liga waren heutige 6 Dans: Arved und Matias. Wie war das so?

Die kamen mir doch schon alle sehr stark vor, und ich war ja noch ganz neu. Auch Online-Go war für mich noch neu. Ich hatte erst ein Jahr vorher angefangen, Go zu spielen.

Und in deiner ersten Saison schon 2 kyu, wow!

Ich war da auch Go-verrückt … Go war meine Hauptbeschäftigung.

Inzwischen kümmerst Du Dich ja selbst um die Jugendliga und die Nachwuchsförderung. Wie ist das so, wenn man als Kind selbst mitgespielt hat und nun auf einmal sowas organisiert?

Auf jeden Fall sehr interessant. Jetzt sieht man wie die andere Seite so ist. Da steckt immer sehr viel mehr Arbeit drinnen, als ich als Jugendspieler gedacht hatte. Aber ich freue mich, dass ich da etwas zurückgeben kann.

Was war das lustigste/peinlichste Erlebnis, das Du mit Go verbindest?

Da gibt's viele Sachen. Als ich z.B. in China bei der Go-Akademie war, da gab es immer morgens und abends eine Turnierpartie. Das morgendliche Spiel kann von den Profis analysiert werden. Wenn man gut spielt, hofft man darauf. Wenn man schlecht spielt, eher nicht. Ich hatte mal ein ganz schreckliches Spiel. Die Eröffnung war nicht gut, das Mittelspiel war schlecht und das Endspiel war ganz schrecklich. Das verstand ich auch auf Chinesisch. Dann haben sie aber auch noch jemanden aus der anderen Klasse geholt, der Englisch konnte. Und dann durfte ich das nochmal hören: „Opening not good, middle game very bad, endgame terrible."

International

von Daniela Trinks

31. LG Cup

Wang Xinghao 9p (22) gewann am 16. Juni den 31. LG Cup der Chosun Ilbo durch einen 2:1-Finalsieg gegen Titelverteidiger Shin Minjun 9p (27). Shin gewann die erste Partie nach 308 Zügen mit einem halben Punkt, verlor die zweite jedoch ebenso knapp nach 328 Zügen. In der Entscheidungspartie scheiterte Shins aggressive Eröffnung an Wangs ruhigem, präzisem Spiel, sodass Shin nach 183 Zügen aufgab. Damit bleibt der LG Cup ein Turnier ohne erfolgreiche Titelverteidigung in zwei aufeinanderfolgenden Jahren. Für Wang ist es nach dem Beihai Xinyi Cup 2025 der zweite große internationale Titel. China verkürzt damit im historischen Vergleich mit Korea auf 13:15 Titel. Das von der Tageszeitung Chosun Ilbo ausgerichtete und von LG gesponserte Turnier war mit 300 Mio. Won (ca. 170.000 €) für den Sieger und 100 Mio. Won für Platz zwei dotiert. Die Bedenkzeit betrug 3 Stunden plus 5×40 Sekunden Byoyomi.

9. Tiantaishan Cup

Choi Jeong 9p hat Team Korea mit einer beeindruckenden Vier-Sieg-Serie zum Triumph beim 9. Tiantaishan Cup geführt. Sie bezwang die zweifache Weltmeisterin Ueno Asami 6p sowie Chinas Spitzenspielerinnen Zhou Hongyu 7p, Tang Jiawen 7p und Yu Zhiying 8p. Damit sicherte sie Korea den vierten Titel in Folge (den sechsten insgesamt). Teamkapitänin Kim Eunji 9p musste dank Choi Jeongs Endspurt und zweier Siege von Nakamura Sumire 6p gar nicht erst antreten. Letztere spielte für Korea – wäre sie für ihr Heimatland Japan gestartet, wäre das Turnier wohl noch spannender verlaufen. Anders als beim Nongshim-Cup gingen alle Teams mit Preisgeld nach Hause: Korea erhielt 200.000 RMB (ca. 25.000 €), China 100.000 RMB und Japan 50.000 RMB.

Team Korea bei der Siegerehrung

Go-Szene in Vietnam

Laut Nationaltrainer Lee Kangwook 3p erlebt Go in Vietnam einen deutlichen Aufschwung. Aushängeschild ist die 20-jährige Ha Quynh Anh 6d: Neben drei Siegen beim Amateur-Senko-Cup seit 2021 gewann sie die Samsung-Cup-Qualifikation der „Weltgruppe" (für Spieler außerhalb der Top-Nationen) sowie die Südostasien-Qualifikation zum Mlily Cup. Dort schlug sie den malaysischen Profi Chang Fu Kang 3p (23), der seit 2020 als Profi in Japan spielt. Auch Nachwuchstalente wie der 13-jährige Giang Vien Minh zeigen das

Ha Quynh Anh 6d

sportliche Potenzial des Landes. Ein weiterer Meilenstein: Nach 16 Jahren Pause ist Go wieder Disziplin bei den nationalen Sportspielen, was staatliche Förderung und öffentliche Aufmerksamkeit verspricht.

Japan

von James Brückl

Judan

Zuletzt führte Shibano Toramaru 9p im laufenden Titelkampf 2:1 gegen Kyo Kagen 9p. Bereits im April fanden die letzten beiden Begegnungen statt und nachdem Kyo Kagen zunächst noch ausgleichen konnte, verteidigte Shibano Toramaru seinen Titel am Ende mit einem 3:2.

