DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2026 101. Jahrgang



Inhalt

Kalli Balduin, „Coole Kids spielen coole Spiele“ ..... Titel
Vorwort 2
Nachrichten & Berichte 2–19
Impressum 15
Ausschreibung: DPGM 2026 19
Go in der Grundschule 20–21
Euro-Go-Profis kommentieren (9) 22–33
Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene .. 34–35
Pokale 36–37
Künstliche Intelligenz (2) 38–41
Tesuji-Tutor 6 42–47
Kinderseiten 48–49
Fernost-Nachrichten 50–57
Go-Probleme 58–60
Mitgliedsbeiträge 60
Mitgliedsantrag 61
DGoB-Adressen 62
Anzeige: Hebsacker Verlag 63
Turnierkalender ..... Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Von Ausgabe zu Ausgabe sind aktuell leider Todesfälle in der deutschen Go-Gemeinde zu betrauern. Neben Gottfried Schippers (siehe rechts) sind auch Wastl Sommer und Alexander Kurz verstorben. Gottfried war nicht mehr so aktiv in der Go-Szene, hat aber insbesondere in den 70er und 80er Jahren seine Spuren hinterlassen, Wastl hat sich seit vielen Jahren im DGoB still und zuverlässig um die Mitgliederdaten gekümmert und Alexander war im Norden und Osten der Republik seit einigen Jahren praktisch bei fast jedem Go-Turnier anzutreffen. Wir werfen den Dreien im Gedanken ein paar schwarze und weiße Go-Steine hinterher …

Tobias Berben

Gottfried Michael Schippers (1953 – 2026)



Wir verlieren ein Urgestein des deutschen Gos. Er hat sich große Verdienste bei der Organisation des Go-Kongresses in Königswinter 1979 und als Herausgeber der DGoZ im Jahre 1991 erworben. Persönlich wird mir ein langjähriger Freund fehlen. Requiescat in pace!

Werner Fabry

Bremer Blitzturnier 2026

Ende Mai fand in Bremen ein neues Blitzturnier statt. Die Idee entstand aus dem Go- und Asiaschach-Spieleabend. Für mich persönlich war es das erste Turnier als Hauptorganisator, was aber dank der Unterstützung von Kasim Cinar und Florian Kätker einfacher war als gedacht. Unsicher war im Vorfeld, ob wir aufgrund des neuen Eventformats genug Teilnehmer für ein sinnvolles Turnier zusammenbekommen würden – zumal die kurzen Zeitvorgaben (8+3 Fischerzeit) eine EGD-Wertung unmöglich machten. Am Ende war das Teilnehmerfeld mit acht Teilnehmern zwar überschaubar, aber allemal genug für einen Sonntagnachmittag mit fünf intensiven Runden.

Besonders gefreut hat mich, dass es keine reine Bremer Veranstaltung wurde. Das war nicht zu-



V.l.n.r.: Joschka Zimdars 1d, Henning Lochmüller 2k und Gerd Mex 1k

letzt einer regelrechten Delegation aus Göttingen (zwei Spieler, die dazu noch zwei der ersten drei Plätze besetzten) zu verdanken.

Den Turnierort, das Falstaff in der Bremer Neustadt, teilten wir uns mit einem gleichzeitig stattfindenden Shogi-Turnier. Das erleichterte nicht nur die Organisation, sondern ermöglichte auch einen guten Austausch: Einige Go-Spieler spielten auch eine Runde Shogi mit und umgekehrt.

Gewonnen hat das Turnier ungeschlagen Henning Lochmüller vor Joschka Zimdars und Gerd Mex.

Wir hoffen, das Turnier im nächsten Jahr zu wiederholen. Unsere Absicht ist, die Teilnehmerzahl von Jahr zu Jahr zu steigern, da das Format, wie ich finde, eine interessante Abwechslung zu klassischen Turnierformaten bietet. Vielleicht sehen wir uns ja im nächsten Jahr in der Bremer Neustadt!

Dario Klingenberg

36. Dresdner Go-Turnier

Am Wochenende des 18. und 19. April versammelten sich 72 Spielerinnen und Spieler im Ruderbootshaus des USV TU Dresden e.V zum alljährlichen Go-Turnier.

Bei exzellentem Wetter am Samstag konnten viele der Partien im Freien stattfinden. Für das Abendessen wurde der Grill angefeuert.

Nach fünf spannenden Runden trug Tianyi Fu 6d den ersten Preis davon. Den zweiten Platz belegte Arved Pittner 6d, den dritten Adam Dottan 4d. Den vierten Platz teilen sich Kevin Sanov 4d und Hendrik Reinke 1k.

Uwe Hadlich



Tianyi Fu 6d (l.) und Alexander Kurz 3d (†)

Karlsruher Sommer-Go-Treffen

Das 2. Karlsruher Sommer-Go-Treffen fand am Wochenende 20. und 21. Juni 2026 statt, und ja, das war dieses super heiße Wochenende … Trotzdem kamen 39 Spielerinnen und Spieler zusammen, um im geselligen Zusammensein dem Go-Spiel zu frönen. Wir wurden belohnt mit einem tollen Turnier und vielen Neuerungen.

So wurde ein neuer Spielort gefunden, der bei 38°C Außentemperatur direkt aufs Schärfste getestet wurde. Das Gemeindehaus St. Hedwig liegt in grüner Umgebung am Karlsruher Stadtrand. Dadurch ist es sehr ruhig und weniger heiß als in der Innenstadt, gleichzeitig ist der Ort gut an das Straßenbahnnetz angebunden und bietet viele kostenlose Parkplätze. Zudem ist er barrierefrei und bietet eine sehr schöne, beruhigende Atmosphäre. Der Spielort hat den Test bravourös bestanden, weshalb zum Abschluss verkündet werden konnte, in Zukunft alle Karlsruher Go-Turniere an diesen Ort zu verlegen (Januar 2027: Winter-Go-Treffen, Mai 2027: Frühlings-Go-Treffen).

Der Hauptorganisator Wilhelm Bühler ließ für dieses Turnier erstmalig ein 32-seitiges (!) Programmheft drucken, in dem sich wirklich alle Informationen zu dem Turnier finden ließen, die man irgendwann einmal brauchen könnte. Gerade größeren Turnieren mit Nebenturnieren und Abendprogramm kann ich ein solches Programmheft nur empfehlen. Neben dem Zeitplan, Raumplan, den Spielparametern und Regelhinweisen fanden sich auch Informationen zu den Sachspendern, Sponsoren (und wie deren Gelder verwendet werden), Infos zu den Blitz- und 9×9-Turnieren, Abendprogramm, Umgebungskarte, Verpflegung, zur Europäischen Go-Datenbank, Losungs- und Scoringsystem, zwei Seiten zur Inklusion beim Turnier und natürlich auch zum Badischen Go-Verein sowie der neu eingeführten Turnierwährung „Badische Kreuzer“ (1 Kreuzer = 40 Cent). Erstmalig war es möglich, die Startgebühr auch vor Ort bargeldlos zu zahlen. Die Badischen Kreuzer wurden eingeführt, damit auch kein Bargeld für die Verpflegung notwendig ist. Natürlich stand es jedem frei, weiterhin mit Bargeld zu zahlen.

Der Sonntag begann mit Qigong-Aufwärmübungen, geleitet von Meisterin Sze Ngee Dobelmann. Da bei ca. 30° C alle Teilnehmer schon gut vorgewärmt waren, genügte ein kurzes Viertelstundenprogramm. Danach ging es aufgelockert und mit freiem Kopf an die erste Runde des Tages. Um bei der Wärme durchzuhalten, wurden immer ausreichend gekühlte Getränke bereitgehalten und zwei Mütter spendierten kostenloses Eis für alle.

Gespielt wurden 4 Runden nach Fischer-Modus. Die Hitze wurde einigen Spielenden am Ende doch zu viel, so dass nur 26 bis zur letzten Runde dabei blieben. Dann stand Peter Stackelberg (3d, Karlsruhe) mit 4:0 als Sieger fest, auf den Plätzen 2 und 3 fanden sich Malte Kracht (2d, Freiburg) mit 3:1 und Sören Selbach (1d, Karlsruhe) mit 2½:1½ ein. Für 3 oder mehr Siege gab es einen Büchergutschein/Freiticket für das nächste Turnier und für alle Kinder gab es Sachpreise wie Spiele oder Plüschtiere.

Nachdem Wilhelm Bühler sich letztes Jahr aus der Organisation der Go-Turniere zurückgezogen hat, fragte ich mich schon, ob er wohl vorhat, sich aus der Go-Turnier-Welt in Zukunft herauszuhalten. Der von ihm mitgegründete Badische Go-Verein hat die Turnierlandschaft in Baden-Württemberg und drumherum seit vielen Jahren geprägt, auch unabhängig von einer Vereinsmitgliedschaft. Es hat mich gefreut zu sehen, dass er nicht vorhat, aufzuhören – und bei seinem Comeback-Turnier hat er überzeugend abgeliefert. Ich danke von Herzen allen Helfern, Organisatoren und Sponsoren für das schöne Wochenende und bin gerne wieder mit dabei!

Malte Kracht

Berliner Baduk Cup

Nach siebenjähriger Pause kehrte am 6. und 7. Juni 2026 der Berliner Baduk Cup ins Koreanische Kulturzentrum Berlin zurück. 65 Go-SpielerInnen aus sieben Ländern kamen für ein Wochenende zusammen, das nicht nur spannende Partien, sondern auch viel Gelegenheit für Begegnungen und Einblicke in die koreanische Kultur bot. Der Baduk Cup bestand aus zwei Turnieren. Die 16 stärksten deutschen Teilnehmenden spielten im Qualifikationsturnier um die Teilnahme am Korean Prime Minister Cup (KPMC). Wer dort ausschied, konnte anschließend im Offenen Turnier weiterspielen.



Es analysieren gemeinsam (v.l.n.r.) Martin Thoi 2d, Jonas Welticke 6d, Arved Pittner 6d und Adam Dottan 4d

Die KPMC-Qualifikation gewann Jonas Welticke 6d vor Arved Pittner 6d. Den dritten Platz belegte Adam Dottan 4d, der sich im kleinen Finale gegen Michael Budahn 4d durchsetzen konnte. Im Offenen Turnier setzte sich Bao Yifan 7d an die Spitze, gefolgt von Su Ke 6d und Kaku Maekawa 5d. Der Preis für die beste Teilnehmerin ging an Akira Fukushima 4d. Bernd Lewerenz 3d wurde als bester Senior ausgezeichnet und der U19-Preis ging an Riku Kobayashi 1d.



Daniela Trinks 2d mit Kaku Maekawa 5d (l.) und Akira Fukushima-Maekawa 4d

Mindestens ebenso wichtig wie die Ergebnisse war jedoch die Atmosphäre des Wochenendes. Nach so langer Pause war es besonders schön, den Baduk Cup wieder mit Leben gefüllt zu sehen: das Klacken der Steine, die konzentrierte Ruhe während der Partien, Analysen und Gespräche zwischen den Runden und viele bekannte und neue Gesichter. Als Ehrengast konnten wir Kim Seongjin 7d begrüßen. Mit seinen Vorträgen und Partiekommentaren gab er den Teilnehmenden Gelegenheit, einige der gespielten Partien noch einmal aus einer ganz anderen Perspektive zu betrachten. Dass der Berliner Baduk Cup im Koreanischen Kulturzentrum stattfinden konnte, verlieh ihm zudem einen besonderen Rahmen. Zwischen den Runden konnten die Teilnehmenden Hanbok (siehe Foto) anprobieren sowie koreanische Snacks und Tee kosten. Viele nutzten die Gelegenheit – und für einen Moment wurde aus einem Go-Turnier zugleich eine kleine Begegnung mit koreanischer Kultur.

Ein solches Wochenende entsteht natürlich nicht allein am Go-Brett. Unser besonderer Dank gilt dem Koreanischen Kulturzentrum Berlin für seine Gastfreundschaft und Unterstützung. Stellvertretend sei Frau Seonhye Moon genannt, die uns vom Aufbau am Freitagabend über die Hanbok-Anprobe und die Eröffnung bis zur Preisverleihung sowie beim Abbau am Sonntag unermüdlich unterstützte. Vielen Dank außerdem an Peter Gebert für die Turnierleitung, Uwe Hadlich und Pascal Hitziger für die Auslosung sowie Sonja Zaroba und Nicole Knape für die kulinarische Unterstützung. Unterstützt wurde das Turnier vom Deutschen Go-Bund, dem Kranich Klub der Humboldt-Initiative – Berliner Go-Verein von 1918, der Koreanischen Baduk-Föderation (KBF), Awesome Baduk sowie vielen weiteren HelferInnen. Und wenn sich ein Dan-Spieler mit vielen Jahrzehnten Turniererfahrung spontan mit den Worten „Eines der schönsten Turniere der letzten Jahre – und ich war ja bei einigen“ meldet, dann ist das wohl auch das schönste Lob, das sich ein Orga-Team wünschen kann.

Andreas Urban & Daniela Trinks

Der erste Europäische Go-Kongress in Asien

von Michael Marz

Ein Go-Kongress in der Türkei! Da war doch was – das war doch eigentlich schon für 2017 geplant, oder? Das Projekt wurde damals abgebrochen und Oberhof sprang ein. Endlich, nach neun Jahren wurde die Hängepartie „Go in der Türkei" fortgesetzt. Und was war das für eine gelungene Partie!

Der Spielort

Die Türkei als Gastgeber fand ich ja schon gut, aber bei Ankara als Ort kam ich ins Grübeln. Hätten sie nicht, wie für 2017 geplant, die türkische Ägäis oder Kappadokien nehmen können? Oder eine interessante Stadt wie Istanbul? Ich hatte so meine Zweifel, ob das mit Ankara funktionieren würde, aber damit lag ich ja so was von daneben!

Die Hacettepe Üniversitesi liegt ein Stück außerhalb, etwa 15 km südlich und gut 200 Meter über dem Stadtzentrum. Damit ist der EGC 2026 nicht nur der südlichste und östlichste, sondern auch der höchstgelegene EGC aller Zeiten – mit etwa 1.000 Höhenmetern über dem Meeresspiegel toppt er sowohl Oberhof als auch den „Hochgebirgskongress" von 1999 in der Hohen Tatra!

Ankara begrüßte uns mit leichtem Regen bei 18 Grad und war damit am ersten Kongresstag stolze 10 Grad kühler als Oberhof zur gleichen Zeit. Das war es dann aber auch mit dem Regen, es wurde täglich etwas wärmer, und in der zweiten Woche gab es stabile, trockene 30°. Mir wurde gesagt, dass es in Europa durchweg heißer war.

Die meisten Go-Spieler übernachteten preiswert in den Schlafsälen oder den Gästehäusern im Studentendorf auf dem „Kampüs". Dort gab es auch einen kleinen Supermarkt und mehrere Cafés und Restaurants mit studentenkompatiblen Preisen. Am eigentlichen Spielort gab es den ganzen Tag Wasser und Tee kostenlos und für wenig Geld auch einfache Snacks, Kaffee und Kaltgetränke. Ein Restaurant neben dem Kongresszentrum bot komplette Mahlzeiten an.

Für die Lauffaulen hatten die Veranstalter einen Shuttle-Service vom Studentendorf zum Kongresszentrum organisiert. Ich habe mir aber meinen 20-minütigen Morgenspaziergang durch den lichten Kiefernwald mit tollem Blick über Ankara an keinem Tag nehmen lassen.



Viel Platz bei der Eröffnungsveranstaltung …



Der morgendliche Spaziergang zum Turnierort …

Der eigentliche Spielort war einer der besten, den ich in knapp 30 Jahren Kongressbesuchen je gesehen habe, und hätte locker drei- bis viermal so viele Teilnehmer beherbergen können und auch verdient gehabt. Allein der Hörsaal für die leider monotone Eröffnungsveranstaltung hatte 1.500 gepolsterte Plätze. Neben den Seminarräumen hatten die Veranstalter einen Brettspielraum eingerichtet, draußen luden Pavillons und Rasenflächen zum Go-Spielen, Analysieren und Picknicken ein. Da die meisten Go-Spieler sich aber früher oder später wieder im Studentendorf einfanden, wurden da ebenfalls spontan Go-Bretter aufgebaut. Und wem das nicht reichte, der konnte in Ankaras Ausgeh- und Kneipenviertel Kızılay fahren; im dortigen „Orta Dünya“ („Mittelerde“) gab es nicht nur Go-Bretter und jede Menge Go-Spieler, sondern, anders als auf dem Kampüs, auch alkoholische Getränke.



Abendliches Go mit Katze

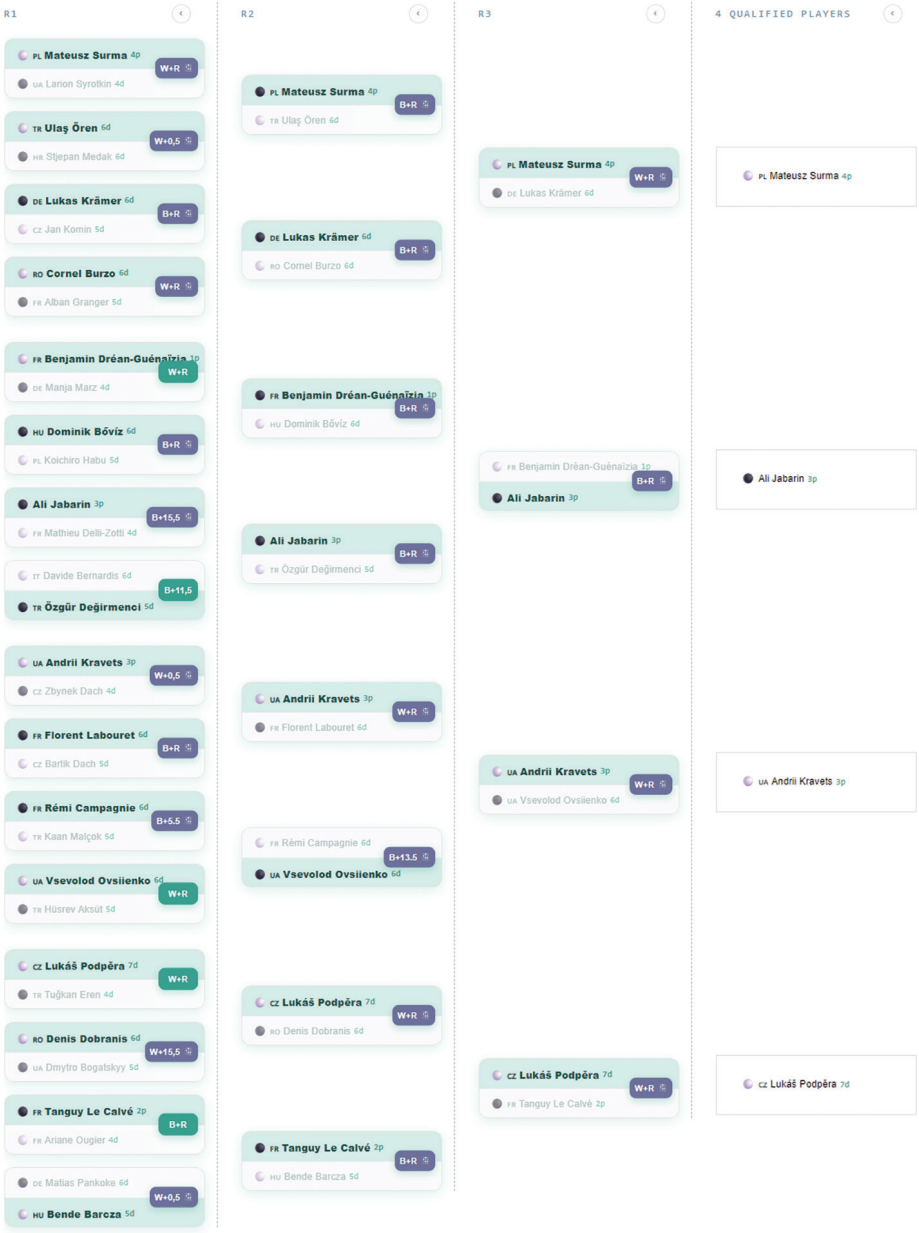
Die Kongress-Orga

Um einen Go-Kongress zu organisieren, sollte man über mindestens eine der beiden folgenden Fähigkeiten verfügen: Gut im Planen, gut im Reparieren. Die Türkinnen und Türken waren vor allem letzteres, und die Herzlichkeit, mit der das erfolgte, war beeindruckend. Wusste mal ein Teilnehmer nicht, wo sein Nebenturnier stattfand