Meijin Liga

In der Meijin Liga standen Kyo Kagen und Motoki Katsuya 9p am besten da, jeweils mit einem 3:1. Nachdem nun weitere Begegnungen absolviert worden sind, führen diese beiden auch weiterhin das Teilnehmerfeld mit je einem 4:2 an. Nun hat sich aber Shibano Toramaru herangearbeitet, steht jetzt selber 4:1 und hat aus dem Zweikampf um das Recht zur Titelherausforderung einen Dreikampf gemacht. Insgesamt sind bei neun Teilnehmern acht Begegnungen zu absolvieren.

Tengen

Das Tengen-Turnier ist mittlerweile bis zum Halbfinale gediehen. In diesem stehen sich Murakawa Daisuke 9p und Seki Kotaro 9p sowie Iyama Yuta 9p und Kono Rin 9p gegenüber. Shibano Toramaru war bereits im Viertelfinale ausgeschieden. Vielleicht eine Chance für Iyama Yuta, den Titel von Ichiriki Ryo 9p anzugreifen.

Honinbo

Ichiriki Ryo 9p hat derweil im Honinbo-Titelkampf erhebliche Schwierigkeiten gegen seinen frischgebackenen Herausforderer, Fukuoka Kotaro 7p. Dieser nahm dem Titelverteidiger zwei Spiele ab (das erste und das vierte), so dass bei einem Zwischenstand von 2:2 die letzte Partie Anfang Juli die Entscheidung bringen muss.

Gosei

Im verbleibenden Halbfinale des Turniers setzte sich Sada Atsushi gegen Kyo Kagen durch, um im Finale auf Ichiriki Ryo zu treffen. Sicherlich zur Überraschung einiger besiegte er auch diesen (!), um nun Herausforderer von Iyama Yuta um dessen verbleibenden, letzten Titel zu werden. Das erste Spiel findet Ende Juni statt, die verbleibenden Spiele, maximal noch drei, aber im Juli. Die Bemühungen Ichiriki Ryos, einmal alle Titel zu halten, sind damit fürs erste zu einem Halt gelangt.

Meijin der Frauen

Uneo Asami verteidigte bereits im April ihren Titel gegen Fujisawa Rina 2:0.

Korea

von Daniela Trinks

Koreanische Rangliste

In den Profilisten für Mai und Juni 2026 thront Shin Jinseo unangefochten auf Platz 1 und baute seine Rekordserie auf 78 Monate an der Spitze aus. Park Junghwan hält stabil Rang 2, gefolgt von Shin Minjun und Byun Sangil auf den Plätzen 3 und 4. Bei den Frauen führt Kim Eunji im Juni zum siebten Mal in Folge, während Choi Jeong ihr nach elf Siegen im Mai dicht auf den Fersen ist. Nakamura Sumire eroberte im Mai Rang 4 zurück und verteidigte diesen auch im Juni.

13. Daeju-Senioren Cup

Choi Myunghoon 9p hat den 13. Daeju-Pokal für Profi-Senioren gewonnen und holte damit 26 Jahre nach seinem ersten Titel seinen zweiten Turniersieg. Im Finale bezwang er Mok Jinseok 9p mit Weiß nach 276 Zügen mit 1,5 Punkten Vorsprung, obwohl er im frühen Mittelspiel deutlich zurückgelegen hatte. Der Erfolg war für den Rekord-Vizemeister (zehn zweite Plätze)

besonders wertvoll: Er besiegte im Halbfinale Lee Changho 9p und beendete im Finale eine seit 2007 anhaltende persönliche Niederlagenserie gegen Mok. Die Bedenkzeit betrug 15 Minuten plus 3 x 40 Sekunden Byoyomi.

Koreanisches Go-Profi-Ehepaar

Kim Myunghoon 9p und Cho Seungah 7p haben am 28. Juni in Seoul geheiratet.

Beide gehören zu den bekanntesten koreanischen Profis: Kim machte zuletzt unter anderem mit vier Siegen in Folge im 26. Nongshim Cup auf sich aufmerksam, Cho zählt seit Jahren zur erweiterten Spitze des koreanischen Frauengo. Sie werden das 13. koreanische Go-Profi-Ehepaar.

51. Harim Cup Amateur-Frauen-Guksu

Die 39-jährige Chae Hyunki hat am 20. Juni die traditionsreiche Frauen-Guksu-Meisterschaft der Amateure gewonnen. Im Finale der höchsten Spielklasse (42 Spielerinnen ab Online-6-Dan) setzte sich die zweifache Mutter und ehemalige Yeongusaeng hauchdünn mit einem halben Punkt

gegen Han Jiwon (26) durch. Damit durchbrach die aktuelle Nummer 1 der Amateurinnen den Trend der Vorjahre, in denen meist sehr junge Talente wie Kim Eunji (11) oder Kim Minseo (13) den prestigeträchtigen Titel abgeräumt hatten. Insgesamt nahmen 170 Spielerinnen in sieben Kategorien teil.