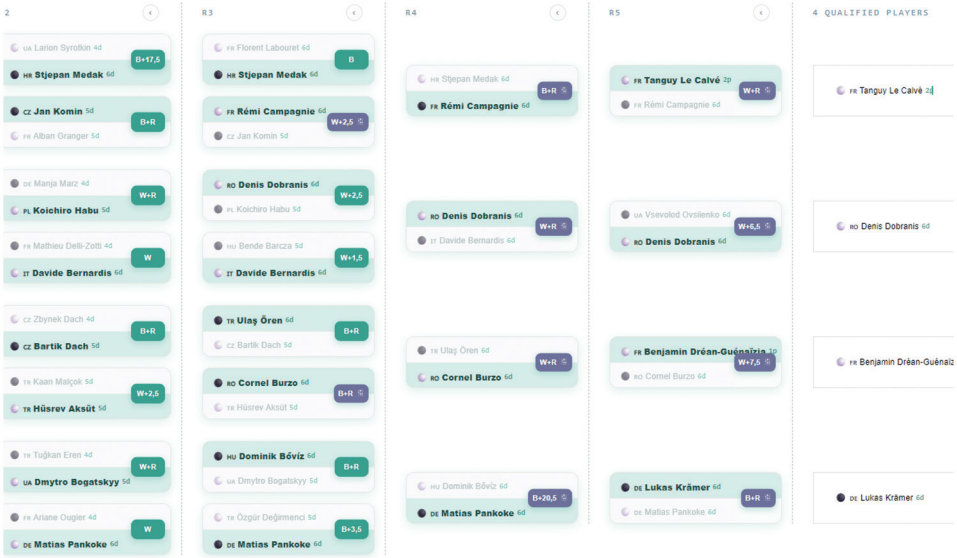
Das Organisationsteam des EGC 2026 in Ankara

Go-Europameisterschaft 2026, Doppel-K.O.: Hauptbaum

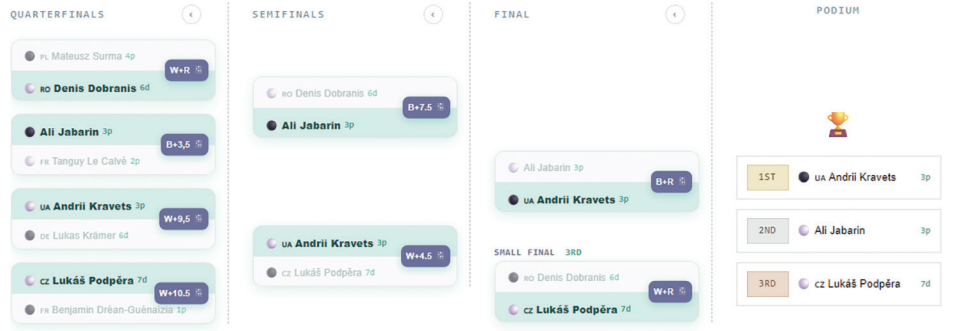


Quelle: www.eurogofed.org/EC2026/pairings.html

Go-Europameisterschaft 2026, Doppel-K.O.: Verliererbaum



Go-Europameisterschaft 2026, Doppel-K.O.: Top 8



oder wohin seine Partie verlegt worden war, gab es nicht etwa eine knappe Wegbeschreibung, sondern er wurde mit einem freundlichen Lächeln persönlich zu seinem Platz gebracht. Und als mehrere Teilnehmer nach einem Kappadokienausflug gefragt hatten, wurde ein solcher mit optionaler Ballonfahrt im Sonnenaufgang kurzfristig auf die Beine gestellt. WhatsApp-Benutzer wurden über die wichtigsten Aktivitäten und Änderungen auf dem Laufenden gehalten. Man merkte es den Leuten an, dass sie gute Gastgeber sein wollten. Mir hat sehr gefallen, dass alle Spiele nach Ansprache des Oberschiedsrichters Çelebican Barkın gleichzeitig gestartet wurden. Der wurde im Laufe des Turniers immer entspannter und die zunächst sehr steifen Ansagen, was alles verboten war, wichen nach und nach einem gefälligen Unterhaltungsritual zum Partiebeginn.

Zu kritisieren sind einige unnötige Überlappungen und Sonderbarkeiten im Zeitplan, die man unreflektiert aus Warschau übernommen hatte, sowie die geringe Anzahl und Qualität der Profilektionen. Bei den Paarungen in der offenen Europameisterschaft waren einige Merkwürdig-

keiten dabei, insbesondere wurden Späteinsteiger sonderbar zugelost. Ich selbst war zunächst nicht so begeistert, gegen zwei Leute aus Jena zu spielen, im Nachhinein betrachtet aber war das Spiel gegen Julian eine der denkwürdigsten Partien, die ich je gespielt habe.

Das große Angebot an Sportaktivitäten auf dem Kampüs ließ die Ausrichter kreativ werden und unter anderem ein Klettern&Go-Turnier veranstalten. Dieses habe ich allerdings verpasst, daher kann ich nicht sagen, ob und wie das funktioniert hat.

Sportliche Erfolge

Apropos Sport: Zum dritten Mal wandert der EM-Titel nach Jena, nämlich an den dort ansässigen Ukrainer Andrii Kravets 3p, jetzt 4p. Überhaupt war Jena sehr erfolgreich, Manja Marz und ihr koreanischer Partner Ahn Yongho wurden Offene Europa-Paar-Go-Meister, und Larissa und Ferdinand Marz Sieger der Gruppe C. Julian Werthmann (Nicht-mehr-1-Kyu) wurde mit einem unglaublichen 8-2 zum „Spieler mit dem größten Kampfgeist" geehrt und Corvin Thébeau (Überhaupt-nicht-mehr-18-Kyu) legte ein unfassbares 10-0 hin, nachdem er im letzten Spiel eine praktisch verlorene Partie noch mit einem halben Punkt für sich entscheiden konnte.



Zum dritten Mal Europameister: Andrii Kravets 3p, jetzt 4p

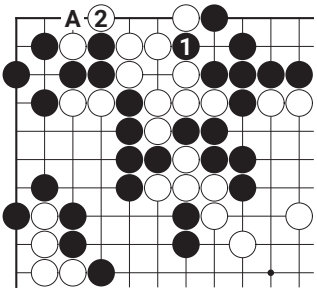


Bester Deutscher im EGC-Hauptturnier: Lukas Krämer 6d

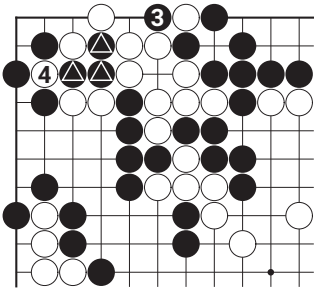
Auch andere Deutsche hatten herausragende Ergebnisse. So kam Lukas Krämer 6d auf den geteilten 5.–8. Platz der Europameisterschaft und war mit dem 7. Platz im „Main" neben dem Achtplatzierten Adam Dottan 4d einer von zwei Deutschen unter den besten 10 der offenen Europameisterschaft. Ich kann mich daran erinnern, dass es das mal 1998 gab, seitdem aber meines Wissens nach nicht mehr. Yuze Xing 6d hatte ein glattes 5-0 in der zweiten Woche.

Ein Go-licher Genuss

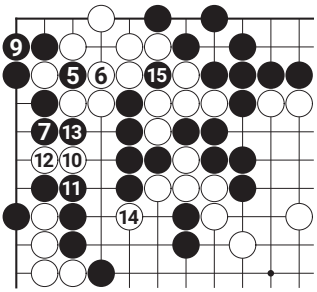
Eine sehr krasse Zugfolge gab es beim Finale der C-Gruppe im Paar-Go-Turnier zwischen der Kirgisin Bitna Makhmatalieva 11k mit dem Koreaner Shin Youngsoo 5d und Larissa Marz 11k mit ihrem Bruder Ferdinand 2d zu bestaunen. Mit Schwarz 1



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3 (8 schlägt 5)

in Dia. 1 begann ein Ko um das Leben der weißen Gruppe. Youngsoo, der spätere Viertplatzierte der offenen Europameisterschaft, spielte das Atari auf 2 als interne Ko-Drohung, deren Beantwortung auf A doch sehr ins Auge stach:

Larissa verfiel jedoch in eine längere Nachdenkphase, und das ist so einer der Momente, wo man sich als parteiischer Zuschauer fragt, worüber da jetzt nachgedacht wird und ob sie überhaupt das Atari sieht. Immerhin ist das hier kein Tsumego aus einem Buch, sondern eine echte Partie. Die Antwort auf 3 in Dia. 2 ließ mich jedenfalls erschüttert den Raum verlassen: Larissa nahm das „Endspiel" auf der ersten Reihe und Bitna fing drei Schnittsteine mit 4.



Ferdinand und Larissa Marz (2d und 11k) beim Paar-Go

Auch vom brüderlichen Partner gab es einen erschrockenen Blick, der sich aber nach einigen Sekunden in ein breites Grinsen verwandelte. Die zunächst erfreute Mine des Ko-drohenden Youngsoo verfinsterte sich dagegen und kippte in eine Mischung von Bewunderung und Entsetzen um. Denn tatsächlich war das Atari auf die drei Steine überhaupt keine Drohung und mit dem Fangen des Steines auf der ersten Reihe war die weiße Gruppe bedingungslos gestorben. Die folgende Sequenz aus Dia. 3 hatte die 11-Kyu-Spielerin mit ihren Varianten als einzige am Brett korrekt ausgelesen und das Einsammeln der fünf Steine mit 15 als Antwort auf 14 besiegelte schließlich das Schicksal der weißen Gruppe – und Weiß gab entnervt auf.

Fazit

Aufgrund der großen Entfernung zu vielen europäischen Ländern war der EGC 2026 mit 317 Spielern im Hauptturnier erwartungsgemäß ein eher kleinerer. Aber einer, der sich in meiner Liste der besten Kongresse sehr weit oben einsortiert!

2. DSK Cup in Mülheim an der Ruhr

Die zweite Auflage des DenkSportKultur Cup fand in der Mülheimer vier.zentrale statt und sorgte für so manch eine Überraschung. Mit Tsung-Hao Chen aus Münster erschien ein neuer Spieler auf dem Offline-Turnierraster, die Einstufung seiner Spielstärke erfolgte über den OGS mit 3. Dan. In seiner allerersten Partie überraschte Tsung-Hao Chen sogleich zum Erstaunen vieler, indem er Christopher Kacwin 5d (Düsseldorf) bezwang und somit Fragen über seine wahre Spielstärke aufwarf. Im weiteren Turnierverlauf überraschte wiederum Violeta Gorbulska 1k (Odessa) mit einer außergewöhnlichen Leistung, indem sie in einer umkämpften Partie Tsung-Hao Chen bezwang. Am Ende des Tages entschied Christopher Kacwin mit drei Siegen das Turnier für sich vor Tim Barz-Cech 3d (Gelsenkirchen) und Tsung-Hao Chen. Beste SDK wird Violeta Gorbulska und bester DDK Priyank Pithadia 11k (Aachen). Einen trendigen Sachpreis ergatterten ebenfalls jeweils mit drei Siegen Violeta Gorbulska, Christoph Grotepass 6k (Essen), Priyank Pithadia 11k, Patrick Farwick 15k (Recklinghausen) und Vincent Krajewski 18k (SK25). Der DSK Cup wurde von der PixelArt Ausstellung zum Thema Go begleitet. Gezeigt wurden in der Kategorie „kifu go PixelArt“ Arbeiten von „godeon“ in 18×18 Pixeln und in der Kategorie „BiGo PixelArt“ ein Werk von „Tom aka Bonobo“ in 128×128 Pixel. Wettbewerbsbeiträge können noch bis Ende September eingereicht werden, die Ausschreibung ist auf der DSK-Turnierhomepage und im Deutschen Go-Forum (www.deutsches-go-forum.de) zu finden.

Ein Dank geht an die Mülheimer vier.zentrale für die Bereitstellung der Location, den Brett und Stein Verlag und die Ehrenamtlichen von SK25. Der nächste DSK Cup findet am 24. Oktober 2026 wieder in der vier.zentrale statt.

Rafael Krajewski



Die Sieger in Mülheim (v.l.n.r.): Tsung-Hao Chen 3d, Christopher Kacwin 5d und Tim Barz-Cech 3d

Ischgl – Go und Bergwandern

Wenn man unverhofft einen Anruf von einer Person mit nicht geläufigem Namen erhält mit dem Versprechen eines praktisch vollständig bezahlten Urlaubs für gut eine Woche, vermutet man erst einen Nepp. Es stellte sich allerdings als reales Angebot heraus mit meiner Gegenleistung des Go-Unterrichtens. Jährlich findet in Ischgl das Go-und-Bergwandern-Ereignis statt – diesmal vom 11. bis 18.7.2026. Jeden Abend ein paar Stunden zur Zufriedenheit der Teilnehmer unterrichten, Simultan- oder Lehrpartien abhalten war dank vier Tagen Vorbereitung der einfache Teil – die Herausforderung hingegen war das Bergwandern.

Das Veranstaltungshotel mit Halbpension bot besonders abends ein zwei Stunden lang zelebriertes Menü vom Sternekoch. Einmal in der Woche gab es das Frühstück auf einer

Berghütte, hinter der sich auch ein Gedenkstein an Helmut Wiltschek 6d und ein japanisches Ehepaar befindet, die die Go- und Wanderwoche in Ischgl jahrzehntelang organisierten. An einem Abend wird ein Grillbüfett im Partnerhotel serviert.

Ischgl liegt 1.377 m hoch in einem engen Tal im Westen Österreichs und die nahen Berge sind typischerweise deutlich über 2.000 m hoch. Sauerstoffmäßig habe ich die Höhe nicht bemerkt, aber man darf bei der Silvretta jedenfalls schon von einer Hochgebirgsregion sprechen. Der Sommer ist die Nebensaison und dieses Jahr war vielleicht wegen der Fußball-WM der Touristenzulauf überschaubar. Als Hotelgast ist die Benutzung der Seilbahnen und halbstündlichen Talbusse kostenlos. Das Hochgebirgsflair wird einem überall vermittelt: Unebenheiten der Straße vor der Hotelaußentreppe, eine Hotelinnentreppe mit gebirgsartigem Marmor und schwieriger Erkennbarkeit der Stufen, ein Wellnessbereich mit plötzlichen, farblich nicht abgegrenzten, als Kurzsichtiger ohne Brille nicht erkennbaren Stufen, eine Bundesstraße mit unvermittelt ungesichert senkrecht abfallendem Garten direkt neben dem Bürgersteig, von Bushaltestellen manchmal sofort steil abfallenden Wegen zum sonst einfachen Talwanderweg, ein Kran ohne Rücksicht auf Kollision mit Passanten oder auf Karten als einfach markierte Wege auch schon mit zu steilen Passagen. Von einer nahen Hängebrücke hieß es, man könne sich nicht auf die Standfestigkeit ihres Geländers verlassen, weil es unzureichend gewartet werde.

Ich hatte mich etwas vorbereitet, eine Wanderkarte gekauft, mich mit Sonnencreme eingedeckt und mir eine UV-Schutzhose und trittsichere Halbschuhe besorgt. Für starkes Gefälle helfen eine durchtrainierte Beinmuskulatur und Übung bei starkem Gefälle mit hartem Sandboden oder rutschigen Steinen. Schon am ersten Tag lernte ich, dass man als Ungeübter auch von Wanderstöcken profitiert und dass eine Kopfbedeckung gegen die in der Höhe intensivere UV-Strahlung angeraten ist.

Das Tal und die Buslinie enden am Silvrettastausee und am Pass in 2.032 m Höhe. Nach der Staumauer geht es durch einen Fußgängertunnel mit Lichtspielen und kurz danach war Schluss: Sperrung wegen Gefahr durch Gerölllawinen. Unvernünftige gingen weiter – wir kehrten wieder um. Von Ischgl fährt eine Kabinenbahn 19 Minuten den Berg hoch. Wer es sich zutraut, kann in Sesselliften zur Schweiz weiterfahren. Der Bus macht einen Abstecher zu einem anderen Stausee, dessen Umrundungsweg stark hoch und runter vorbei am Hang und ungesicherten Bachbrücken geht. Wenn für einen Tag Gewitter angekündigt ist, kommt es meist erst gegen 15:00 Uhr oder später. Auf der Staumauer darf man dann nicht sein. Auch so herrschte dort schon ordentlich Höhenwind. Manche Nebentäler kann man entlangwandern und findet ab und zu eine Parkbank vor. Schwierigkeitsgrade sind für erfahrene Bergwanderer beliebig steigerbar von steilen Waldwegen über viel steilere Höhenwanderpfade bis hin zum Alpinismus.

Wer nur Go oder Wandern will, ist auf Kongressen, im Flachland oder Mittelgebirge besser bedient. Ischgl ist Programm: Dort fährt man wegen der hohen Berge und zum Bergwandern hin, wenn man zum Ausklingen des Tages auch noch Go lernen möchte …

Robert Jasiek

Ein Wochenende in Potsdam

Manchmal entstehen die schönsten Turnierbesuche eher zufällig. Während meine Frau im Urlaub war, hatte ich plötzlich ein freies Wochenende. Der Europäische Go-Kongress in der Türkei wäre zwar eine Möglichkeit gewesen – aber bei den dortigen Temperaturen erschien mir die Idee, stundenlang über einem Go-Brett zu schwitzen, wenig verlockend. Beim Blättern in der Deutschen Go-Zeitung fiel mein Blick stattdessen auf die Ausschreibung des 6. Potsdamer Peeps. Von Hamburg aus gut mit der Bahn erreichbar, eine private Übernachtungsmöglichkeit war schnell organisiert – also Anmeldung abgeschickt und auf nach Potsdam.

Schon nach der Ankunft war klar: Das war eine ausgezeichnete Entscheidung! Arved Weigmann und sein Team haben ein Turnier auf die Beine gestellt, bei dem man sich vom ersten Moment an willkommen fühlte. Alles war bestens organisiert, gleichzeitig herrschte eine angenehm familiäre

Atmosphäre, wie man sie sich auf einem Go-Turnier wünscht.

Der Spielort, der Treffpunkt Freizeit, war ein echter Glücksgriff. Das Gebäude liegt mitten im Grünen, direkt am Heiligen See. Zwischen den Runden bot sich ein Spaziergang durch den Park geradezu an – eine willkommene Gelegenheit, den Kopf nach einer komplizierten Partie wieder freizubekommen oder sich gedanklich auf die nächste Runde einzustimmen. Die Spielräume selbst waren hell und großzügig. Am Samstagabend wurde es zwar etwas wärmer, aber verglichen mit Ankara dürfte das eher als angenehmer Hochsommer durchgehen.



Gespielt wurden fünf Runden nach MacMahon. Den Turniersieg sicherte sich Kevin Sanow 4d mit vier Siegen. Auf den Plätzen folgten Arved Pittner 6d und Ke Su 6d, ebenfalls mit vier Siegen, wobei die Feinwertung entschied. Weitere vier Siege erreichten außerdem Alexander Kube 1k, Daniel Bumke 6k, Raffael Draesel 16k, Bastian Schindler 15k, Marcel Fuller 20k und Corinna Sawall 25k – ein schönes Beispiel dafür, dass beim MacMahon-System Spielerinnen und Spieler aller Spielstärken ihre persönlichen Erfolgserlebnisse feiern können.

Mindestens genauso überzeugend wie das Go war die Verpflegung. Man merkte sofort, dass hier nicht einfach nur etwas zu essen bereitgestellt wurde. Alles war liebevoll vorbereitet, abwechslungsreich und ausgesprochen lecker. Gerade bei einem Wochenendturnier sind es oft diese kleinen Dinge, die den Unterschied machen – und davon gab es in Potsdam reichlich.

Ein besonderes Highlight waren die Analysen von Valerii Krushelnytskyi 7d. Mit großer Ruhe und beeindruckender Klarheit erklärte er kritische Momente aus den Partien und zeigte Varianten auf, die viele von uns am Brett wohl nie gefunden hätten. Den krönenden Abschluss bildete seine Analyse der zweiten Partie des Wettkampfs zwischen Shin Jinseo und KataGo – ein spannender Blick darauf, wie sich menschliches Spitzen-Go und künstliche Intelligenz inzwischen gegenseitig inspirieren.

Einen stillen Moment gab es ebenfalls. Mit einer Schweigeminute gedachten wir Alexander Kurz, dessen viel zu früher Tod viele Mitglieder der deutschen Go-Gemeinschaft tief bewegt hat. Es war ein würdiger Augenblick, der zeigte, dass unsere Go-Gemeinschaft weit mehr ist als eine Gruppe von Menschen, die dasselbe Spiel spielen.

Für mich persönlich hat sich die Reise nach Potsdam jedenfalls rundum gelohnt. Natürlich kann man heute jederzeit online spielen. Aber gemeinsam am Brett zu sitzen, nach der Partie noch über ein verpasstes Tesuji zu diskutieren oder einfach mit alten und neuen Bekannten zu plaudern, das lässt sich durch keinen Server ersetzen!

Für mich steht jedenfalls fest: Der Weg von Hamburg nach Potsdam hat sich mehr als gelohnt. Ich hoffe, dass sich auch im nächsten Jahr wieder viele Go-Spielerinnen und Go-Spieler und auf den Weg machen, denn von solchen Turnieren lebt unsere Go-Gemeinschaft.

Gunnar Düvel

Go-Malbuch für Kinder

In unserem Kinder-Go-Treff in Leipzig ist im letzten Jahr eine Idee entstanden: Erklärmaterial, das man ausmalen kann. Die Arbeitsblätter stellen ein paar grundlegende Formen und Techniken vor – zum Sammeln, Ausmalen und mit nach Hause nehmen. So können sich gerade unsere jüngsten Mitglieder weiter mit Go beschäftigen und spielerisch etwas lernen, wenn die Konzentration und Aufmerksamkeitsspanne vielleicht gerade nicht mehr für eine Partie reicht.



Wir haben die einzelnen Malbilder beim Spieletreff mit kurzen Erklärungen, Demonstrationen auf dem Brett und passenden Tsumego begleitet und so nach und nach die grundlegenden Formen vorgestellt. Oder einfach für eine entspannte Malpause genutzt, wenn allen vom Spielen der Kopf raucht.

Die Ausmalblätter kamen bei unserem Go-Nachwuchs (4 bis 11 Jahre) gut an, deshalb möchte ich sie gerne mit der Go-Community teilen und frei zur Verfügung stellen. Die Illustrationen habe ich einfach mit ChatGPT erstellt. Ich freue mich, wenn das Malbuch weiter genutzt und erweitert wird. Download unter:

go-leipzig.de/ausmalbuch

Inhaltlich kann man über einige der Merksätze, Illustrationen und eingedeutschten Bezeichnungen im Buch bestimmt diskutieren. Für mich ging es vor allem um einprägsame Bilder und einen kinderleichten Einstieg in die große Welt des Go.

Ich wünsche euch viel Spaß damit und freue mich über Feedback!

Victor Kümel

Impressum DGoZ 4/2026

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; Turnierkalender: Sarah Tegtmeyer
Beiträge: Gunnar Dickfeld, Gunnar Düvel, Werner Farby, Uwe Hadlich, Robert Jasiek, Rafael Krajewski, Malte Kracht, Victor Kümel, Michael Marz, Matias Pankoke, Michael Ruzicka, Daniela Trinks, Andreas Urban
Fotos: Tobias Berben, Gunnar Dickfeld, Harry van der Krogt, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Korean Baduk Association, Nihon Kiin, Cyberoro, 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 5/2026: Mittwoch, der 14.10.2026

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

Deutschland im Team-EM-Finale

Am 3. und 4. August fand in der zweiten Woche des 68. Europäischen Go-Kongresses in der Türkei, in Ankara, das Finale der 16. Pandanet-Team-Europameisterschaft statt, bei dem Deutschland zum ersten Mal in den Top 4 vertreten war.

Da wir im Vorjahr knapp am Einzug in die „Final Four“ gescheitert waren, war es umso schöner, dass wir uns dieses Jahr endlich aus den zehn besten europäischen Teams im Ligasystem auf den vierten Platz kämpfen konnten, kurz vor dem Titelverteidiger aus Polen. Die meisten Teilnehmer hatten in der Woche zuvor schon an der Einzel-Europameisterschaft teilgenommen und waren daher warmgespielt (manche aber auch leer gespielt). Andere wurden extra als Verstärkung der Teams nach Ankara eingeflogen. Nach einer kurzen Eröffnung von Manja Marz, die das Turnier erstmals organisierte, ging es auch schon los.

Es standen 12 Partien am echten Brett gegen die drei stärksten Teams aus Tschechien, Frankreich und der Ukraine an, mit jeweils vier Brettern pro Runde. Gegen diese Konkurrenz waren wir nominell die klaren Underdogs und konnten daher befreit aufspielen. Wir hatten jedoch nicht vor, uns diesem Schicksal hinzugeben, und waren mit unserer stärksten Besetzung angereist, mit der wir zum Großteil auch die Ligaspiele online bestritten hatten: Lukas Krämer an Brett 1, ich (Matias Pankoke) an Brett 2, Yuze Xing an Brett 3 und Arved Pittner an Brett 4 – vier 6-Dans der deutschen Schule mit unterschiedlichen Profilen.

Unsere Strategie war klar: Unsere jungen Asse an Brett 3 und 4 liefern souveräne Arbeitssiege, und dann wird auf einen Überraschungssieg der erfahrenen Rebellen an einem der ersten Bretter gehofft. Nur so werden wir Europameister. Und tatsächlich – wir gewannen die erste Runde gegen den mehrfachen Europameister aus der Ukraine mit einem glorreichen 4:0! Andrii ignorierte die falsche Ko-Drohung, Valerii starb mit einer Gruppe aus Zeitnot, Vsevolod verlor den Überblick in einem chaotischen und umkämpften Spiel und Dmytro blunderte seine Gruppe nach hoher Führung einfach weg.

So sahen es zumindest die Zuschauer, unter ihnen auch FJ Dickhut, der fleißig auf YouTube (bzw. JuppTube) die Spiele kommentierte und schon ganz begeistert von uns war. Leider waren aber die Farben bei der Spielübertragung alle verdreht – also doch



Lukas Krämer, Matias Pankoke, Arved Pittner und Yuze Xing, alle 6d



4:0 für die Ukraine. Die Asse spielten nicht souverän genug und die Rebellen zu rebellisch.

Nach dem Dämpfer am Morgen stand am Nachmittag das Spiel gegen Tschechien an, mit dem neu gesetzten Ziel, Vizemeister zu werden. Diesmal ging unser Plan teilweise auf. Arved gewann souverän und kontrolliert von Anfang bis Ende und Yuze nach einem anfangs schwierigen Spiel dann später auch deutlich. Aber leider gerieten Lukas und ich beide in Zeitnot in komplizierten Spielphasen, und so verlor Lukas ein lange umkämpftes Spiel und ich schenkte eine 15-Punkte-Führung durch ängstliche und ungenaue Züge her. Ein Phänomen, das auch während der Saison nicht unüblich für uns war – das perfektionistische Hadern in der ersten Spielhälfte führt zum rasanten Abfall der Qualität gegen Ende (Zeitmanagement-Coaches – bitte meldet euch).

So stand immerhin ein 2:2 gegen Tschechien in den Büchern, was uns selbst ein Farbverdreher in der Übertragung nicht mehr hätte nehmen können.

Mit einem Sieg gegen Frankreich, das bisher zweimal unentschieden gespielt hatte, wäre also noch fast alles drin gewesen. Arved provozierte im entscheidenden Moment einen unerklärlichen Fehler des Gegners und brachte im Anschluss die Partie sicher nach Hause. Yuze war die meiste Zeit knapp in Führung, bis er seine Gruppe zu wenig pflegte und im Anschluss aufgeben musste. Lukas schaffte es nicht, das gegnerische Moyo ausreichend zu reduzieren, und ich ließ es früh auf ein Tsumego um meine Gruppe ankommen, welches aber keine Lösung hatte. Am Ende stand also eine 3:1-Niederlage gegen Frankreich, womit wir auf dem stolzen 4. Platz gelandet sind. Die Ukraine gewann erneut das Turnier vor Frankreich auf Platz zwei und Tschechien auf dem dritten Platz.

Am Abend wurde dann ein Teil des Preisgeldes direkt in eine kulinarische Team-Building-Maßnahme investiert und ich reiste anschließend mit vollem Magen ab.

Trotz des Ergebnisses war es eine tolle Erfahrung, mal nicht alleine dazustehen und für ein Team zu spielen. Wir haben viel Potenzial und werden bestimmt in den nächsten Jahren wieder beim Titelkampf mitmischen!

Matias Pankoke

Turnier- und Veranstaltungsnotizen

Kölner Turnier 2026

Das Kölner Turnier fand dieses Jahr am 20. und 21. Juni mit 74 Teilnehmern statt. Das Siegertreppchen: Christopher Kacwin 5d siegte mit 5:0, dahinter landeten Bernd Radmacher 4d und Haohan Wu 5d mit jeweils 3:2.

7. Düsseldorfer Mingren

Am 5. Juli 2026 trafen sich in Düsseldorf bereits zum siebten Mal junge Go-Talente aus der Region und darüber hinaus zum traditionellen Jugendturnier der Düsseldorfer wEIqi Talent SCHool, organisiert von Ying Cheng. Insgesamt nahmen 64 Kinder und Jugendliche im Alter von fünf bis achtzehn Jahren teil und spielten zusammen 476 Partien. Für 14 Teilnehmerinnen und Teilnehmer war es die erste Teilnahme an diesem Turnier.

Der Höhepunkt des Tages war das Finale der Top-Gruppe (Mingren), in dem sich Tan TAN (9 Jahre, 2d, Düsseldorf) gegen den Titelverteidiger Ryan SUN (14 Jahre, 3d, Meerbusch) durchsetzte. Damit krönte sich Tan zum neuen Pokalsieger des traditionsreichen Jugendturniers und wurde zugleich der erste Sieger aus Düsseldorf in der Geschichte des Turniers. Die weiteren Plätze belegten:

3. Violeta Gorbulska (13J, 1k, Krefeld) – zusätzlich als bestes Mädchen des Turniers ausgezeichnet
4. Patrick Breitkopf (18J, 3k, Aachen)
5. Jiaheng MI (16J, 1d, Neuss)
6. Mengmeng TAN (13J, 2k, Düsseldorf)
7. Weide LI (14J, 4k, Kaarst)
8. Yilin SU (13J, 3k, Wuppertal)

Insgesamt 36 Nachwuchsspieler:innen (4k bis ~25k) maßen ihre Fähigkeiten auf dem 13×13-Brett, wobei die Preise in vier Altersgruppen vergeben wurden. Besonders bemerkenswert war die U13-Gruppe: Die ersten drei Plätze der 13×13-Gesamtwertung gingen allesamt an Spieler dieser Altersklasse. Die Sieger:

U19: Luka ZHANG (2008, 7k, Kaarst)
U16: Yuechen JIA (2011, 9k, Neuss)
U13: Eason CHENG (2015, 5k, Düsseldorf, auch Sieger des gesamten 13×13-Turniers)
U10: Vincent XIA (2017, 10k, Meerbusch)

Bei den Nachwuchsspieler:innen auf dem 9×9-Brett zeigten 20 junge Spieler:innen ihr Können. Die Preise wurden in drei Altersgruppen vergeben:

U15: Huiqin KONG (Düsseldorf, auch Sieger des gesamten 9×9-Turniers)
U11: Xiaorong KONG (Düsseldorf)
U9: Philipp WANG (Düsseldorf)

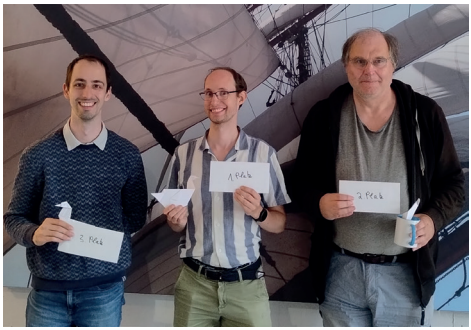
Ein herzlicher Dank geht an die Hanyuan Chinesische Schule Düsseldorf, den Landesverband NRW, alle Go-Lehrer:innen, die Eltern der Düsseldorfer wEIqi Talent SCHool, das DSV-Clubhaus sowie die Go-Community für die großartige Unterstützung. Ohne dieses Engagement wäre das Event nicht möglich gewesen!



Das Turnier war erneut ein voller Erfolg und zeigt, wie lebendig die Go-Jugendszene in der Region Düsseldorf ist. Wir freuen uns auf die nächste Ausgabe!

44. Kieler Go-Turnier

Am Wochenende des 22. und 23. August 2026 fand das 44. Kieler Go-Turnier mit integrierter Schleswig-Holsteinischer Landesmeisterschaft statt. Trotz kurzfristiger Spielortverlegung haben 22 Teilnehmende den Weg zu uns gefunden. Die Spielstärken erstreckten sich vom 5d bis zum 25k und besonders gefreut hat uns, dass dies gleich für drei Teilnehmende das erste Turnier gewesen ist. 14 der Teilnehmenden waren aus Schleswig-Holstein, die weiteste Anreise hatte ein Teilnehmer aus Frankfurt/Main auf sich genommen.



Für das leibliche Wohl war nach Kieler Manier wieder sehr ausreichend gesorgt: Es gab an beiden Tagen Frühstück mit frischen Brötchen und diversen Belägen, außerdem Sandwiches und ein Buffet mit diversen Nudelsalaten und Kuchen.

Es wurden an beiden Tagen je zwei Runden gespielt – am Ende gab es niemanden, der alle vier Partien gewonnen hatte, wofür es einen Sachpreis gegeben hätte. Dafür bekam der Letztplatzierte als „Trostpreis" eine Go-Tasse und alle bekamen eine spontan aus den nicht mehr benötigten Paarungs- und Ergebnislisten gefaltete Kieler Origami-Möwe.

Den ersten Preis gewann David Ulbricht 5d aus Münster, den zweiten Bernd Lewerenz 3d aus Kiel (womit er Landesmeister wurde) und den dritten Martin Thoi 2d aus Hamburg.

Wir danken allen Teilnehmenden für ein wunderschönes Turnier und freuen uns schon jetzt auf das nächste Jahr!

Ausschreibung zur Deutschen Para-Go-Meisterschaft 2026

Die zweite deutsche Para-Go-Meisterschaft findet im Rahmen des Jenaer Kreuzschnitts statt.
Wir laden alle Teilnahmeberechtigten herzlich ein!

Wann?	17. und 18. Oktober 2026
Wo?	Universität Jena, Seminarräume 314–318, Carl-Zeiss-Straße 3, 07743 Jena
Teilnahmevoraussetzungen:	• Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB (Beitritt ist auch vor Ort möglich). • Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Wohnsitz in Deutschland. • Behinderung ab einem Grad der Behinderung (GdB) von 20 %
Anmeldung:	Per E-Mail an fs-respekt@dgob.de oder über das Formular auf der Webseite. Hier könnt ihr auch jeweils gerne Unterstützungsbedarf vermerken. Je früher ihr das tut, desto besser können wir uns darauf einstellen.
Turniermodus:	3 Runden, parallel zu den Runden 1, 3 und 4 des Kreuzschnitts. Ihr könnt also dort zusätzlich die Runden 2 und 5 spielen. Bedenkzeit 45min + 15s Fischerzeit, 7 Komi, 0 Vorgabe

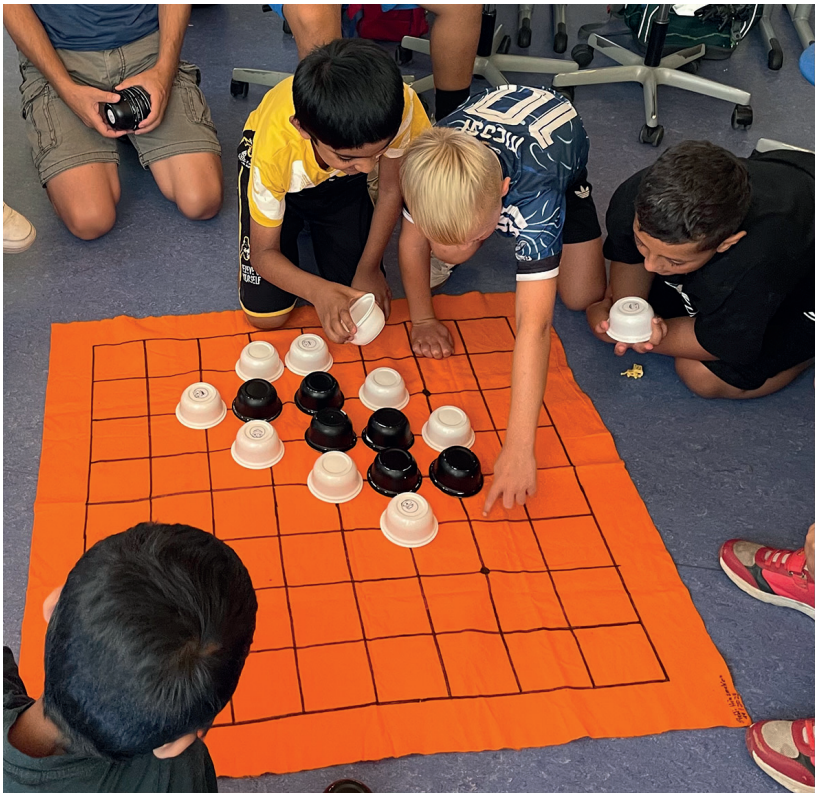
Weitere Details und die Turnierordnung findet ihr auf der Meisterschafts-Webseite über das FS Gleichberechtigung, Respekt und Schutz oder den Turnierkalender. Bei Fragen wendet euch gerne vertrauensvoll per Mail an uns.
Wir freuen uns auf eine spannende Meisterschaft und hoffen auf rege Teilnahme!

Go in der Grundschule – mit Filz und Joghurtbechern

von Gunnar Dickfeld

Wie erklärt man Grundschulkindern in kurzer Zeit, was Go ist – und bringt sie am besten gleich dazu, selbst spielen zu wollen?

Vor dieser Aufgabe stand ich gestern an der Regenbogenschule in Dietzenbach. Dort soll im neuen Schuljahr von einem Elternteil eine Go-AG angeboten werden. Die Konrektorin kennt Go durchaus. Die Schwierigkeit lag vielmehr darin, das Spiel mit nur einer kurzen Beschreibung der AG für Kinder und Eltern greifbar zu machen. Was verbirgt sich hinter einem Spiel mit schwarzen und weißen Steinen auf einem Gitterbrett? Also entstand die Idee, den Kindern Go vorher einfach einmal zu zeigen.



So verbrachte ich einen halben Tag in der Grundschule und besuchte nacheinander drei dritte Klassen mit jeweils rund 20 Kindern. Das Ziel war dabei nicht, ihnen gleich das vollständige Go-Spiel mit all seinen Regeln beizubringen. Sie sollten zunächst Steine aufs Brett setzen, etwas fangen – und vor allem Spaß daran haben.

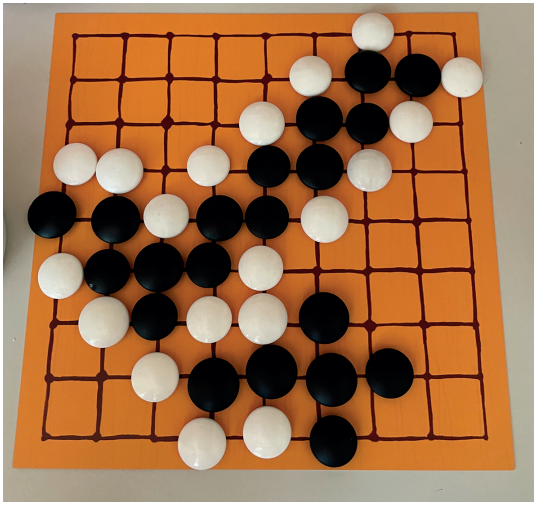
Für den Einstieg setzte sich die Klasse im Sitzkreis zusammen. In der Mitte lag ein großes Spielfeld aus Filz, das ich noch von Steffi Hebsacker übernommen habe. Als Spielsteine dienten meine großen schwarzen und weißen Joghurtbecher, die einige vielleicht von den Frankfurter Go-Turnieren her kennen. Dort kommen sie beim 9×9-Go zum Einsatz.

Die Becher haben nicht nur den Vorteil, dass jeder im Sitzkreis gut erkennen kann, was auf dem Brett geschieht. Sie haben auch eine erstaunlich gute Haptik. Kaum nimmt man sie mit in eine Grundschule, möchte offenbar jeder einmal einen solchen „Go-Stein“ in die Hand nehmen.

Mit diesem Demospiel erzählte ich die Geschichte von Ata und Ri im Reich der Steine. Das Bilderbuch führt Kinder spielerisch an die Regeln des Atari-Go heran. Auf dem Filzbrett konnten wir die Situationen aus der Geschichte unmittelbar nachspielen:

Steine setzen, die Lösungen zu den Aufgaben suchen und schließlich die ersten Steine fangen.