1. KBF-Präsidentenpokal für Menschen mit Behinderung

In Seoul fand am 5. Mai erstmals der KBF-Präsidenten-Cup als nationales Go-Turnier für Spieler mit Behinderungen statt. Rund 200 Teilnehmende aus verschiedenen Regionen Koreas traten in acht Kategorien an, darunter mehrere Spielstärkeklassen, zwei Anfängergruppen und eine Frauengruppe. Das Turnier wurde von der KBF und dem Koreanischen Baduk-Verband für Menschen mit Behinderung gemeinsam ausgerichtet und von der KBA unterstützt. In der stärksten Spielklasse gewann Choi Jungi den ersten Titel, während Seo Youngnam den zweiten Platz belegte. Vertreter der beteiligten Organisationen betonten die Bedeutung des Turniers für Teilhabe, sportlichen Austausch und die weitere Entwicklung von Go-Angeboten für Menschen mit Behinderungen.

1. Blitz-Kinderturnier

Am 18. Juni gewann der Sechsklässler Moon Haram die Premiere des Blitz-Kinder-Go-Turniers. Im Feld der 64 Dan-Nachwuchsspieler besiegte er im Finale den Viertklässler Kim Jeonghyun nach 286 Zügen und sicherte sich ein Stipendium über 2 Millionen Won (ca. 1.350 €). Das von Blitz Asset Management finanzierte Turnier ging auf ein Go-Fan-Event-Versprechen von Kim Chaeyoung

9p zurück. Nach dem Finale durfte der Sieger in einer Vorgabepartie (zwei Steine) gegen Kim Chaeyoung antreten, die er jedoch verlor. Die Fischer-Bedenkzeit betrug 10 Minuten plus 20 Sekunden pro Zug.

Boom bei Kinderturnieren

Gleich drei große Events mobilisierten im Mai und Juni den Nachwuchs: Am Kindertag (5. Mai) spielten rund 1.000 Kinder beim 1. Gwangmyeong Speedom-Turnier, bei dem Jang Jun und Cho Jaemin die stärksten Gruppen gewannen. Kurz darauf lockte das 3. Hana Bank Kinder-Go-Festival an der Universität von Seoul 800 Kinder und 2.400 Gäste an; neben den Partien gab es ein Rahmenprogramm mit Legende Lee Changho und ein Eltern-Gomoku-Turnier. Zudem veranstaltete die Profi-Union am 7. Juni erstmals ein eigenes Breitensport-Turnier für 300 Kinder, das sich gezielt an Anfänger (15. bis 29. Kyu) richtete. Sie plant weitere Ausgaben und prüft künftig auch eine Gruppe für erwachsene Anfänger.

Lee Sedol unterstützt Go-Schulprojekt

Go-Legende Lee Sedol besuchte am 30. April eine Grundschule in Ulsan, um sich ein Bild vom dortigen Go-Unterricht im regulären Lehrplan zu machen. Vor Ort beantwortete er Fragen der Kinder und warb für den Wert von Go. Der Besuch flankiert das ambitionierte, mit 800 Millionen Won (ca. 450.000 €) finanzierte Programm „Go-Unterricht an Schulen“. Von April bis Dezember sollen an 36 Grundschulen in Ulsan rund 6.800 Unterrichtseinheiten stattfinden, um über 10.000 Kindern das Spiel zu vermitteln. Das Projekt soll eine langfristige Basis für den Go-Schulunterricht schaffen und gleichzeitig Konzentration, Kreativität sowie eine gesunde Denksportkultur fördern.

KBF startet landesweites Go-Programm

Mit finanzieller Unterstützung staatlicher Stellen startet der Koreanische Amateur-Go-Verband (KBF) 2026 ein ambitioniertes Programm zur landesweiten Verbreitung von Go. Ziel der fünf Initiativen ist es, Angebote für verschiedene Altersgruppen sowie sozial oder kulturell benachteiligte Gruppen zu schaffen. Neben Freizeit- und Bildungsaspekten stehen dabei die Förderung kognitiver Fähigkeiten, Konzentration und emotionale Unterstützung im Fokus. Die Umsetzung ist genau auf die Zielgruppen abgestimmt: Für Erwachsene und Senioren wird der Einstieg unter anderem auf dem kleineren 13×13-Brett erleichtert. Für Kinder und Jugendliche – insbesondere aus einkommensschwachen oder multikulturellen Familien – werden Kurse und Jugend-Clubs angeboten, die rund 6.000 Teilnehmende erreichen sollen. Weitere Angebote richten sich an Menschen mit Entwicklungsstörungen sowie an erwachsene Anfängerinnen in regionalen Zentren. Das Projekt wird von zertifizierten Go-Lehrkräften betreut und soll durch Evaluationen sowie regionale Netzwerke langfristig weiterentwickelt werden.

Untersuchung zur Wirkung von Go

Die KBA und das Hanyang-Universitätsklinikum untersuchen in einer neuen wissenschaftlichen Kooperation die Wirkung von Go auf Kinder mit Aufmerksamkeitsproblemen. Die KBA stellt dafür ein angepasstes Bildungsprogramm bereit, während die Klinik die medizinischen Daten erhebt und auswertet. Ziel ist es, positive Effekte auf Aufmerksamkeit, emotionale Stabilität und psychische Gesundheit nachzuweisen. Die Forscher knüpfen dabei an frühere Studien zur Hirnfunktionsentwicklung sowie an laufende Projekte zur Demenzprävention an.

Zehn Jahre AlphaGo

Shin Jinseo und Demis Hassabis über die Zukunft von Go und KI

Unter dem Titel „AlphaGo 10 Years: An Extraordinary Journey“ trafen sich Google DeepMind-CEO Demis Hassabis und Shin Jinseo 9p am 29. April in Seoul. Die Veranstaltung sollte an das historische Match gegen Lee Sedol von 2016 erinnern und beleuchtete das Verhältnis zwischen menschlicher Kreativität und KI-gestützter Analyse.

Demmis Hassabis (l.), Gründer von Google Deepmind, und Shin Jinseo 9p

Nach einer kurzen Gedenkpartie, die vereinbarungsgemäß nach zehn Minuten und 29 Zügen endete, signierten beide das Go-Brett. In dem anschließenden Gespräch erklärte Shin Jinseo, dass KI das Go grundlegend verändert und menschliche Profis zeitweise in ihrem Selbstverständnis erschüttert habe. Dennoch glaube er weiterhin an kreative, brillante Züge, die eine KI aus dem Gleichgewicht bringen können, da selbst die stärkste Software die endgültige „Antwort“ auf Go noch nicht gefunden habe. Für die Zukunft sieht er eine gemeinsame Suche von Mensch und KI nach neuen Formen von niveauvollem und verständlichem Go.

Hassabis beschrieb AlphaGo rückblickend als Ausgangspunkt der modernen KI-Ära und prognostizierte, dass allgemeine künstliche Intelligenz (AGI) möglicherweise schon in etwa fünf Jahren erreicht werden könnte.

Ebenfalls an diesem Tag nahm Lee Sedol an der Veranstaltung „Google for Korea 2026“ teil und steuerte eine wichtige Mahnung bei: Menschen dürften ihre gedankliche Eigenständigkeit gegenüber der KI niemals verlieren. Bereits zwei Tage zuvor, am 27. April, war Hassabis im Blauen Haus eingeladen und hatte dort mit dem koreanischen Präsidenten Lee Jaemyung gesprochen. Der selbst Go-spielende Präsident erkundigte sich, ob Menschen überhaupt noch eine Chance gegen die KI hätten, und betonte, wie tief AlphaGo die Koreaner damals beeindruckt habe. Hassabis erinnerte sichtlich erfreut daran, dass Lee Sedol bis heute der einzige Mensch ist, der eine Partie gegen AlphaGo gewinnen konnte.

Paar-Go von Cho Hunhyun 9p (l.) und Lee Changho 9p (r.) – jeweils zusammen mit KataGo

Lee Sedol und Lee Changho über die Zukunft des Denkens

Am 6. Mai sprachen die Go-Legenden Lee Changho 9p und Lee Sedol 9p bei einem Forumsgespräch an der koreanischen Universität UNIST in Ulsan, wo Lee Sedol seit Februar 2025 als Sonderprofessor angestellt ist. Unter dem Titel „Die Zukunft, die zuerst eintraf" diskutierten die beiden Go-Legenden vor Studierenden und Bürgern über die menschliche Entwicklung im KI-Zeitalter. Ausgehend von ihren Erfahrungen mit AlphaGo beleuchteten sie, wie tiefgreifend KI die Eröffnungstheorie, das Training und die Spielstile verändert hat.

Beide warnten jedoch eindringlich vor blindem Vertrauen in Gewinnwahrscheinlichkeiten: Menschliche Stärke zeichne sich im KI-Zeitalter nicht durch das bloße Finden von Antworten aus. Vielmehr komme es darauf an, diese kritisch zu hinterfragen, eigenständig zu interpretieren und die Kontrolle über das eigene Denken zu behalten. Go bleibe gerade deshalb als Schule für Konzentration, Respekt und Urteilskraft hochgradig aktuell.

Mensch und KI gemeinsam beim Paar-Go

Ebenfalls im Rahmen des AlphaGo-Jubiläums traten Cho Hunhyun 9p und Lee Changho 9p am 21. Mai bei der 17. Asian Leadership Conference in Seoul jeweils gemeinsam mit KataGo in einer besonderen Paar-Go-Partie an. Das Match sollte das Zusammenspiel von menschlicher Intuition und KI-Berechnung sichtbar machen.

Zunächst lag das Team Cho-KataGo mit Weiß vorn, doch das Team Lee-KataGo drehte die Partie durch einen Schnitt im Zentrum und gewann nach 165 Zügen durch Aufgabe. Beide Go-Legenden beschrieben die Erfahrung als anspruchsvoll und ungewohnt, besonders weil die Bedeutung mancher KI-Züge schwer nachzuvollziehen war. Da KataGos Züge von zwei Profispielern auf dem Brett ausgeführt wurden, wirkte die Begegnung äußerlich wie eine klassische Paar-Go-Partie zwischen Menschen.