Dann kam der Moment, auf den die Kinder natürlich gewartet hatten: selbst spielen. Jedes Kind bekam ein kleines Pappbrett und Glassteine, ein Gegenüber war schnell gefunden – und mit einem Mal spielten sie zehn Partien gleichzeitig.



Wer einmal 20 Grundschulkinder mit Go-Steinen ausgestattet hat, weiß allerdings auch, dass Glassteine noch eine weitere Eigenschaft besitzen: Sie klappern. Und wenn 40 Kinderhände gleichzeitig in den Steinen wühlen, Steine aufnehmen, wieder hinlegen und die ersten Gefangenen machen, wenn Erfolge mit Freudenrufen und die Partien mit lebhaften Diskussionen begleitet werden, dann entsteht



eine durchaus eindrucksvolle Geräuschkulisse.

Gegenüber einer Lehrerin ließ ich mich zu dem Ausruf hinreißen: „Boah, was für ein Geräuschpegel!“ Sie schaute mich etwas verdutzt an. „Ach, das ist ganz normal. Für mich ist das eine konstruktive Arbeitsatmosphäre in der Klasse.“

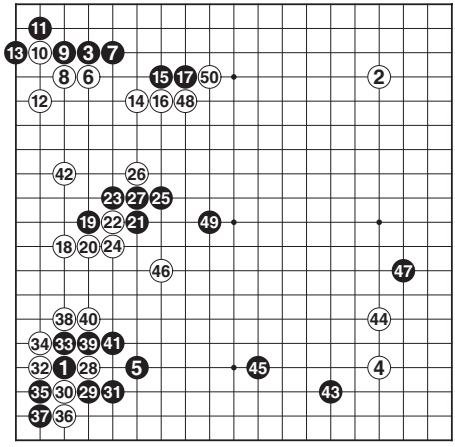
Natürlich verlief die Einführung in jeder der drei Klassen ein wenig anders. Aber eines war überall gleich: Die Kinder waren mit Begeisterung dabei. Nach drei Klassen und rund 60 ersten Begegnungen mit Go hatte ich jedenfalls nicht den Eindruck, dass es der geplanten AG an Interessenten fehlen dürfte.

Und für mich selbst? Es hat viel Spaß gemacht, Go einmal wieder außerhalb der üblichen Anlässe und Go-Abende zu vermitteln. Einen halben Tag in einer Grundschule zu verbringen, ist ohnehin eine interessante Abwechslung. Und wenn am Ende eine ganze Reihe von Kindern gerne weiterspielen würde, hat der kleine Go-Teaser wohl seinen Zweck erfüllt.

Euro-Go-Profis kommentieren (9)

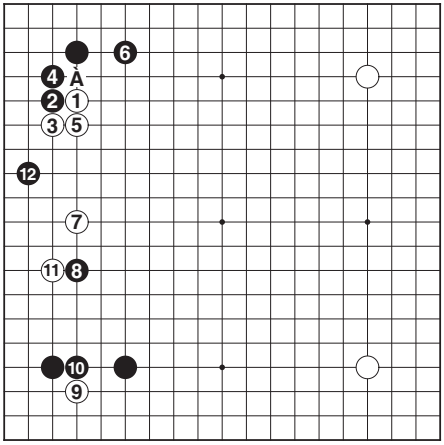
Partie: Go-Europameisterschaft 2026, Halbfinale
Weiß: Andrii Kravets 3p
Schwarz: Lukáš Podpěra 7d
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 333 Züge. Weiß gewinnt mit 4,5 Punkten.
Kommentar: Andrii Kravets 4p

Das ist eine Partie zwischen Lukáš Podpěra 7d und mir. Keiner von uns hatte vor dem Halbfinale eine Partie verloren, aber Lukáš' Weg bis dahin war deutlich schwieriger als meiner. Auf seinem Weg konnte er zwei Profis besiegen – Tanguy Le Calvé 2p und Benjamin Dréan-Guénaïzia 1p. Meine stärksten Gegner bis zu diesem Zeitpunkt waren Spieler ungefähr auf 6d-Niveau. Trotzdem war ich weiterhin der klare Favorit. Der Hauptgrund dafür war unsere direkte Bilanz: 10:2 für mich. Auch wenn diese Bilanz sehr überzeugend aussieht, wurden fast alle unsere Partien bei Turnieren mit normaler Bedenkzeit gespielt. Bei den Europameisterschaften hatten wir 2023 nur einmal gegeneinander gespielt und diese Partie war sehr knapp.

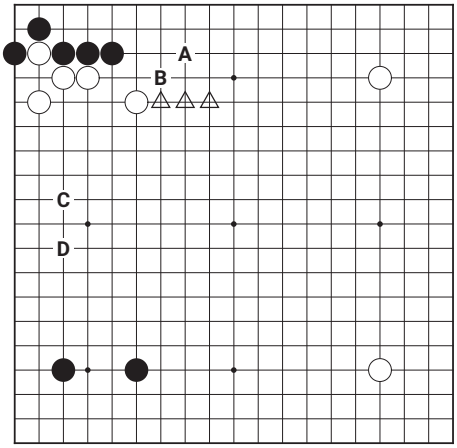


Figur 1 (1–50)

6: Anstelle des üblichen Attachments hätte ich bei diesem Turnier normalerweise als Weißer die Variante 1 bis 7 in Dia. 1 gespielt. Diese Variante ist für mich sehr angenehm, aber ich hatte sie auch schon unzählige Male in



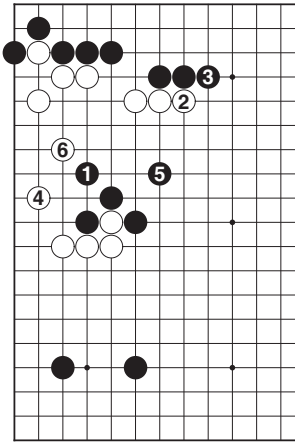
Dia. 1



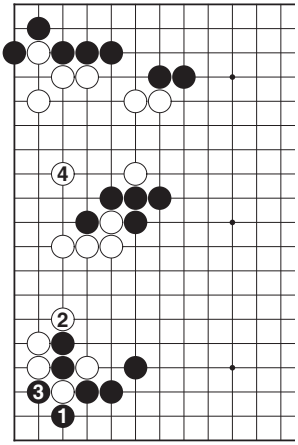
Dia. 2

Lukáš' Partien gesehen. Deshalb entschied ich mich für etwas Ungewöhnliches, um die Partie für ihn etwas weniger komfortabel zu machen.

15: Der Zug B in Dia. 2 war Lukáš' erste ungewöhnliche Wahl. Normalerweise spielt man in diesem Joseki A. Der Grund dafür ist, dass Schwarz so zusätzliche Sente-Züge an den mit Dreiecken markierten Punkten bekommen kann. Diese Züge ermöglichen



Dia. 3



Dia. 4

es Weiß, sich bis nach D statt C auszudehnen. Angesichts der Richtung des Shimari in der unteren Ecke möchte Schwarz die linke Seite entwickeln, aber nach D kann Weiß diese Seite bequem für sich beanspruchen.

25: 1 in Dia. 3 wäre die richtige Form für Schwarz. In dieser Stellung hat Weiß zwei nicht miteinander verbundene Gruppen und die Idee, sie zu verbinden, ist sehr interessant. In der Partie erlaubte Schwarz es Weiß, sich entlang der dritten Linie zu verbinden, was Weiß auch noch zusätzliche Punkte einbrachte.

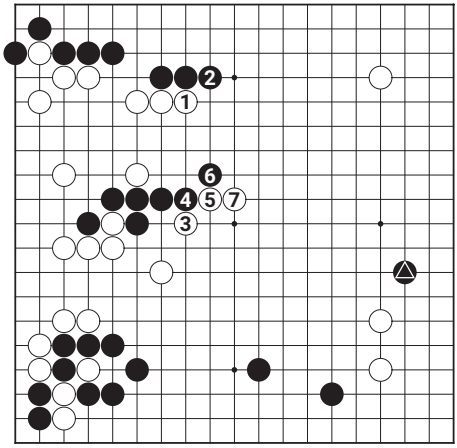
35: Hier machte Schwarz einen Fehler im Joseki. Normalerweise spielt Schwarz das Atari bei 1 in Dia. 4 statt bei 3. Wenn Weiß deckt, spielt Schwarz 2 in Sente und kann anschließend woanders spielen. Deshalb hat Weiß hier keine andere Wahl, als bei 3 das Ponnuki aufzugeben, wodurch die Form von Schwarz besser ist als in der Partie. Nach diesen mehreren Fehlern im Fuseki liegt Weiß bereits etwa vier bis fünf Punkte vorne.

47: In der Partie erschien mir dieser Zug △ in Dia. 5 etwas zu aggressiv. Normalerweise wäre an dieser Stelle irgendein Sprung von der

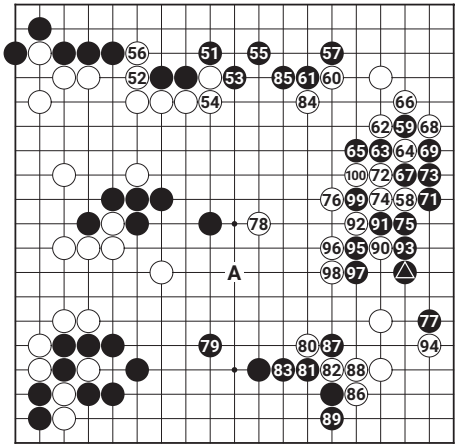


Lukáš Podpěra 7d

Gruppe in der Mitte ein normaler Zug. Als Schwarz in der Mitte ignorierte, konnte ich 1 in Dia. 5 spielen. Normalerweise möchte Schwarz darauf antworten, aber das würde in der Variante 1 bis 7 zu großen Problemen für die Gruppe in der Mitte führen.

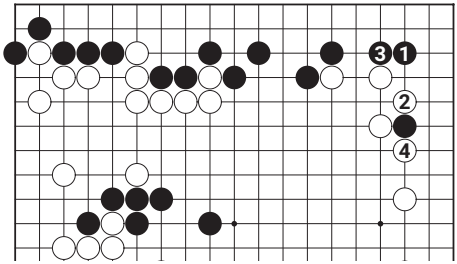


Dia. 5



Figur 2 (51–100)
70 auf 59

52: An diesem Punkt der Partie spielte ich mit 52 einen sanften Zug, damit 1 in Dia. 6 danach bedingungslos funktioniert. Ich hatte überhaupt nicht erwartet, dass Lukas diesen Zug ignorieren würde. Stattdessen hätte ich sofort das Doppel-Hane in Dia. 6 spielen können, gefolgt von den Zügen bis 15. In der Partie gefiel mir nicht, dass ich in Dia. 6 mit drei Steinen sterbe, aber Weiß bekommt dafür ziemlich viel Kompensation – ich konnte nicht einschätzen, wie gut das tatsächlich ist. Nach der Partie zeigte der Computer,

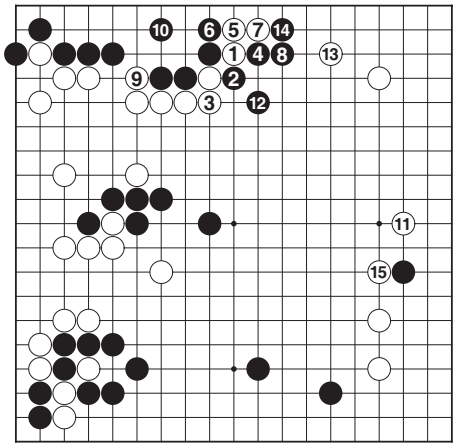


Dia. 7

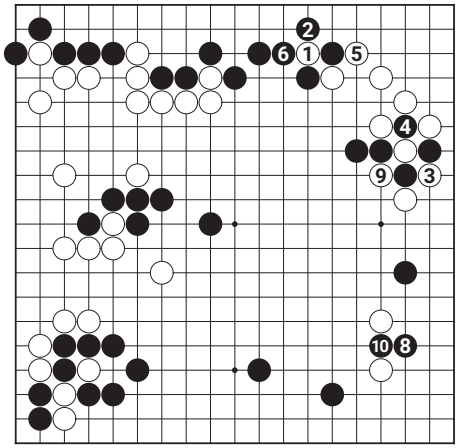
dass Dia. 6 in dieser Situation tatsächlich die beste Variante für Weiß war.

62: 60 für 61 einzuschieben, bevor man 62 spielt, sieht auf den ersten Blick ziemlich ungewöhnlich aus, aber tatsächlich ist dies eine der Standardvarianten, wenn die Stellung von Schwarz oben bereits stark aussieht. Nach meiner Kombination ist das Beste, was Schwarz tun kann, wie in Dia. 7 die Ecke zu nehmen, obwohl das passiv aussieht. Tatsächlich ist der Stein 60 für Weiß in vielen forcierten Varianten sehr nützlich und für Schwarz ist es hier schwierig zu kämpfen.

70: Schwarz entschied sich dennoch für die forcierte Variante, gab mir das Ponnuki und spielte außerdem mit 69 ein ziemlich aggressives Atari. Während der Partie war ich überzeugt, dass dies für Schwarz nicht besonders gut war – und ich wusste, dass ich Ko spielen kann. Die Variante 1 bis



Dia. 6

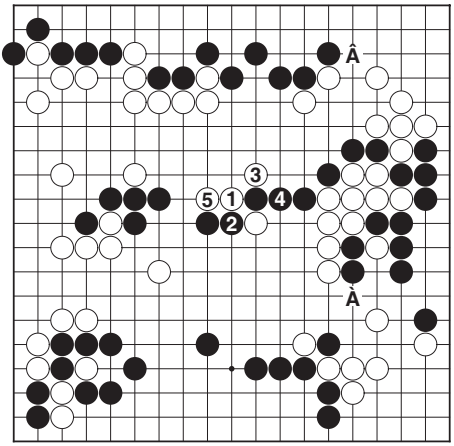


Dia. 8

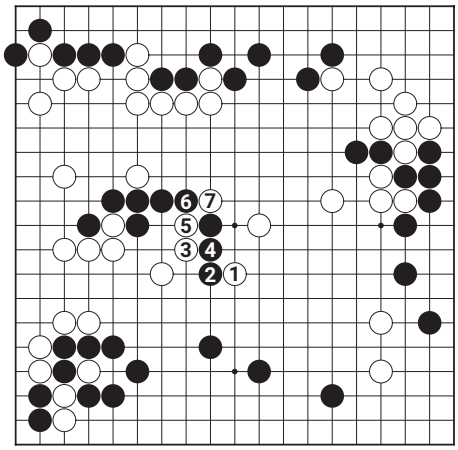
10 in Dia. 8 ist ziemlich forciert und dann liegt Weiß mehr als zehn Punkte vorne. In der Partie spielte ich jedoch zu schnell und deckte mit 70. Normalerweise kann Weiß in solchen Situationen decken, weil es für Schwarz sehr schwierig ist, eine angemessene Form zu bekommen. In der Partie hatte Schwarz jedoch bereits den Stein △. Dadurch konnte Schwarz zulassen, dass seine Gruppe geschnitten wird, und trotzdem am rechten Rand leben. Diese Möglichkeit habe ich in der Partie übersehen. Hätte ich sie gesehen, hätte ich definitiv das Ko begonnen.

80: Nach diesem Fehler ist die Partie immer noch besser für Weiß, aber der Vorsprung beträgt jetzt weniger als fünf Punkte statt mehr als zehn in der Ko-Variante. Lukáš hatte das Gefühl, dass ihm Punkte fehlten, und spielte einige ziemlich gierige Züge wie 79, anstatt seine Gruppe in der Mitte zu stabilisieren. In der Partie hätte ich versuchen sollen, die Gruppe in der Mitte mit einem Keima auf 1 in Dia. 9 anzugreifen, zumal Schwarz keine einfache Möglichkeit hat zu entkommen. Wie der Computer zeigt, gibt es Varianten, die funktionieren, aber die sind ziemlich kompliziert und riskant – es besteht somit für Schwarz ein erhebliches Risiko, einen ungenauen Zug zu machen und zu sterben. Vielleicht beeinflusste mich auch der Druck des Halbfinales: Ich wusste, dass ich vorne lag, und begann ebenfalls, große Züge zu nehmen, um einfach den Vorsprung zu halten, anstatt anzugreifen.

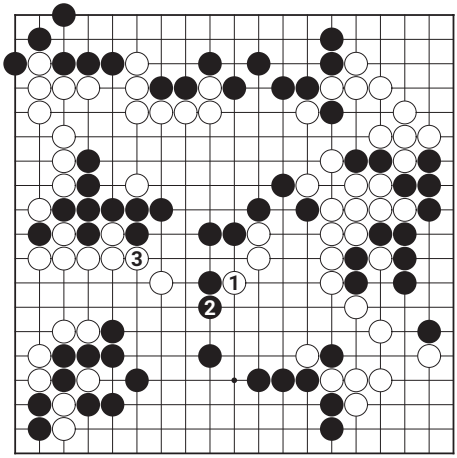
94: An diesem Punkt spielte ich 94 und entschied mich damit endgültig dafür, den Rest der Partie im Yose zu spielen. Nach meinen Berechnungen lag ich ungefähr mit Komi vorne und dachte, dass ich meinen Vorsprung halten kann. Tatsächlich sind die Formen in der Mitte jedoch nicht so stark, so dass es schwierig ist, dort viele zusätzliche Punkte aufzubauen. Der tatsächliche Vorsprung betrug nur etwa zwei Punkte für Weiß. Angesichts dessen, wie knapp die Partie war, und auch weil Lukáš ziemlich gut Yose spielt, hätte ich stattdessen versuchen sollen, die Gruppe in der Mitte anzugreifen, beginnend mit A.



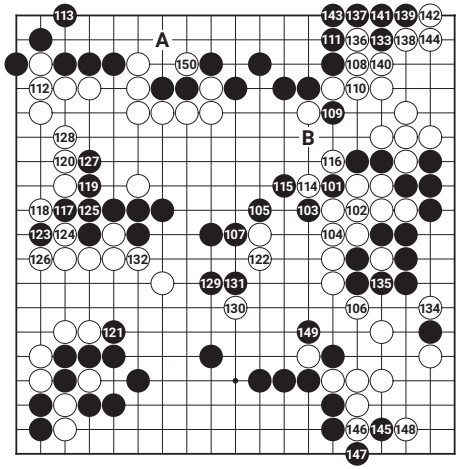
Dia. 10



Dia. 9



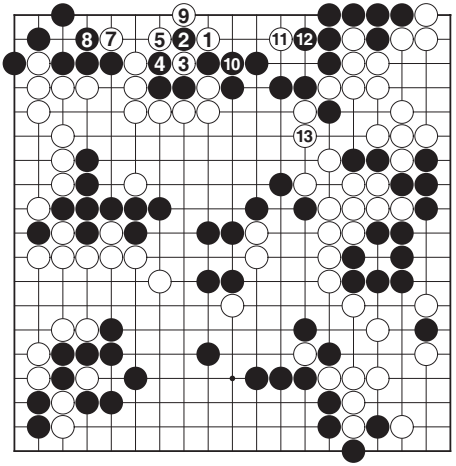
Dia. 11



Figur 3 (101–150)

106: In der Partie hatte ich immer noch eine Möglichkeit, Schwarz wie in Dia. 10 zu schneiden – der Kampf zwischen den beiden Gruppen sieht für Schwarz ziemlich schwierig aus. Während der Partie war ich jedoch überzeugt, dass ich vorne lag und dass es ausreichen würde, stattdessen die beiden großen Züge 106 und 108 zu nehmen.

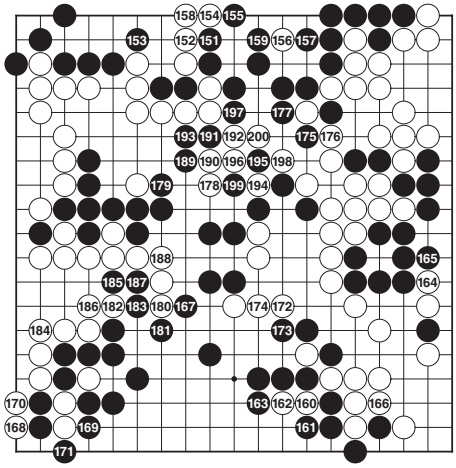
130: Bis zu diesem Zeitpunkt hatten wir große Züge genommen, die ungefähr den gleichen Wert hatten, daher blieb der Vorsprung stabil. Jetzt spielte ich jedoch vorschnell 130 und übersah, dass Schwarz mich mit 131 schneiden kann, wie es dann auch in der Partie geschah. Stattdessen hätte ich die Kombination 1 und 3 in Dia. 11 spielen sollen. Danach wurde die Partie noch knapper.