Internationales Go-Rating

Pl.	Name	Land	Elo
1	Shin Jinseo	KOR	3886
2	Ding Hao	CHN	3762
3	Wang Xinghao	CHN	3739
4	Li Qincheng	CHN	3730
5	Xu Jiayang	CHN	3730
6	Li Weiqing	CHN	3711
7	Yang Dingxin	CHN	3709
8	Dang Yifei	CHN	3703
9	Park Junghwan	KOR	3698
10	Yang Kaiwen	CHN	3681
11	Ke Jie	CHN	3678
12	Tu Xiaoyu	CHN	3669
13	Shin Minjun	KOR	3668
14	Byun Sangil	KOR	3652
15	Gu Zihao	CHN	3647
16	Zhao Chenyu	CHN	3639
17	Fan Tingyu	CHN	3632
18	Liao Yuanhe	CHN	3626
19	Tan Xiao	CHN	3625
20	Mi Yuting	CHN	3623
21	Xie Ke	CHN	3618
22	Fan Yin	CHN	3617
23	Li Xuanhao	CHN	3615
24	Ichiriki Ryo	JPN	3599
25	Huang Yunsong	CHN	3599
26	Xu Haohong	TWN	3594
27	Jiang Weijie	CHN	3591
28	Shibano Toramaru	JPN	3587
29	Jin Yucheng	CHN	3585
30	Tuo Jiaxi	CHN	3584
31	Liu Yuhang	CHN	3583
32	Shi Yue	CHN	3578
33	Kang Dongyun	KOR	3572
34	Lian Xiao	CHN	3565
35	Iyama Yuta	JPN	3560
36	Kim Myounghoon	KOR	3557
37	Park Minkyu	KOR	3552
38	Peng Liyao	CHN	3550
39	Lee Jihyun (m)	KOR	3544
40	Chen Zijian	CHN	3542
41	Kim Junghyun	KOR	3537
42	Kim Jiseok	KOR	3535
43	Meng Tailing	CHN	3527
44	Han Woojin	KOR	3521
45	Xie Erhao	CHN	3520
46	Chen Yaoye	CHN	3514
47	Chen Yunong	CHN	3513
48	Hsu Chia Yuan	JPN	3512
49	Zhang Tao	CHN	3512
50	Chen Xian	CHN	3508

Quelle: goratings.org (25.06.2026)

Problemecke

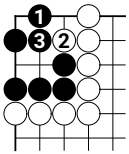
von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Alex Lankhoff, Gratulation an ihn!

Diesmal wünsche ich euch viel Glück und Spaß in diesem Sommer!

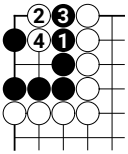
Für den Sommer extra eine siebte Aufgabe und den Hinweis, dass es bei der besten Lösung nicht immer um Leben oder Tod geht.

Lösungen 1/2026



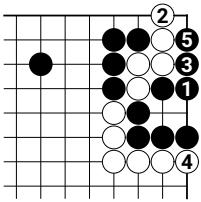
Dia. 1.1

Antwort 1:
Diagramm 1.1. Mit 1 startet Schwarz richtig und nach Schwarz 3 hat er zwei Augen.



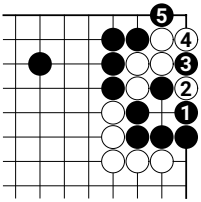
Dia. 1.2

Diagramm 1.2. Hier startet Schwarz mit 1 falsch, mit 2 kann Weiß den vitalen Punkt einnehmen und Schwarz stirbt nach Weiß 4.



Dia. 2.1

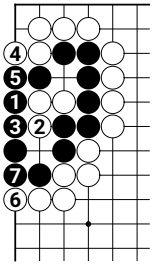
Antwort 2:
Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach 5 lebt Schwarz, da Weiß sich nicht annähern kann.



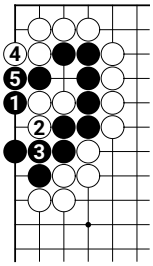
Dia. 2.1 (6 auf 2)

Diagramm 2.2. Schwarz 1 hier ist nicht korrekt, denn jetzt bekommt Weiß ein Ko.

Antwort 3:
Diagramm 3.1. Schwarz startet korrekt mit 1 und erreicht mit Schwarz 7 ein Seki.

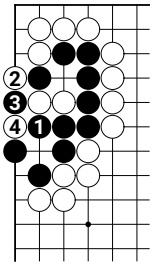


Dia. 3.1



Dia. 3.2

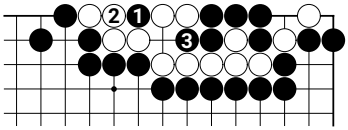
Diagramm 3.2. Einen Variante, die auch zu einem Seki führt.



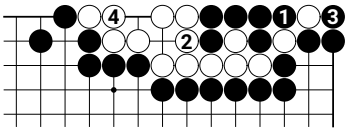
Dia. 3.3

Diagramm 3.3. Schwarz 1 ist nicht korrekt, denn Schwarz bekommt jetzt ein Ko für das Leben seiner Gruppe.

Antwort 4:
Diagramm 4.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 3 stirbt die weiße Gruppe.

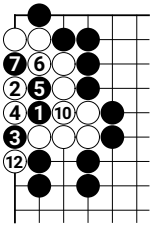


Dia. 4.1



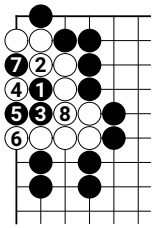
Dia. 4.2

Diagramm 4.2. Der Start mit Schwarz 1 hier ist nicht korrekt und Weiß lebt mit 4.