Dia. 12

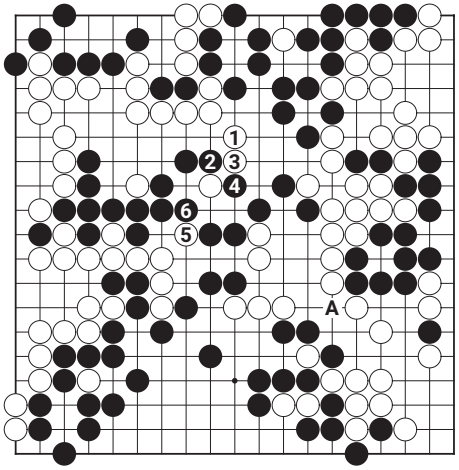
149: Das Yose in dieser Partie ist ziemlich kompliziert. Auf den ersten Blick scheint 149 der größte Zug zu sein. Tatsächlich waren A und B jedoch 2 bis 3 Punkte größer. Oben hat Weiß eine Kombination, die wir während der Partie nicht gesehen haben. Bei B geht es nicht so sehr um unmittelbare Punkte, sondern darum, starke Formen für Weiß und schwächere Formen für Schwarz zu schaffen. Diese Formen können später zusätzliche Punkte bringen.

150: 1 in Dia. 12 ist ein schönes Tesuji und es folgt die Kombination, von der ich zuvor gesprochen habe. Mit dieser Sequenz nimmt Weiß oben alle Punkte in Sente und die obere Gruppe von Schwarz ist obendrein nicht vollständig lebendig. Zug 13 ist dann nicht nur der größte Zug, sondern erzeugt auch Druck auf die schwarze Gruppe. In dieser Variante liegt Weiß sechs Punkte vorne und Schwarz hat keine Möglichkeit mehr, zurückzukommen.



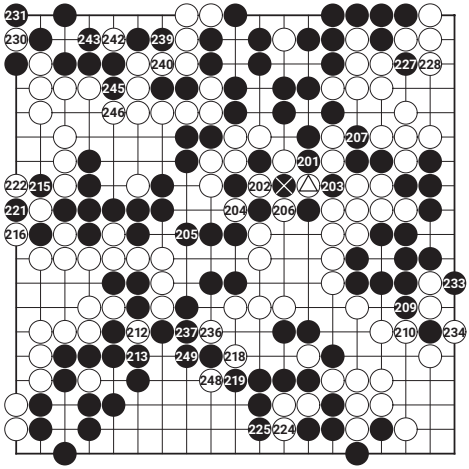
Figur 4 (151–200)

174: In der Partie nahm ich den großen Zug 174 und Schwarz nahm dann mit 175. Dadurch wurde die Partie sehr knapp. Der richtige Zug für Weiß wäre jetzt gewesen, bei 189 anzubinden, denn danach liegt Weiß etwa zwei Punkte vorne. In der Partie übersah ich jedoch, dass Schwarz mit 189 meinen Stein 178 abschneiden kann. Ich spielte stattdessen 180 und schuf mir dadurch zusätzliche Probleme.



Dia. 13

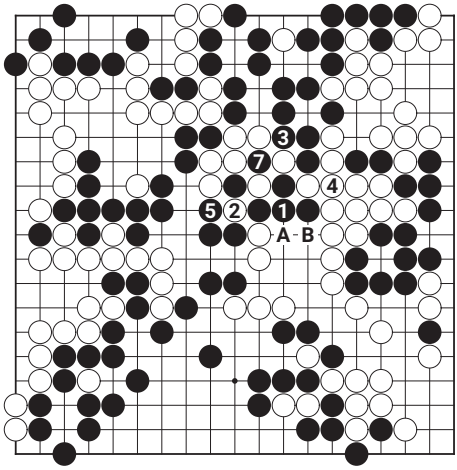
189: Nachdem Schwarz 189 gespielt hatte, dachte ich, dass die Partie verloren sei. Normalerweise kosten solche Fehler im Yose in den meisten Fällen die Partie. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich noch etwa 55 Minuten auf meiner Uhr, während Lukáš nur noch drei Minuten hatte. Ich beschloss, eine ziemlich lange Pause zu machen, um alles auszurechnen. Insgesamt verbrauchte ich 45 Minuten für meinen nächsten Zug. Zuerst versuchte ich auszurechnen, was passieren würde, wenn ich 1 in Dia. 13 spiele und wir einfach das Yose weiterspielen. Die Partie schien auf einen Sieg mit einem halben Punkt hinauszulaufen, aber wegen der unklaren Situation beim Schnitt bei A konnte ich nicht feststellen, wer von uns beiden gewinnen würde. Dann fand ich eine andere Kombination mit einem sehr ungewöhnlichen Ko am Ende. Während der Partie sah ich, dass diese Kombination zunächst nicht funktionierte, aber die richtige Variante zu finden, war sehr schwierig. Außerdem hatte Lukáš nur noch drei Minuten auf seiner Uhr. Und weil ich Lukáš kenne, wusste ich, dass er in kritischen Situationen nicht immer nach der stärksten Antwort sucht. Nachdem ich all diese Faktoren abgewogen hatte, entschied ich mich für die komplizierte und riskante Kombination wie in der Partie statt für ein Yose mit einem ungewissen halben Punkt.



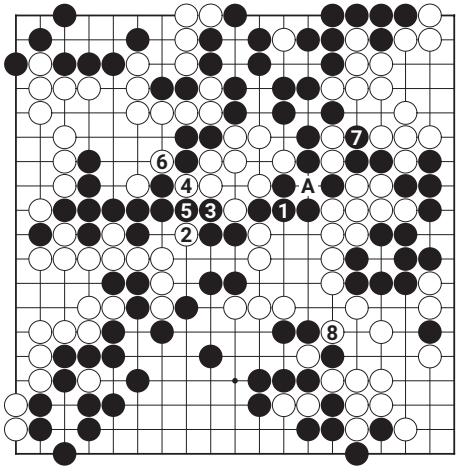
Figur 5 (201–250)
208, 214, 220, 226, 232, 238, 244, 250 auf △;
211, 217, 223, 229, 235, 241, 247 auf ×

203: Jetzt hätte Schwarz bei 1 in Dia. 14 decken müssen, statt zu schlagen. Das hätte zu einem Ko-Kampf geführt, aber für Weiß wäre es kein direktes Ko gewesen, da Weiß nicht einfach decken kann: Zuerst muss Weiß A spielen und dann bei B schlagen. Einen solchen Ko-Kampf zu gewinnen ist sehr schwierig. Dann liegt Schwarz wieder ungefähr fünf Punkte vorne.

204: Das war die letzte Chance für Schwarz, die Partie zu gewinnen. Wenn Schwarz bei 1 in Dia. 15 gedeckt hätte, wären alle Gruppen am Leben geblieben. Dann hätte Schwarz etwa



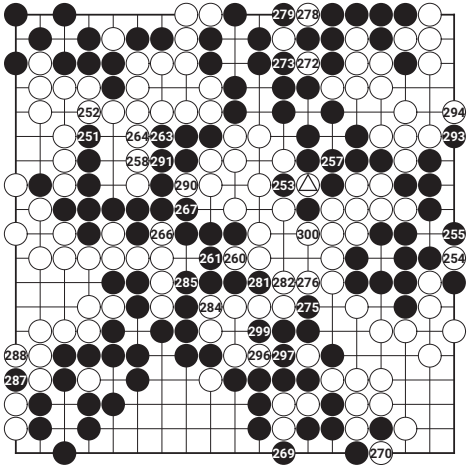
Dia. 14 (6 deckt)



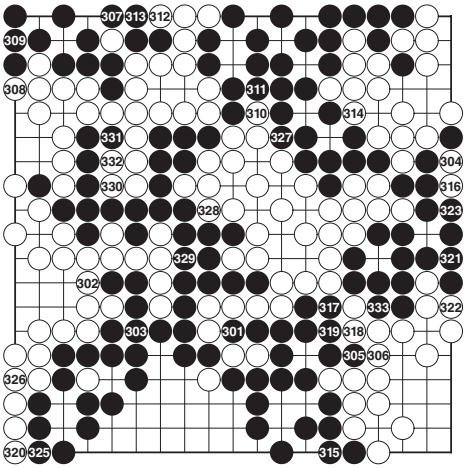
Dia. 15

zwei Punkte vorne gelegen und hätte die Partie höchstwahrscheinlich gewonnen. In der Partie stand Lukáš unter Zeitdruck und sah nicht, dass dieser Tausch für Schwarz besser gewesen wäre. Stattdessen verband er seine Gruppe mit 205 in der Hoffnung, den Kampf um die Partie mit dem Ko fortsetzen zu können. Danach spielten wir dieses Ko noch etwa 50 Züge lang.

257: Ich hatte ein paar Ko-Drohungen mehr, so dass Schwarz gezwungen war, jetzt zu



Figur 6 (251–300)
256, 262, 268, 274, 280, 286, 292, 298 auf △;
259, 265, 271, 277, 283, 289, 295 auf 253



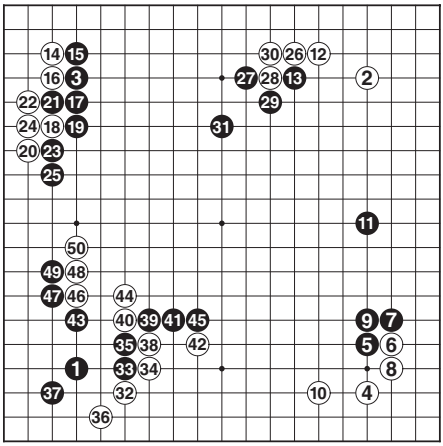
Figur 7 (301–333)
324 deckt

decken. Danach wurde die Partie deutlich besser für Weiß. Zu diesem Punkt hätte ich einfach auf 300 schlagen und den Sieg praktisch sicher machen können, aber stattdessen entschied ich mich zu 258 und somit dazu, das Ko fortzusetzen. Am Ende gab ich für dieses Ko trotzdem vier Punkte ab, was dem Wert von Schwarz auf 331 entsprach, den Schwarz nach meinem Schlagen mit 258 auf 300 hätte spielen können. Daher hatte dies keinen Einfluss auf das Ergebnis.

Am Ende gewann ich mit 4,5 Punkten. Ich begann die Partie sehr gut, aber wegen meinet Nervosität versäumte ich, die Gruppe in der Mitte anzugreifen. Dadurch wurde die Partie extrem knapp. Stattdessen entschied ich mich für eine riskante Kombination, die schließlich aber funktionierte. Lukáš hatte am Ende durch das Ko noch Chancen, die Partie zu gewinnen, aber der Druck durch die Bedeutung der Partie und der Zeitdruck verhinderten, dass er die richtige Kombination fand. Nach dieser Partie erreichte ich das Finale, in dem ich gegen Ali Jabarin 3p spielen sollte. Lukáš besiegte im kleinen Finale Denis Dobranis 6d und belegte bei der Europameisterschaft damit den dritten Platz.

Partie: Go-Europameisterschaft 2026, Finale
Weiß: Ali Jabarin 3p
Schwarz: Andrii Kravets 3p
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 167 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Andrii Kravets 4p

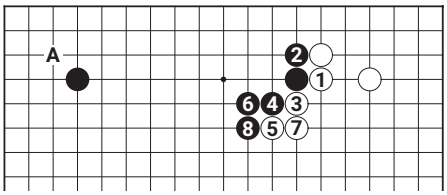
Dies ist die Finalpartie der Europameisterschaft 2026, die Ali Jabarin 3p und ich gegeneinander spielten. Es war bereits das zweite Finale zwischen uns. Das vorherige fand 2023 in Leipzig statt, wo ich mit 1,5 Punkten gewann. Im Gegensatz zum damaligen Finale ging ich diesmal als klarer Favorit in das Match. Seit dem Finale 2023 hatten Ali und ich sechs Partien gegeneinander gespielt, von denen ich fünf gewonnen habe. Außerdem hatte ich einen psychologischen Vorteil: Es war mein drittes Finale und die beiden vorherigen hatte ich gewonnen. Für Ali war es bereits das fünfte (!) Finale, aber den Europameistertitel konnte er bisher noch nicht gewinnen.



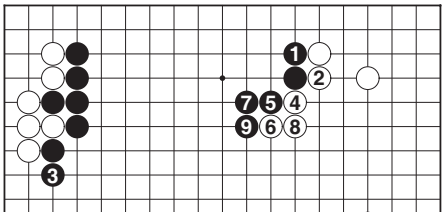
Figur 1 (1–50)

14: Bei diesem Turnier wählte ich nach Möglichkeit die Variante 1 bis 8 in Dia. 1. Ich hatte sie bereits in zwei Partien gespielt, deshalb entschied sich Ali wohl für eine andere Variante und nahm den Eckpunkt A sofort.

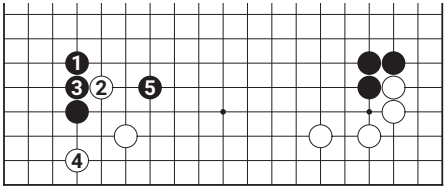
25: Zu diesem Zeitpunkt hätte ich immer noch den Austausch 1 für 2 in Dia. 2 spielen können, um die obere Seite auszubauen.



Dia. 1

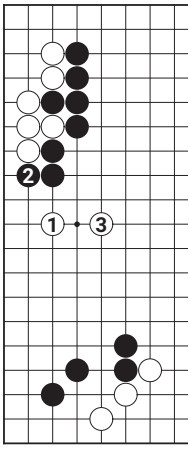


Dia. 2



Dia. 3

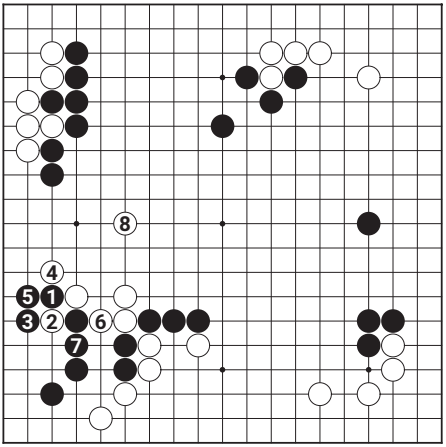
Während der Partie dachte ich jedoch, dass Ali wahrscheinlich nicht bei 2 antworten, sondern stattdessen bei 3 Atari geben würde. Diese Entwicklung gefiel mir nicht besonders, deshalb entschied ich mich, 1 für 2 zunächst nicht abtauschen zu wollen.



Dia. 4

33: Hier hatte ich ebenfalls 1 in Dia. 3 spielen und versuchen können, das Zentrum mit der Sequenz 1 bis 5 zu entwickeln. Der Zug aus der Partie forciert jedoch einen Kontaktkampf, bei dem ich im Vorteil bin.

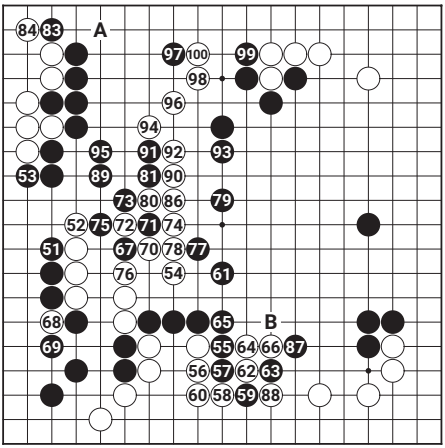
38: Laut Computer ist Dia. 4 die beste Variante für Weiß – anstelle von 38 soll er eine zweite schwache Gruppe schaffen. Das ist



Dia. 5

allerdings etwas kontraintuitiv – und solche Entscheidungen in einem Finale zu treffen ist nicht einfach.

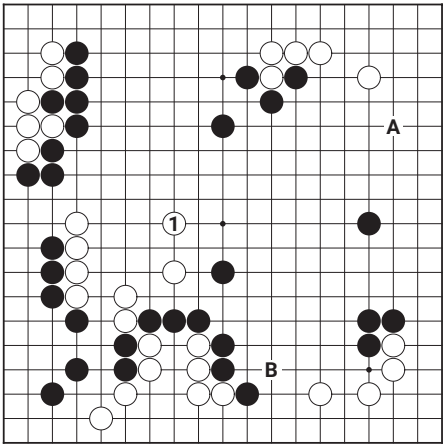
48: Nachdem Schwarz mit 38 gedrückt hat, führt das in der Partie zu einer ziemlich forcierten Variante. Mit 48 macht Weiß jedoch einen Fehler. Statt des im Spiel gespielten Streckers sollte Weiß den Schnitt auf 2 in Dia. 5 spielen und dadurch zwei Ataris erzeugen. So erhält Weiß die bessere Form gegenüber der Partie.



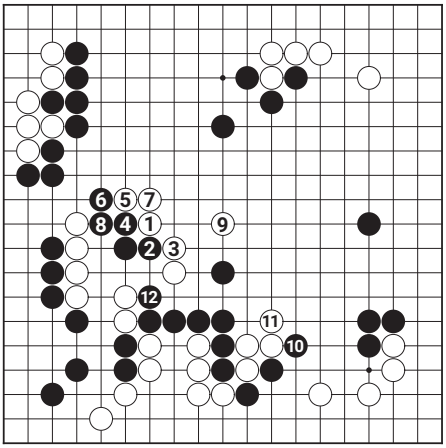
Figur 2 (51–100)
82 auf 72; 85 auf 71

52: Weiß entschied sich, jetzt den Abtausch 52 für 53 einzufügen. Besser wäre es jedoch gewesen, einfach weiter im Zentrum z. B. auf 71 zu ziehen. Den Abtausch 52 für 53 kann Weiß später noch spielen, falls er notwendig werden sollte. Denn er gibt Schwarz nicht nur zusätzliche Punkte, sondern macht in der Partie auch das Hane bei 83 und das Decken zu Vorhandzügen.

62: Zu diesem Zeitpunkt liegt Schwarz leicht vorne, aber die Partie ist noch eng. Dann macht Weiß jedoch einen großen Fehler,



Dia. 6



Dia. 7

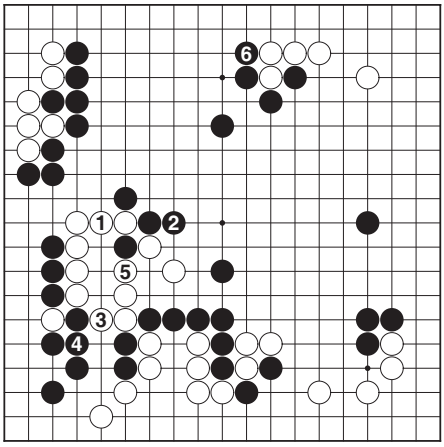


Die beiden EM-Finalisten mit vertauschten Namensschildern

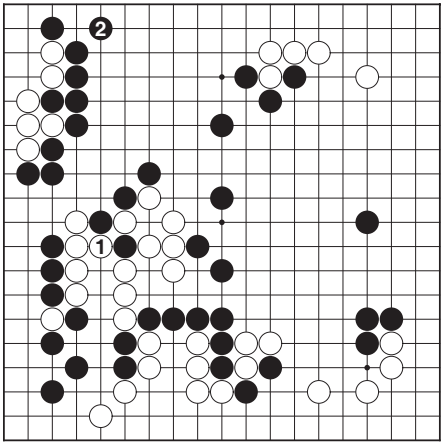
indem er Schwarz mit 62 auf der unteren Seite schneidet. Ali dachte während der Partie, dass Weiß links bereits einigermaßen stark sei und Schwarz keine gute Möglichkeit habe, die Gruppe anzugreifen. Dabei übersah er jedoch den wichtigen Formzug 67 für Schwarz. Weiß hätte stattdessen die Gruppe im Zentrum wie in Dia. 6 sichern sollen. Danach wären noch zwei große Züge übrig geblieben, A und B – und Ali hätte sicher einen davon bekommen.

68: Nach 67 wird die Situation für Weiß gefährlich. Die beste Möglichkeit bestand darin, den Schwanz zu opfern und weiterzuspielen. In der Variante aus Dia. 7 liegt Schwarz ungefähr mit Komi vorne.