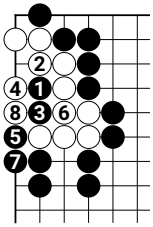
Dia. 5.1 (8, 11, 14 auf 4; 9, 13 auf 2; 15 auf 5)

Antwort 5:
Diagramm 5.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und Weiß 2 ist die stärkste Antwort, nach Schwarz 15 stirbt Weiß jedoch.



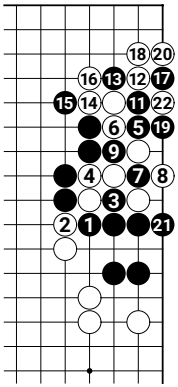
Dia. 5.2

Diagramm 5.2. Schwarz 1 ist falsch und nach Weiß 8 lebt die weiße Gruppe.

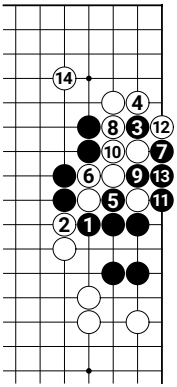


Dia. 5.3

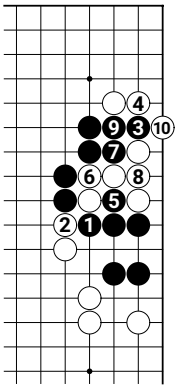
Diagramm 5.3. Das Diagramm zeigt eine Variante zu Dia. 5.2 und auch so lebt die weiße Gruppe.



Dia. 6.1
(10 auf 7)



Dia. 6.2



Dia. 6.3

Antwort 6:
Diagramm 6.1. Der Start mit Schwarz 1 und 3 ist richtig und nach 22 hat Schwarz ein direktes Ko erreicht.
Diagramm 6.2. Hier startet Schwarz mit 1 und 3 und bekommt damit ein Leben, was jedoch im Ergebnis schlechter ist als Diagramm 6.1.
Diagramm 6.3. Und so erreicht Schwarz gar nichts.
Weitere Varianten führen zu ähnlichen Ergebnissen wie in Diagramm 6.2 oder 6.3 – und führen für Schwarz zu keinem zufriedenstellenden Ergebnis.

Aktuelle Punkteliste

Lankoff, Alex (1)	1k	2/26	26	535
Lorer, Andreas	3k	2/26	26	526
Schröder, Klaus	4k	2/26	26	498
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	2/26	26	465
Hartmann, Christian (2)	4k	2/26	23	443
Schreiber, Burkhard (5)	3k	2/26	17	440
Gawron, Christian (9)	2d	2/26	26	424
Weickert, Thomas	4k	2/26	26	408
Hauptmann, Holger	6k	1/26	-3	403
Kestler, Dirk	1d	2/26	26	388
Wenske, Dieter	5k	2/26	20	356
Hartmann, Kirsten (2)	1k	2/26	26	346
Ewe, Thorwald (5)	8k	2/26	16	340
Herter, Rainer (5)	4k	2/26	26	334
Keller, Eckart	25k	2/26	12	303
Krajewski, Rafael	1d	2/26	26	291
Kiechle, Hubert (1)	8k	2/26	20	228
Reimpell, Monika (11)	2d	2/26	26	227
Scheibe, Rene (2)	9k	2/26	26	208
Kätker, Florian	2k	2/26	20	144
Pittner, Oliver (1)	2d	2/26	26	137
Gorbulska, Violeta	3k	2/26	21	121
Altmann, Hermann (1)	5k	4/25	-3	109
Busch, Rainer (2)	6k	2/26	26	108
Heinisch, Jürgen (1)	2k	2/26	26	107
Sattler, Gerd (1)	1k	2/26	26	85
Aust, Sebastian		2/26	8	83
Mertin, Stefan (3)	8k	1/26	-3	50
Quathamer, Casjen	2d	4/25	-3	48
Landskron, Burkhard	2k	1/26	-3	43
Quathamer, Walter	19k	3/25	-3	35
Reinicz, Thomas (3)	3k	2/26	20	35
Gabe, Axel (2)	5k	2/25	-3	33
Lorenzen, Klaus (5)	2k	2/26	26	26
Tolke, Christoph	2k	1/26	-3	25

Regeln für die Problemecke

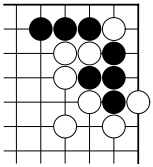
Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = –3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (siehe Impressum auf S. 7) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

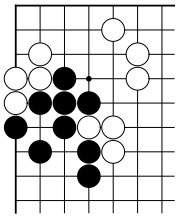
oder per E-Mail als sgf-Datei(en) an:
problemecke@dgob.de
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter *www.dgob.de/dgoz* bereit.

Probleme 2/2026

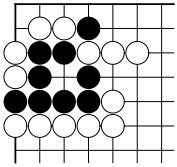
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



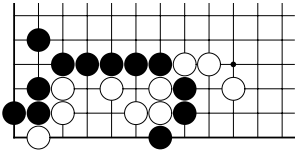
Problem 1
(3 Punkte)



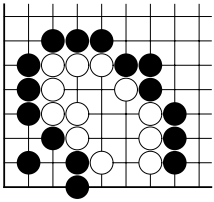
Problem 2
(3 Punkte)



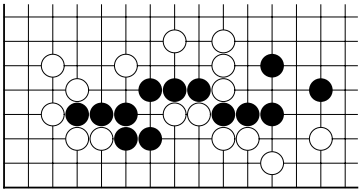
Problem 3
(4 Punkte)



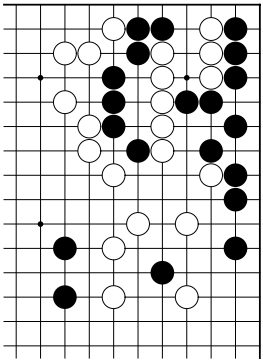
Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5
(6 Punkte)



Problem 6
(7 Punkte)



Problem 7
(8 Punkte)

Mitgliedsbeiträge der Go-Landesverbände*

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

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

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

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

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

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):
○ Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und -Interessierte weitergegeben werden.

_____ _____
Datum/Ort Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen personenbezogenen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und weder zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.
** Bei Kindern und Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

Bitte füllen Sie den Antrag vollständig aus und senden Sie ihn an den zuständigen Landesverband. Die Adressen stehen auf der folgenden Seite.
Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworben:
Name: _____ Straße: _____
Ort: _____ Telefon: _____

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., c/o Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth
Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate)
Bankverbindung: Deutscher Go-Bund e.V., Deutsche Skatbank, IBAN: DE29 8306 5408 0004 1831 34, BIC: GENODEF1SLR

DGoB-Vorstand

Präsident: Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth, E-Mail: vorstand@dgob.de
Vizepräsidenten: Benjamin Wirthmann, Hauptstr. 66, 64390 Erzhausen, E-Mail: vorstand@dgob.de; Vanessa Thörner, Klemensweg 9, 33335 Gütersloh, Tel.: (0176) 57 71 38 58, E-Mail: vthoerner@dgob.de
Schatzmeister: Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga, E-Mail: schatzmeister@dgob.de
Schriftführer: Bernhard Herwig, Tränkestraße 12, 79114 Freiburg, E-Mail: vorstand@dgob.de
Ehrenpräsidenten: Martin Stiassny und Karl-Ernst Paech († 2013)

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmar Steffens, E-Mail: fs-archiv@dgob.de
Bundesliga: Philipp Lindner, E-Mail: fs-bundesliga@dgob.de
Conventions: Stefanie Binder, E-Mail: fs-conventions@dgob.de
Datenschutz: Christian Gawron, E-Mail: datenschutz@dgob.de
Deutsche Go-Zeitung: Tobias Berben, E-Mail: dgoz@dgob.de
Deutschlandpokal: Silvia Hartig, E-Mail: fs-dtpokal@dgob.de
Gleichberechtigung, Respekt und Schutz: Isabel Donle, Lela Donner, Martin Ruzicka, E-Mail: fs-respekt@dgob.de
Kids- und Teens-Pokal: Martin Ruzicka, E-Mail: fs-ktpokal@dgob.de
Material und Logistik: Jörg Sonnenberger, E-Mail: fs-material@dgob.de
Meisterschaften: vakant
Nachwuchsförderung: Marc-Oliver Rieger, Chafiq Bantla, E-Mail: fs-nachwuchs@dgob.de
Profiaktivitäten: Martin Bussas, E-Mail: fs-profi@dgob.de
Regeln: Robert Jasiek, E-Mail: jasiek@snafu.de
Soziale Medien & Streaming: vakant
Spitzensport: Benjamin Teuber, E-Mail: fs-spitzensport@dgob.de
Turniere: Sarah Tegtmeier, E-Mail: fs-turniere@dgob.de
Web-Redaktion: Roland Illig, E-Mail: fs-webredaktion@dgob.de
Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, E-Mail: fs-zbe@dgob.de
Zentrale Mitgliederverwaltung: Wastl Sommer, E-Mail: fs-zmv@dgob.de

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Birger Holtermann, Schultheiß-Kiefer-Str. 28, 76229 Karlsruhe, E-Mail: lv-bw@dgob.de
Bayern: Bernhard Werner, Max-Anderl-Straße 13, 85375 Neufahrn, Tel.: 08165-8031831, E-Mail: lv-bayern@dgob.de
Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, E-Mail: lv-berlin@dgob.de
Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Martin Thaumiller, Appeldornstraße 5, 29410 Salzwedel, Telefon: 039038-744024, E-Mail: lv-bst@dgob.de
Bremen: Hartmut Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, E-Mail: lv-bremen@dgob.de
Hamburg: Timo Kreuzer, Assorweg 3A, 22457 Hamburg, Tel.: (040) 55892374, E-Mail: lv-hamburg@dgob.de
Hessen (mit Rheinland-Pfalz und Saarland): Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, E-Mail: lv-hessen@dgob.de
Mecklenburg-Vorpommern: Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmenhorst, E-Mail: lv-mv@dgob.de
Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Daniel Jordan, c/o Golpaigani, Leonorenstraße 9, 12247 Berlin, E-Mail: lv-nds@dgob.de
Nordrhein-Westfalen: Martin Hershoff, Salentinstr. 17, 33102 Paderborn, Tel.: 0176-32335522, E-Mail: lv-nrw@dgob.de
Schleswig-Holstein: Franziska Hanebeck, Ehndorfer Straße 12a, 24647 Wasbek, Tel: 0176 4042 9225, E-Mail: lv-sh@dgob.de