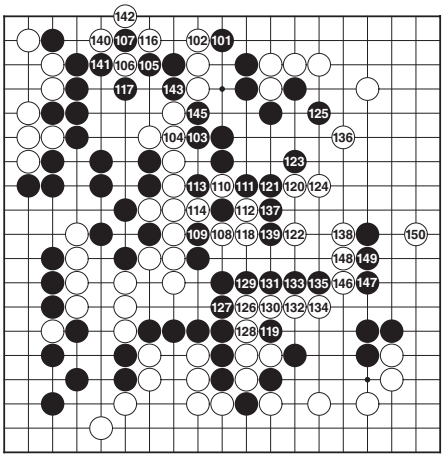
74: Es gab auch eine andere Möglichkeit für Weiß zu überleben, allerdings wird das obere schwarze Gebiet dabei sehr groß. Nach der Partie sagte Ali, dass er diese Variante gesehen hätte, sie aber für ihn schlecht aussah. Deshalb entschied er sich zu versuchen, in das Moyo hineinzulaufen und dort Augen zu machen. Bei der Kompromissvariante 1 bis 6 in Dia. 8 liegt Schwarz ungefähr zehn Punkte vorne.



Dia. 8



Dia. 9



Figur 3 (101–150)
115 auf 110; 144 auf 106

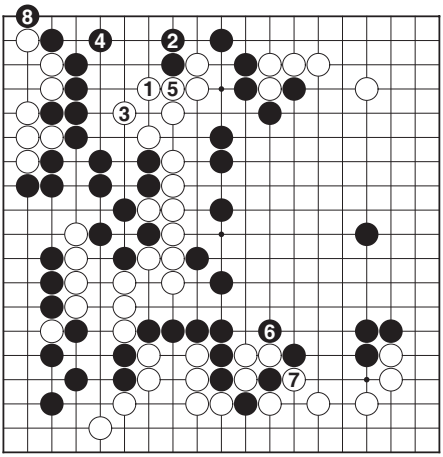
84: An dieser Stelle hätte Weiß wie in Dia. 9 durchschlagen und die Ecke aufgeben sollen. Zu diesem Zeitpunkt liegt Schwarz ungefähr zwölf Punkte vorne. Ali hatte sich von Anfang an entschieden, die Partie bis zum Ende auszuspielen und an diesem Punkt einen Kompromiss zu akzeptieren, ist sehr schwierig: Mit jedem weiteren Zug wird das Ergebnis dieses Kompromisses schlechter. Außerdem ist es nahezu unmöglich, so weit vorauszurechnen und mit Sicherheit festzustellen, ob die weiße Gruppe im Zentrum lebt.

93: An diesem Punkt könnte es so aussehen, als hätte ich beschlossen, die weiße Gruppe im Zentrum zu töten. Während der Partie ging ich jedoch davon aus, dass die Gruppe überleben wird. Die Stellung war zu diesem Zeitpunkt sehr schwer exakt zu berechnen. Stattdessen würde ich A in Sente bekommen und dann die Ecke nehmen. Außerdem könnte ich bei B blocken und dadurch etwas Territorium im Zentrum gewinnen. Ich dachte, dass dies zum Gewinn der Partie ausreichen müsste.

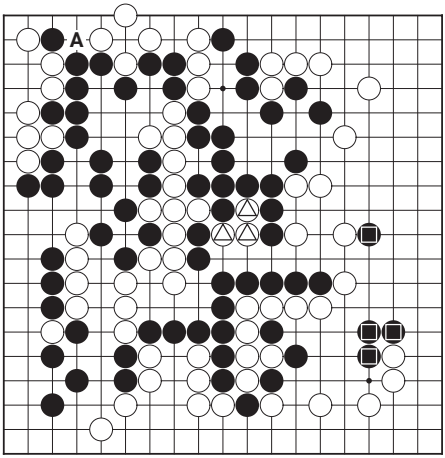
102: 1 in Dia. 10 ist eine realistischere Möglichkeit für Weiß zu überleben als der Zug aus der Partie. Der Computer zeigt, dass ich die weiße Gruppe an diesem Punkt trotzdem mit 5 statt 4 hätte töten können, aber in einem Finale hätte ich dieses Risiko wahrscheinlich nicht eingehen wollen. Stattdessen hätte ich mit der Sequenz bis 8 die Ecke genommen. In dieser Sequenz überlebt der weiße Drache zwar, aber Schwarz liegt weiterhin ungefähr 15 Punkte vorne.

105: Nun ist die weiße Gruppe endgültig tot. Das Beste, was Weiß noch versuchen kann, ist, mit 1 und 3 in Dia. 11 zu schneiden. Schwarz ist jedoch verbunden und die Gruppe kann lokal nicht leben. Ali entschied sich, die schwarze Mauer im Zentrum bei A zu attackieren und zu versuchen, einen Teil davon zu fangen,

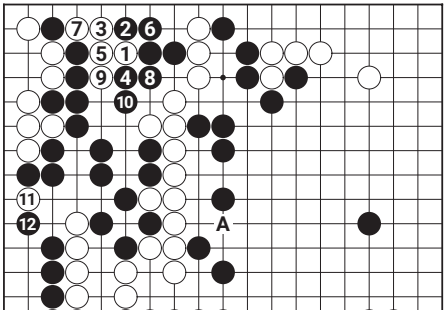




Dia. 10

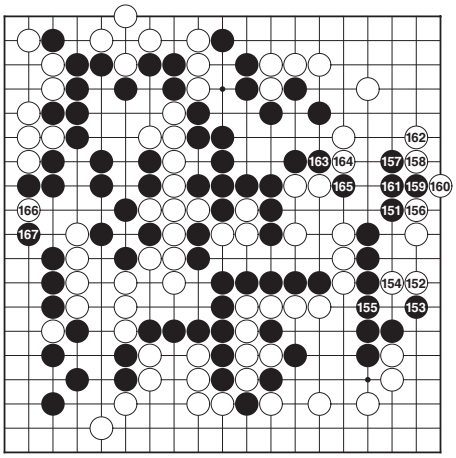


Dia. 12



Dia. 11





Figur 4 (151–167)

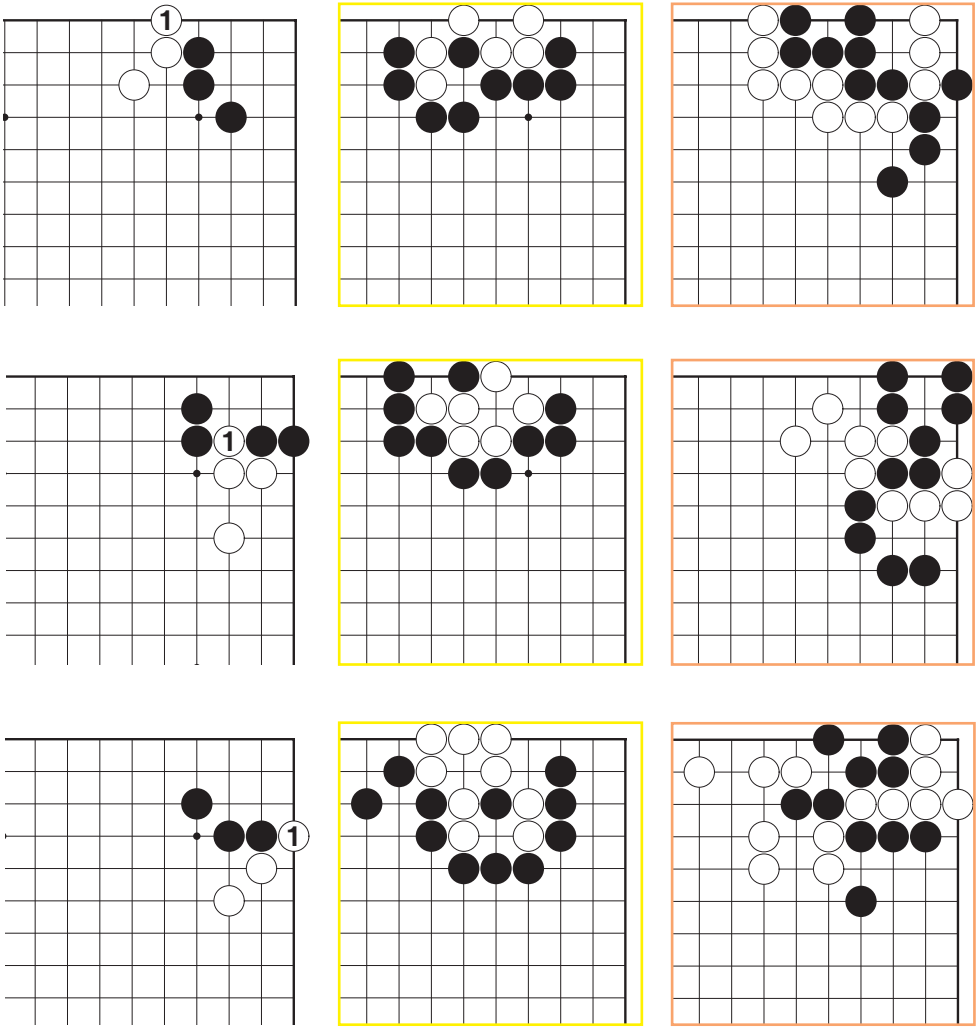
aber die Erfolgsaussichten waren ziemlich gering.

146: Als ich die in Dia. 12 markierten drei weißen Steine im Zentrum gefangen hatte, wusste ich, dass die Partie bereits gewonnen war. Selbst wenn ich die markierte schwarze Gruppe rechts aufgeben und bei A schneiden würde, läge Schwarz immer noch ungefähr 20 bis 30 Punkte vorne. Da ich aber eine Möglichkeit gesehen hatte, meine Gruppe zum Leben zu bringen, entschied ich mich, dass dies der einfachste Weg sei, die Partie zu beenden.

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: Wehre den weißen Angriff ab, um den schwarzen Gebietsanspruch zu sichern!
Gelb: Zeichne den Zug ein, der eine lebende weiße Stellung verhindert!
Orange: Finde den besten Zug für Schwarz und zeichne ihn ein!

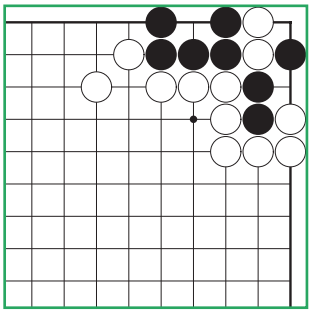
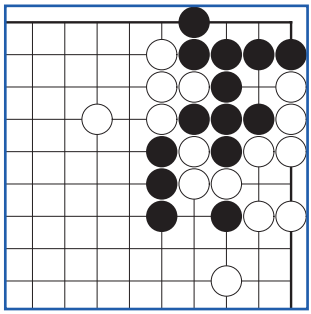
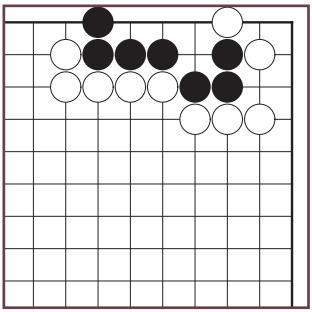
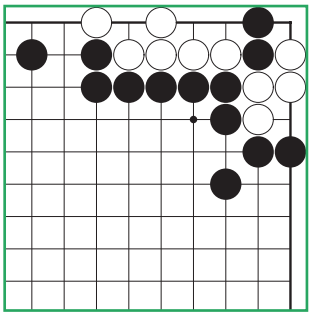
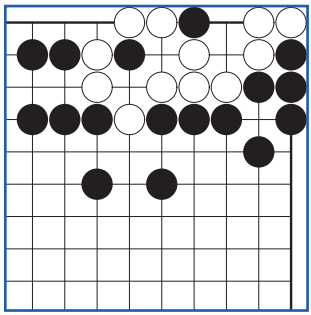
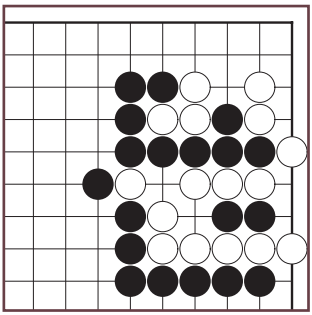
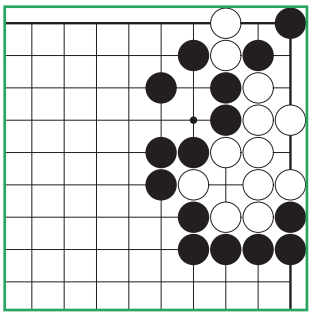
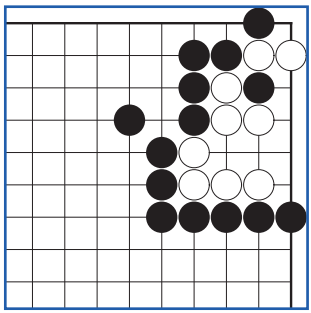
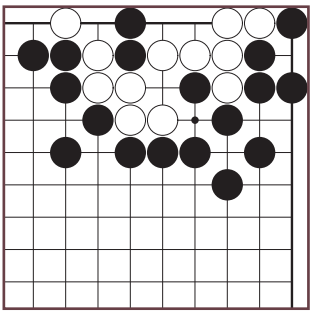


Go-Probleme für Grün-, Blau- und Braungurt

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	K	L	Σ
1	Mex, Gerd	1k	-	2	0	4	-	-	2	8
2	Thoi, Martin	1d	-	4	-	1	-	-	2	7
3	Reinke, Hendrik	1k	-	2	4	0	-	-	-	6
4	Zimdars, Joschka	1d	-	2	-	4	-	-	-	6
	Hoff , Manuel	1k	-	-	-	4	-	2	-	6
6	Bhanderi, Shreyash	1k	1	2	-	-	-	2	-	5
	Ramlow, Uwe	3d	-	-	-	-	5	-	-	5
8	Tan, Tan	2d	-	2	-	0	-	2	-	4
9	Koch, Paul	2k	-	-	-	1	3	-	-	4
10	Düvel, Gunnar	2k	-	4	-	-	-	-	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl.	Name		ED	HH	DD	H	DA	K	L	Σ
1	Blumenschein, Lui	6k	3	-	-	-	5	-	0	8
2	Depping, Paul	3k	-	4	-	2	-	-	-	6
3	Koch, Stefan	5k	-	-	6	-	-	-	-	6
	Scherzer, Günther	8k	-	-	6	-	-	-	-	6
	Wegmann, Helge	5k	-	-	-	6	-	-	-	6
	Louis, Robin	7k	-	-	-	6	-	-	-	6
	Chen, Luxian	5k	-	-	-	-	-	6	-	6
8	Endrass, Julian	6k	1	-	4	-	-	-	-	5
	Rachen, Jörg Paul	7k	-	-	-	-	3	2	-	5
10	Häublein, Juliane	8k	3	1	-	0	-	-	-	4

Pokalgruppe B: 10. Kyu und schwächer

Pl.	Name		ED	HH	DD	H	DA	K	L	Σ
1	Spinde, Jacob	12k	-	-	6	-	-	-	2	8
2	Schulte, Luzie	13k	5	-	0	-	-	-	-	5
	Clausen, Claus L.	12k	5	-	-	-	-	-	-	5
	Büchel, David	30k	5	-	-	-	-	-	-	5
	Ziegler, Xaver	13k	-	-	-	-	5	-	-	5
	Lingenberg, Timon	15k	-	-	-	-	5	-	-	5
7	Bodenmüller, Daniel	14k	-	4	0	-	-	-	0	4
8	Schäfer, Miriam	25k	-	-	2	-	-	-	2	4
	Ramacher, Iris	12k	-	-	-	4	-	0	-	4
10	Xia, Vincent Tian	11k	-	-	-	-	-	4	-	4

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

Ihr habt seit dem letzten Zwischenstand sehr viele Turniere gespielt, aber die jeweiligen ersten Plätze haben sich nicht verändert, und auch dahinter gab es eher kleinere Bewegungen.

Dieser Zwischenstand hat leider noch nicht den EGC berücksichtigt, da der Redaktionsschluss vor der Veröffentlichung der Ergebnisse in der EGD lag. Trotzdem gab es schon einige Resultate online zu sehen, unter anderem Adam und Yuze haben eine sehr erfolgreiche Offene Europameisterschaft gespielt, Adam hat gegen einen 7d gewonnen, und Yuze hat 5:0 gespielt! Wie cool ist das denn bitte!

In der U12 hat Tan seinen Vorsprung deutlich ausgebaut und liegt mit 26 Siegen auf 11 Turnieren fest in Führung, vor Lui mit 22 Siegen und Walter mit 17 Siegen.

Bei der U18 führt weiterhin Violeta, auch sie hat 36 Siege, aber sogar schon 13 Turniere gespielt! Ihre Verfolger sind ihr aber dichter auf den Fersen, Adam hat 31 Siege und Miles 24.

Ich wünsche euch wie immer viel Spaß auf Turnieren und Meisterschaften, das HPM und die Jugendmeisterschaft stehen ja im Herbst an.

Martin Ruzicka

Wie immer der Hinweis: Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2008. Hoffentlich solltet ihr dann auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an fs-ktpokal@dgob.de. 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	36	11	1d	2d
2	Lui Blumenschein	22	8	6k	4k
3	Walter Quathamer	17	8	9k	8k
4	Tarmo Donner	15	8	9k	9k
5	Eduard Yang	13	6	1k	1k
6	Taito Donner	11	9	14k	14k
7	Leon Jiang	10	5	6k	6k
8	Minghao_A. Kleefeldt	10	4	9k	8k
9	Bela Krajewski	8	6	21k	20k
10	Litao Mei	6	6	1d	1d

Tabelle U18

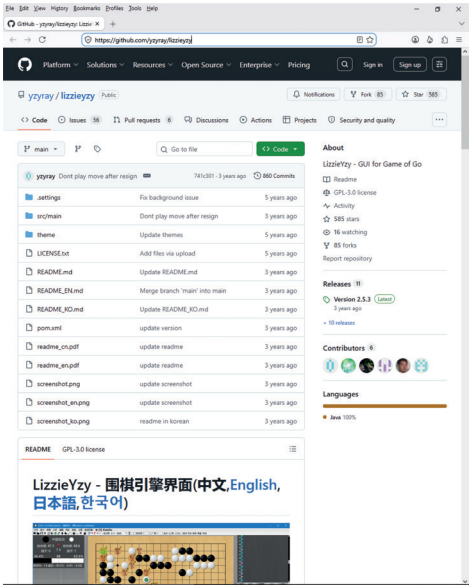
Pl.	Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1	Violeta Gorbulska	36	13	2k	1k
2	Adam Dottan	31	12	4d	4d
3	Miles Zhang	24	9	1k	1d
4	Weide Li	22	10	4k	3k
5	Mengmeng Tan	21	9	2k	2k
6	Yuze Xing	19	6	6d	6d
7	Ryan Sun	16	9	3d	3d
8	Vincent Krajewski	15	6	21k	18k
9	Mariia Chernova	10	4	1d	2d
10	Ole Wille	10	3	1k	1k

Künstliche Intelligenz (2)

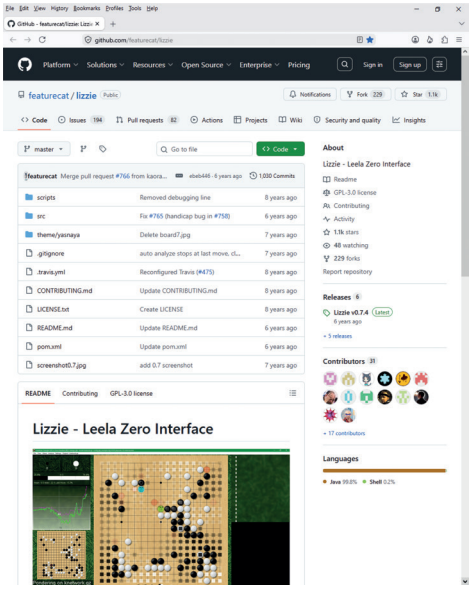
von Robert Jasiek

Der Grafikkartentreiber ist installiert. Nun installieren wir als Administrator die benötigte Software in der OpenCL-Version richtig. Die Anleitung ist für eine Nvidia-Grafikkarte und Windows, während Linux oder macOS geeignete Anpassungen schon bei den Downloads benötigen. Zuerst müssen wir aus dem Netz mindestens eine grafische Benutzeroberfläche und Pakete herunterladen.

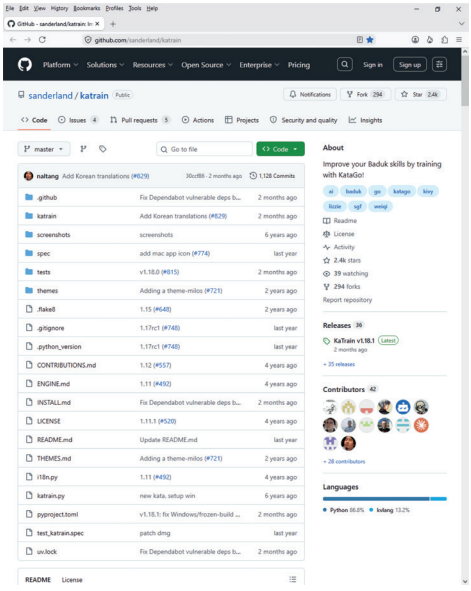
Als grafische Benutzeroberfläche bieten sich beispielsweise Lizzie, LizzieYZY oder KaTrain an. Vorausgesetzt ist das Vorhandsein einer geeigneten Java-Runtime-Environment, die wir vielleicht noch im Verzeichnis des letztmalig installierten Baduk-AI-Megapacks haben oder andernfalls aus dem Netz bekommen. Wir laden die grafischen Benutzeroberflächen von folgenden Webseiten runter, installieren sie und starten jeweils Windows neu. Allerdings werden wir vor der richtigen Benutzung einer grafischen Benutzeroberfläche auch noch KataGo installieren müssen.



LizzieYzy-Webseite



Lizzie-Webseite

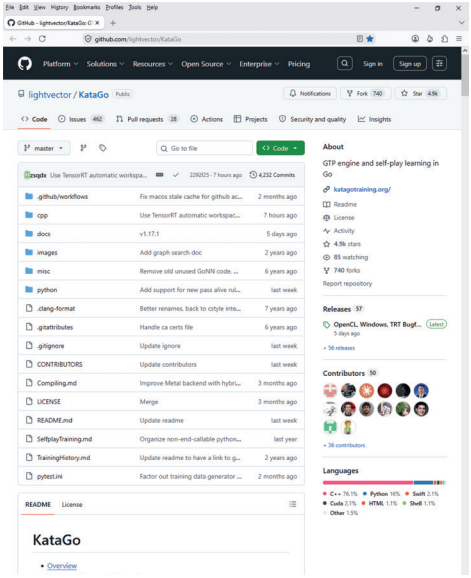


KaTrain-Webseite

- *github.com/featurecat/lizzie*
- *github.com/yzyray/lizzieyzy*
- *github.com/sanderland/katrain*

KataGo erhalten wir von der Seite und deren Unterwebseite

- *github.com/lightvector/KataGo*
- *github.com/lightvector/KataGo/releases*



KataGo-Webseite

Wir benötigen die Windows-Version für OpenCL. Typischerweise sind die Download-Dateien im ZIP-Dateiformat komprimiert. Als KataGo-Anfänger wählen wir die Versionen für 19×19 ohne beispielsweise bs50 für Brettgrößen bis 50×50 in den Dateinamen. Auf der Release-Webseite im Abschnitt Assets machen wir alle zum Download verfügbaren Dateien sichtbar durch Klicken auf „Show all 53 assets“ oder einen ähnlichen Linktext. Wir wählen eine Datei aus, deren Name etwa so lauten könnte:

- *katago-v1.17.1-opencl-windows-x64.zip*

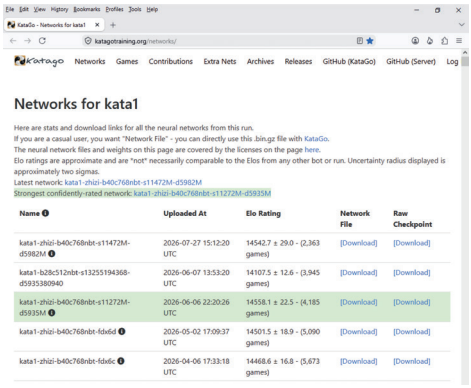
v1.17.1 ist die Softwareversion von KataGo und am Tag des Verfassens dieses Texts die neueste. opencl bezeichnet die OpenCL-Version. windows-x64 bezeichnet Windows, welches heutzutage eine 64-Bit-Version ist. Erzeuge beispielsweise dieses Verzeichnis:

```
C:\katago_OpenCL
```

Dort installieren wir den Inhalt der ZIP-Datei, indem wir sie zum Beispiel mittels des Windows-Explorers auspacken und dann die darin enthaltenen Dateien und Verzeichnisse in das Installationsverzeichnis verschieben.

Als Nächstes benötigen wir von KataGo auch eine Modelldatei mit einem schon trainierten neuronalen Netz, welches gleich einem Gehirn die Go-Fähigkeiten von KataGo repräsentiert. Die Webseitenadresse dazu lautet:

- *katagotraining.org/networks/*



Webseite für KataGo-Netzwerke

Wir suchen uns dort eine Datei vom Format *.bin.gz oder *gz aus, die relativ neu, stark und stabil ist. Dabei beachten wir etwaige Kompatibilitätshinweise zwischen Netzwerk und KataGo-Programm-Version. Abgesehen von kryptischen Zeichen in den Dateinamen tragen sie ziemlich weit vorne die Information über die Blockgröße wie b40 oder b28 und manchmal den Präfix zhizi. Es ist heutzutage weitgehend unklar, welcher Blockgröße und welchem Modellansatz man als Anwender den Vorzug geben sollte, also probiert man irgendeine Datei aus. Stark genug sollten sie alle sein, aber manche sind offenbar besser getestet als andere. Wir entpacken unsere heruntergeladene Datei nicht, sondern verwenden sie einfach. Es ist allerdings bequem, ihren Dateinamen beispielsweise als net.bin.gz abzukürzen. Wir kopieren diese Modelldatei ebenfalls in das Verzeichnis C:\katago_OpenCL.

KataGo benötigt mindestens drei Vorbereitungsschritte: a) initialer Benchmark von KataGo, b) initiales Tuning von KataGo, c) Setzen der Kommandozeile zum Aufrufen von KataGo in einer grafischen Benutzeroberfläche.

Unser Installationsverzeichnis von KataGo-OpenCL ist C:\katago_OpenCL. Darin sollte sich unter anderem schon die Bibliotheksdatei OpenCL.dll befinden. Andernfalls kopieren wir sie sicherheitshalber von C:\Windows\System32 dorthin, um KataGo deren Auffinden zu erleichtern. Wir öffnen die Windows-Kommandozeile, also das Programm C:\Windows\System32\cmd.exe und gehen zum richtigen Verzeichnis mittels des Change-Directory-Befehls

```
cd \katago_OpenCL
```

Der sogenannte Prompt zeigt immer an, in welchem Verzeichnis man sich aktuell befindet. Dort führen wir folgenden initialen Benchmark-Befehl aus:

```
katago.exe benchmark -model net.bin.gz
```

Wir rufen damit das Programm katago.exe im aktuellen Verzeichnis auf, sodass wir also die KataGo-OpenCL-Version verwenden. Der Parameter benchmark trägt kein Minuszeichen, weil er kein Objekt aufruft. Der Parameter -model hingegen trägt ein Minuszeichen, weil er ein Objekt aufruft: unsere zuvor so umbenannte Modelldatei net.bin.gz. Darum kann KataGo für die Modelldatei benchmarken. Die dabei gewonnene Information wird später verwendet, wenn wir KataGo benutzen. Die Ausführung des Befehls dauert eine Weile. Schließlich erzeugt KataGo diese Unterverzeichnisse und eine Datei mit einem ähnlichen Namen wie folgt:

```
\gtp_logs
```

```
\KataGoData
```

```
\KataGoData\opencltuning\tune11_
gpuNVIDIAGeForceRTX4070_x19_y19_c384_
mv11.txt
```

Immer noch im gleichen Verzeichnis befindlich führen wir nun folgenden initialen Tuning-Befehl (alles in einer Zeile, ␣ steht für ein Leerzeichen) aus:

```
katago.exe genconfig -model net.bin.gz␣
-output gtp_custom.cfg
```

Der Parameter genconfig ruft die Tuningfunktion für unsere Modelldatei net.bin.gz auf und wird schließlich die Konfigurationsdatei gtp_custom.cfg im selben Verzeichnis erzeugen. Zuerst interagiert der Tuningprozess mit uns. Wir beantworten die Fragen geeignet und spezifizieren im Besonderen die richtige laufende Nummer unserer dedizierten Grafikkarte. Des Weiteren kommt eine Frage nach einer geeigneten Anzahl von Visits hinzu, was wir für eine moderne Grafikkarte initial beispielsweise mit 10000 beantworten können. Nach dem Starten des Tunings bemerken wir, ob es zügig oder offenbar viel zu langsam fortschreitet. Nötigenfalls können wir die Ausführung mit Strg+C unterbrechen und das Kommando erneut mit einer dann viel kleineren Anzahl von Visits ausführen. Andernfalls sind wir geduldig und lassen das Tuning seine Arbeit tun. Es schreibt die geeigneten Werte in die erzeugte Konfigurationsdatei. Anschließend schließen wir das Kommandozeilen-Fenster.

Was ist, wenn KataGo gar nicht starten wollte? Es kann an uns liegen, dass wir in der Kommandozeile im falschen Verzeichnis sind, einen Befehl falsch eintippen oder ihn nicht durch die Enter-Taste bestätigen. Es kann auch an einer Inkompatibilität einer bestimmten KataGo-Version liegen. In diesem Fall deinstallieren wir KataGo, leeren den Inhalt des Verzeichnisses C:\katago_OpenCL, starten Windows neu, laden uns eine vorherige KataGo-OpenCL-Version oder eine andere Modelldatei runter, installieren sie dort und versuchen es erneut.

Wir starten nun Lizzie oder KaTrain, um darin die jeweils passende Kommandozeile zum Aufruf von KataGo anzugeben. Wenn wir Lizzie verwenden, gehen wir zu Settings | Engine | Engine 0, löschen die vorherige Kommandozeile und tragen stattdessen diese Kommandozeile (alles in einer Zeile; Befehl, Parameter und Objekte sind jeweils mit genau einem Leerzeichen voneinander getrennt; Tippfehler vermeiden) ein:

```
C:\katago_OpenCL\katago.exe gtp -model
C:\katago_OpenCL\net.bin.gz -config
C:\katago_OpenCL\gtp_custom.cfg
```

Lizzie ist eine derjenigen grafischen Benutzeroberflächen, welche mit KataGo im gtp-Modus kommunizieren. Darum hat das Kommando den gtp-Parameter und benutzt die Konfigurationsdatei gtp_custom.cfg. Optional kann man Max Game Thinking Time

ändern. Klicke OK. Wähle Game | NewGame(N) usw. und das Spielen gegen die KI sollte möglich sein. Nötigenfalls schließe Lizzie und starte es erneut.

Wenn wir KaTrain verwenden, gehen wir zu General & Engine Settings und setzen diese nur eine Override-Kommandozeile:

```
C:\katago_OpenCL\katago.exe analysis -model
C:\katago_OpenCL\net.bin.gz -config
C:\katago_OpenCL\analysis_config.cfg
```

KaTrain ist eine derjenigen grafischen Benutzeroberflächen, welche mit KataGo im Analysis-Modus kommunizieren. Dementsprechend hat das Kommando den analysis-Parameter und benutzt die Konfigurationsdatei analysis_config.cfg. Klicke auf Update Settings und Esc. Falls dann nicht noch Schließen / Killen des KaTrain-Prozesses und Neustarten von KaTrain notwendig sind, sollte man ein neues Spiel starten und gegen die KI spielen können.

Warum verwendet man in Pfad- und Dateinamen so geflissentlich den Unterstrich? Weil stattdessen Leerzeichen Probleme verursachen! In der Kommandozeile muss man Pfade oder Dateinamen mit Leerzeichen mit normalen Anführungszeichen umschließen, damit die Kommandozeile den Befehl mit seinen Parametern und Objekten eindeutig interpretieren kann. Ohne Leerzeichen in den Pfaden oder Dateinamen braucht man keine Anführungszeichen.

Nun kommt das Tuning, also das Handwerken an Details zur Geschwindigkeitssteigerung. Tuning erfolgt jeweils für eine bestimmte KataGo-Version, ein bestimmtes Modellnetz und optional weitere Parameter. Das Ziel ist die angenäherte Maximierung der in visits/s, das ist Visits pro Sekunde, gemessenen Geschwindigkeit. Dazu bestimmen wir die fast optimale Anzahl der Threads, also der simultan von KataGo erkundeten Varianten. Zu diesem Zweck führen wir in der Windows-Kommandozeile im richtigen Verzeichnis wiederholt den oben beschriebenen Tuning-Befehl mit seinem Parameter genconfig aus und variieren dabei die Anzahl von Visits. 10000 hatten wir schon, also testen wir andere Werte wie beispielsweise 20000, 30000, …, 100000, 110000, … Jeder Durchlauf dauert seine Zeit und teilt uns jeweils als ermittelte Werte eine Anzahl der Threads und visits/s mit. Wir protokollieren das per Hand in einer Tabelle mit diesen Spalten: Visits, Threads, visits/s. Schließlich sehen wir daran die fast maximalen visits/s und die dazugehörige Anzahl der Threads.

Wir öffnen einen einfachen Texteditor wie den Windows-eigenen Notepad. Dort öffnen wir, uns alle Dateien anzeigen lassend, im Verzeichnis C:\katago_OpenCL die Konfigurationsdatei gtp_custom.cfg und suchen darin die mit „numSearchThreads = “ beginnende Zeile. Die Zahl rechts davon ist die von KataGo-OpenCL zu verwendende Anzahl der Threads. Nötigenfalls editieren wir diese Zahl, schreiben unsere ermittelte, beste Anzahl der Threads rein, speichern und schließen die Datei.

Damit ist das Tuning erledigt. Wenn wir nun in einer grafischen Benutzeroberfläche Lizzie für KataGo in der OpenCL-Version aufrufen, sollte es dafür die fast maximale Geschwindigkeit in visits/s haben, wobei allerdings Geschwindigkeiten immer stark von der Brettstellung und dem Suchfortschritt abhängen und meistens bei Weitem nicht mit der Tuning-Geschwindigkeit übereinstimmen.

Schließlich gebe ich noch ein paar Hinweise für die Benutzung als Windows-Standard-Benutzer am Beispiel von Lizzie. In unserem neuen Lizzie-Installationsverzeichnis rechtsklicken wir auf lizzie.ico und erzeugen ein neues Desktopicon. Rechtsklicke darauf und schreibe in den Eigenschaften als „Ziel“ in einer Zeile typischerweise in etwa Folgendes:

```
C:<Pfad>\jre\java11\bin\javaw.exe -jar
C:<Pfad>\lizzie\lizzie.jar
```

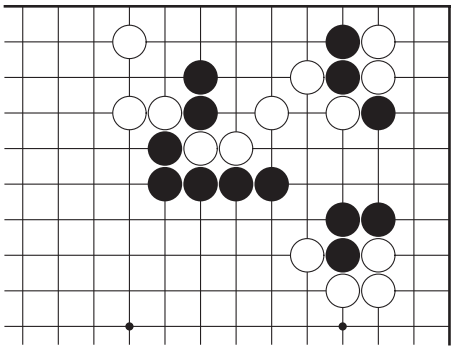
Dabei ist <Pfad> jeweils durch die tatsächlichen Pfade mit Rückschrägstrichen zu ersetzen und gegebenenfalls an eure Gegebenheiten anzupassen. Pfade mit Leerzeichen sind einschließlich Laufwerksbuchstaben, Doppelpunkt, Hauptverzeichnis-Rückschrägstrich und Dateinamen ganz durch Anführungszeichen einzuschließen.

Nächstes Mal werden wir auch Bibliotheken von Nvidia herunterladen, um die Software in den oft schnelleren CUDA- und TensorRT-Versionen zu nutzen. Weitere Informationen findet ihr auf meiner Webseite „AI Computer“:

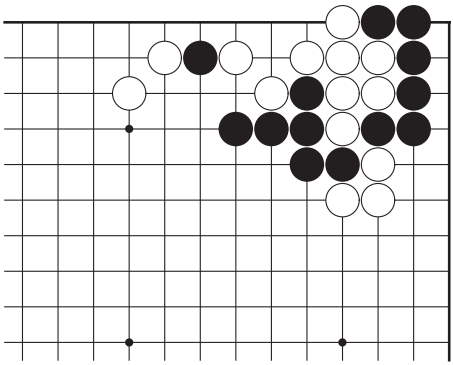
- *home.snafu.de/jasiek/AI_Computer.html*

Tesuji-Tutor 6: Squeezen

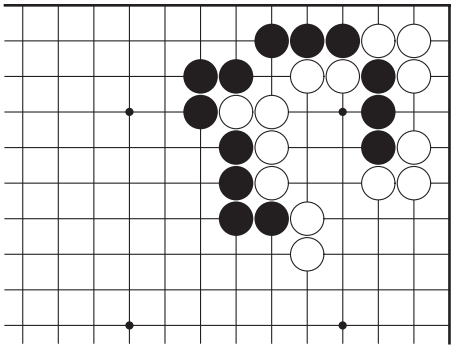
von Tobias Berben



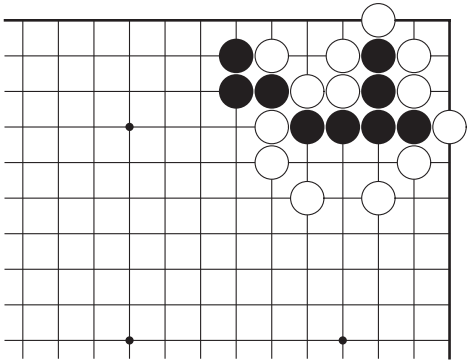
Problem 1



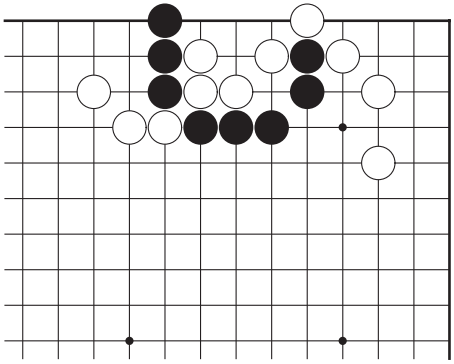
Problem 4



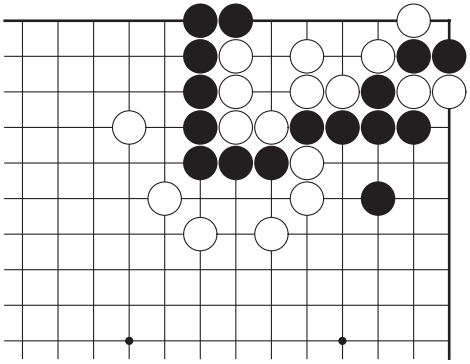
Problem 2



Problem 5

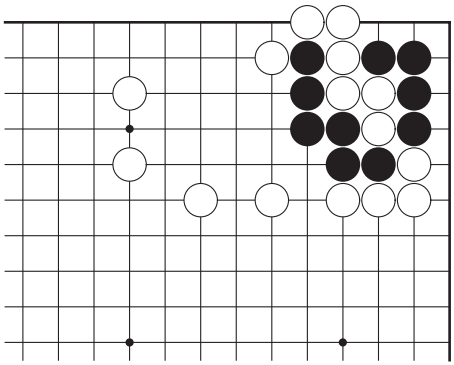


Problem 3

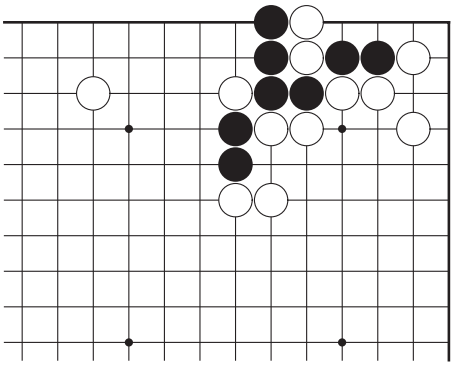


Problem 6

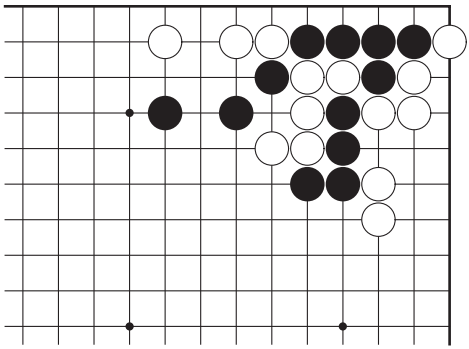
In dieser Serie werden pro Folge mehrere Tesuji-Probleme präsentiert, die sich immer um ein bestimmtes Thema (Zerstören, Retten, Leben, Schikanieren, Töten, Erhalten, Sabaki, Ko etc.) drehen und immer ist Schwarz am Zug. **Vorsicht, die Lösungen befinden sich auf den folgenden beiden Doppelseiten!**