DGoZ

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

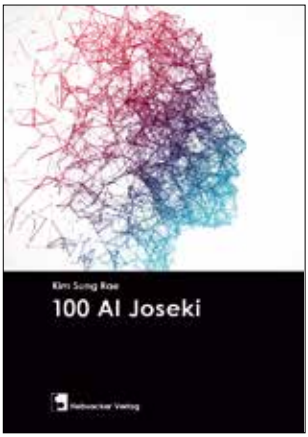
Partnerverein: go4school e. V.

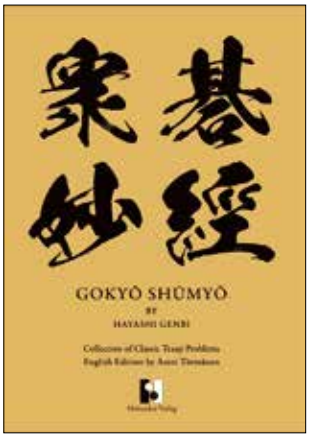
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter *www.go4school.de*.

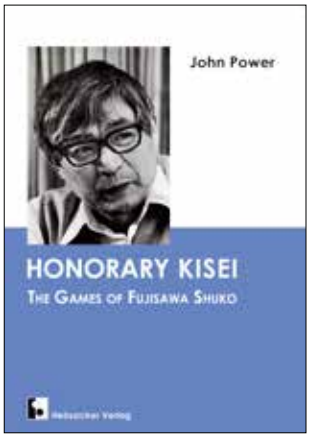
Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, E-Mail: info@go4school.de

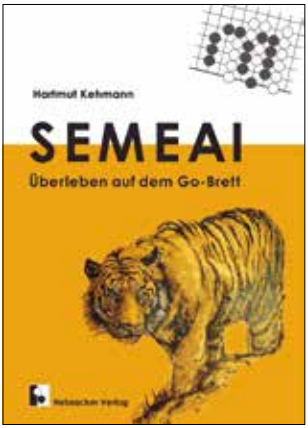
Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

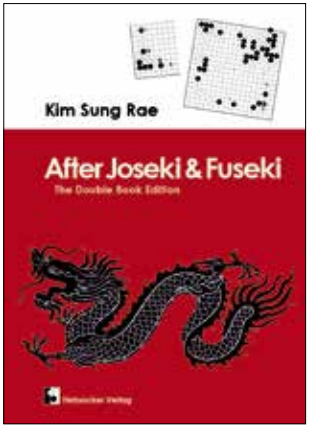
Go-Bücher aus unserem Verlag

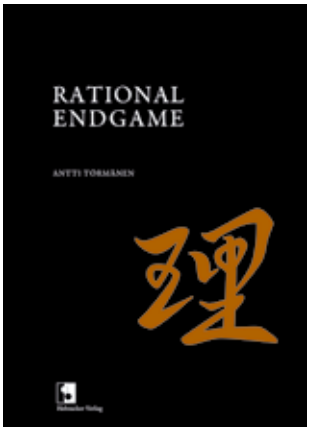












www.go-spiele.de • www.hebsacker-verlag.de

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*

Juli 2026

18.–19. Potsdamer Peep
18. 2. DenkSportKultur Cup
25.07.–08.08. 68th European Go Congress

August 2026

15.–22. 19. Go-Seminar des Hebsacker-Verlages
22.–23. Alpirsbach: 8. Chosei Go-Turnier
22.–23. 44. Kieler Go-Turnier mit offener Landesmeisterschaft
29.–30. Salt Mine Open 2026
29.–30. Paderborner Ponnuki

September 2026

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

Oktober 2026

02. 15. Jugendpokal der Botschafterin von Japan im Go
03.–04. 30. Münchener „Bierseidel“
03.–04. 18. Pokal der Botschafterin von Japan im Go
10.–11. 8. Dango Dortmund
16.–18. 14. Jenaer Kreuzschnitt
17.–18. Deutsche Jugendmeisterschaft
24.–25. Schloss Hundisburg 6. Castle-Games
24.–25. Tübingen
24.–25. Mannheimer Aji
24. 3. DenkSportKultur Cup, Mühlheim
31.10.–01.11. 13. Bremer Shudan

November 2026

14.–15. Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2026
14.–15. 12. Herkules Cup Kassel
14.–15. Lanke Cup Düsseldorf Go Open 2026
28.–29. 46. Berliner Kranich
28. Wiesbadener Tagesturnier

Januar 2027

08.–10. 9. Winter-Go-Treffen 2027, Karlsruhe
30.–31. 27. Erdinger Go-Turnier

April 2027

30.04.–02.05. 3. Frühlings-Go-Treffen 2027, Karlsruhe

September 2027

17.–19. 3. Sommer-Go-Treffen 2027, Karlsruhe

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

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

9 772197 822000