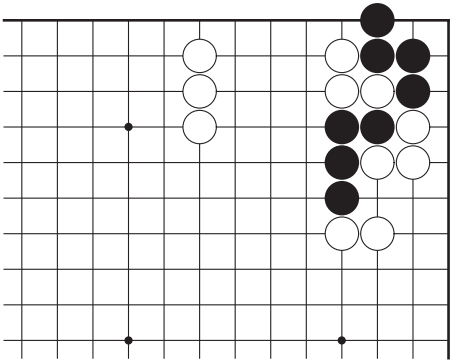
Problem 7



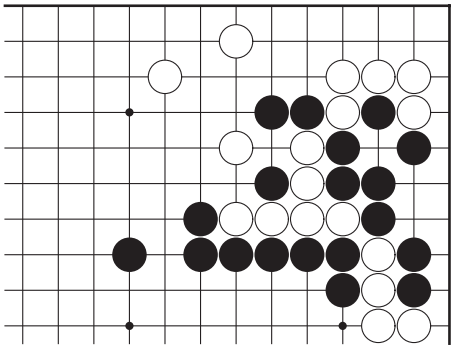
Problem 10



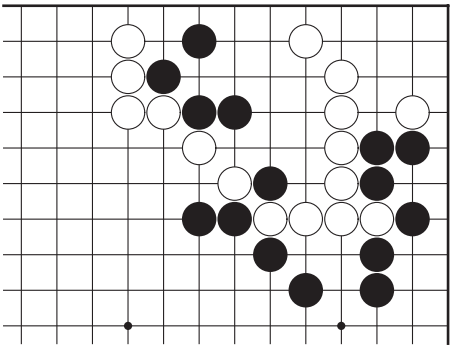
Problem 8



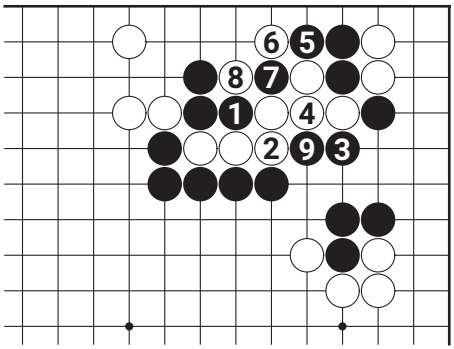
Problem 11



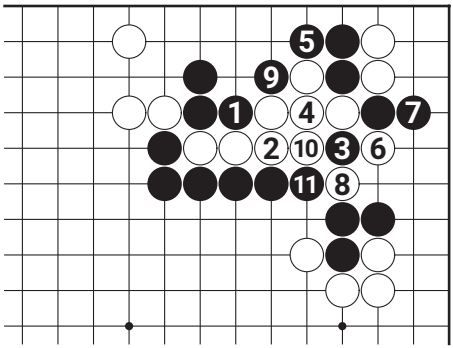
Problem 9



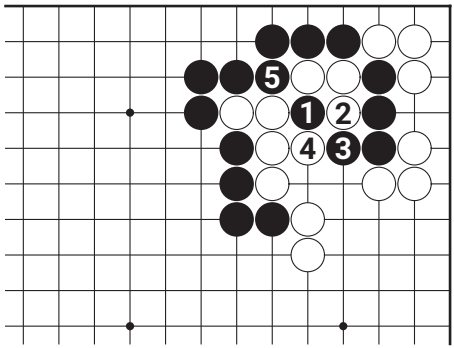
Problem 12



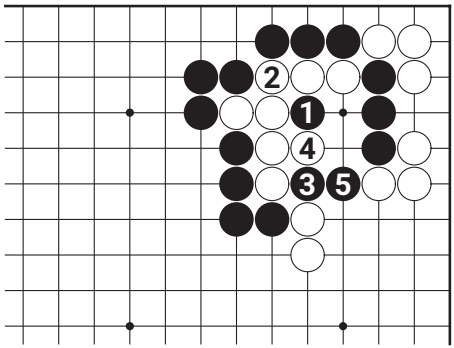
Lösung 1.1: *Nach 1, 3 und 5 kann Schwarz, wenn Weiß auf 6 spielt, auf 7 einwerfen und mit 9 zum Rand squeezen.*



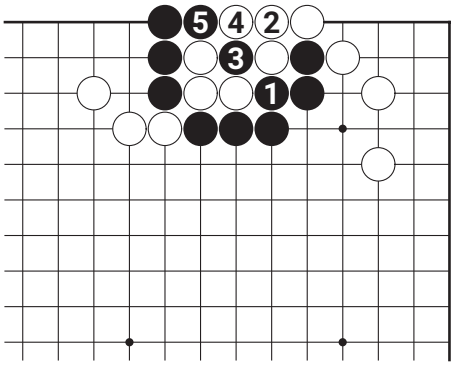
Lösung 1.2: *Spielt Weiß nach 5 auf 6 und dann auf 8, dann kann Schwarz mit 9 und 11 zur anderen Seite squeezen.*



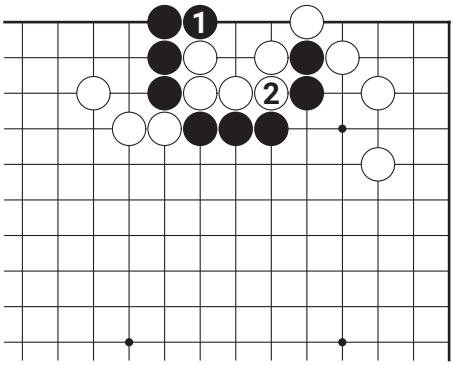
Lösung 2.1: *Schwarz opfert 1 und nach 5 kann Weiß nicht decken, weil sonst noch mehr Steine verloren gehen.*



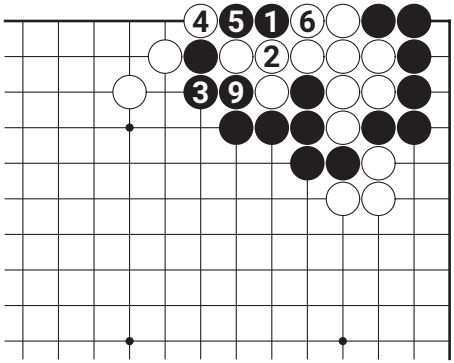
Lösung 2.2: *Deckt Weiß direkt mit 2, kann Schwarz mit 3 schneiden und Schwarz fängt mit 5.*



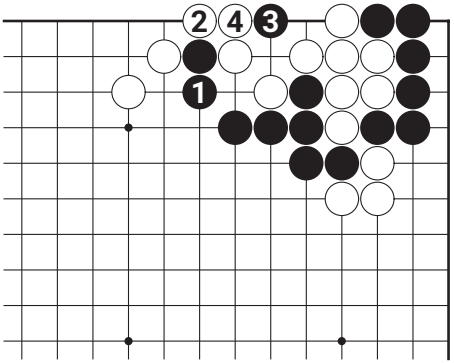
Lösung 3.1: *1 ist das entscheidende Tesuji. Deckt Weiß auf 2, ist der Einwurf auf 3 entscheidend für das Fangen.*



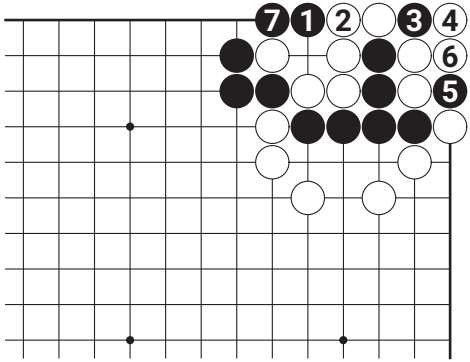
Lösung 3.2: *1 hier funktioniert nicht, denn Weiß kann einfach selbst 2 spielen.*



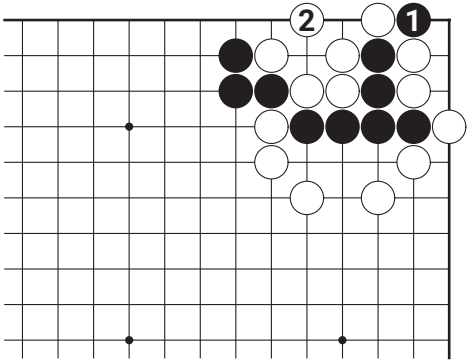
Lösung 4.1: *Das Placement-Tesuji auf 1 bringt den Erfolg. 7 auf 5 fängt dann die weißen Steine.*



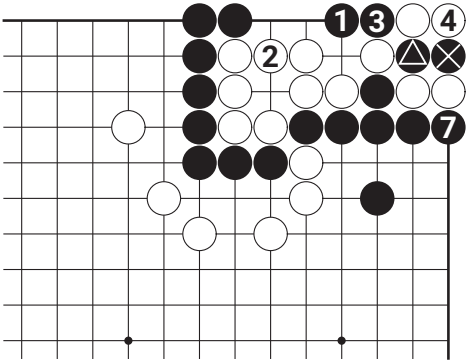
Lösung 4.2: *Erst auf 1 sichern funktioniert nicht, denn dann kann Weiß nach 3 auf 4 decken.*



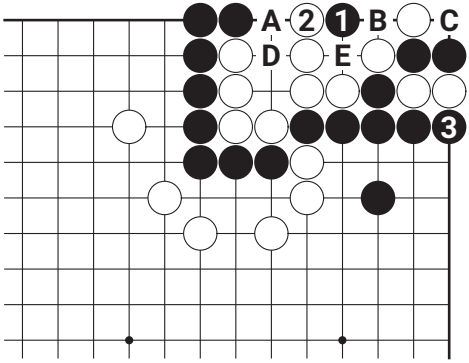
Lösung 5.1: *Auch hier muss man erst auf 1 das Placement spielen, damit Weiß nach 3 und 5 Probleme mit dem Anbinden bekommt.*



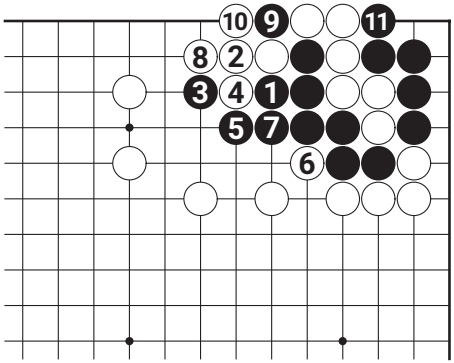
Lösung 5.2: *Gleich mit dem Einwerfen zu beginnen, lässt Weiß den Ausweg, ein Ko zu spielen.*



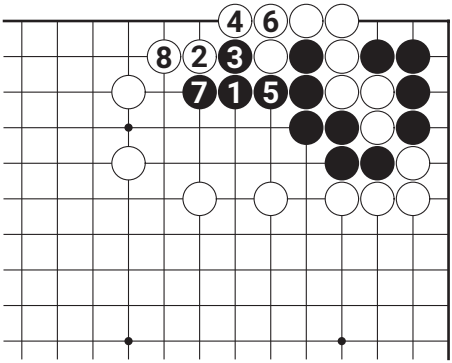
Lösung 6.1 (5 auf △, 6 auf ×): *Mit 1 kann Schwarz alle seine Steine retten, wenn er mit 6 einwirft und mit 7 Atari gibt.*



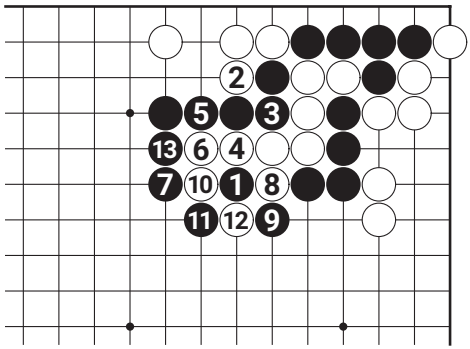
Lösung 6.2: *Nach Weiß 2 kann Schwarz 3 spielen, denn nach A folgt B. Spielt Weiß nach 1 auf C, folgen S2, WD und SE.*



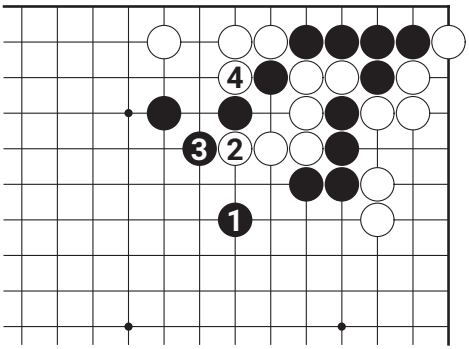
Lösung 7.1: *Erst mit 1 schieben und dann springen fängt am Ende mit 9 und 11.*



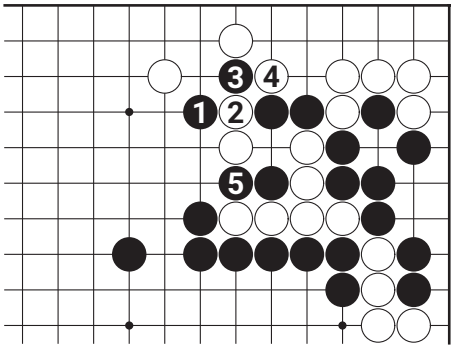
Lösung 7.2: *Gleich auf 1 zu springen funktioniert nicht, da Weiß einfach anbinden kann.*



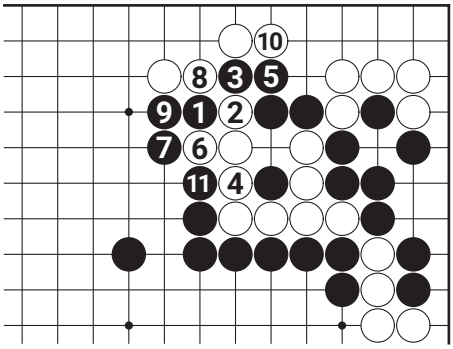
Lösung 8.1: *Die beiden Geta-Züge 1 und 7 fangen am Ende mit 13 Weiß in einem Kranichnest.*



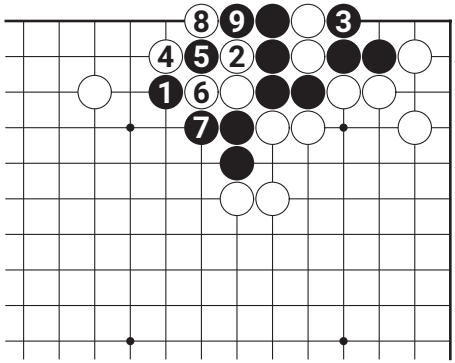
Lösung 8.2: *Das lockere Geta auf 1 funktioniert dagegen nicht, da Weiß mit 4 den Schnittstein fangen kann.*



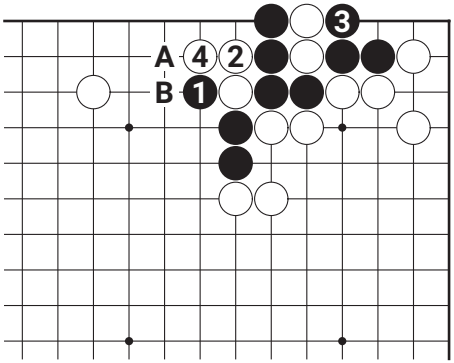
Lösung 9.1: *1 ist quasi ein Geta, um die weißen Steine zu fangen.*



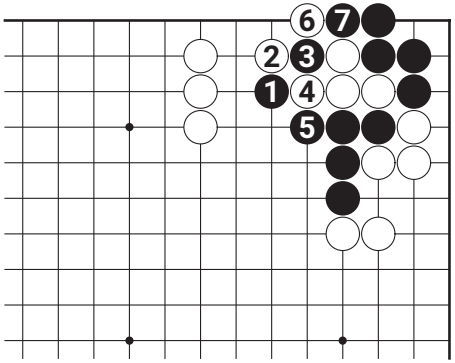
Lösung 9.2: *Wenn Weiß versucht, mit 4 die Schnittsteine zu retten, verliert er nach 11 nur noch mehr Steine.*



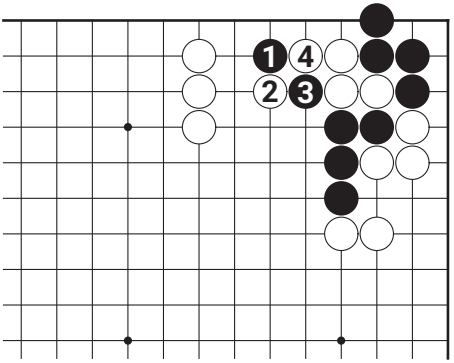
Lösung 10.1: *Das Tesuji ist 1, denn dann kann Schwarz nach 4 mit 5 opfern, um mit 9 zu fangen.*



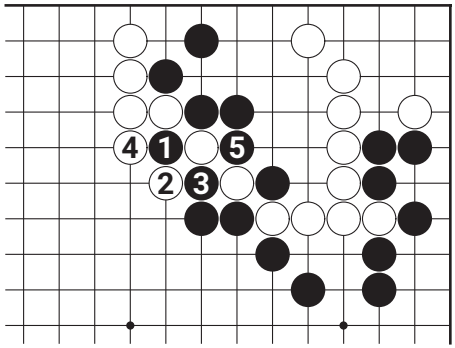
Lösung 10.2: Mit 1 gleich eine Freiheit zu nehmen funktioniert nicht, denn nach 4 sind A und B Miai für Weiß.



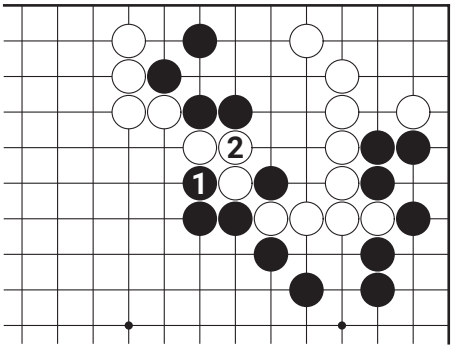
Lösung 11.1: *Auch hier ist 1 das Tesuji, um dann mit 7 die weißen Steine zu fangen.*



Lösung 11.2: *Und natürlich funktionieren 1 und 3 nicht sowie zuerst 3 und dann 1 nicht zum Ziel führt.*



Lösung 12.1: *Das Tesuji ist das Opfer auf 1, um den weißen Schnittstein zu fangen.*



Lösung 12.2: *Das simple Atari auf 1 geht schief, weil der Schnittstein nicht gefangen werden kann.*

Hallo, liebe Kinder!

Heute haben wir ein Interview mit einer jungen chinesischen Go-Spielerin, die aus einer ganz besonderen Familie kommt: Kaixin ist 14 Jahre alt, in der 10. Klasse (1. Klasse der High School) und hat gerade einen Monat lang Deutschland besucht.

Euer 黑 Hej



Kaixin, Dein Vater ist Go-Profi. Wie ist denn das so zuhause?

Zuhause spielen wir kein Go, wir sind also eine ganz normale Familie. Viele Go-Profis heiraten ja andere Go-Spieler, aber meine Mutter ist keine Go-Spielerin. Sie war früher Ärztin und hilft jetzt in der Go-Schule meines Vaters mit.

Wann und wie hast Du denn Go gelernt?

Als ich im Kindergarten war, habe ich eine Weile in der Nie Weiping Go Schule gelernt, aber dann erst einmal damit aufgehört. Als ich dann neun war, hat mein Vater angefangen, auch an meiner Grundschule zu unterrichten, und da war ich dann auch in seinem Kurs und habe richtig Go gelernt. Mit Unterbrechungen war ich zwei Jahre in seinem Kurs.

Wie stark spielst Du denn?

Jetzt bin ich in China 5. Dan. In Europa vielleicht so 2. oder 3. Dan.

Wolltest Du auch Go-Profi werden?

Als ich zwölf war, habe ich ziemlich viel Go gelernt, aber ich fand immer, dass ich



nicht stark genug bin, und ich habe auch etwas Angst vor Turnieren. Go-Profi war also nichts für mich.

Du arbeitest schon in Eurer Go-Schule mit, oder?

Ja, ich helfe bei den Go-Schul-Aktivitäten, vor allem bei den Ferien-Camps. Ich unterrichte dann manchmal, organisiere Turniere, Begleitprogramm und Ausflüge mit Schnitzeljagd, Rätselfragen und so. Ich helfe auch, die Regeln aufzustellen für unsere Go-Schul-Münzen. Die bekommen die Kinder zum Beispiel, wenn sie sich bei der Partiebesprechung an viele Züge ihrer Partie erinnern können oder beim Aufräumen helfen oder zum Klassensprecher gewählt werden. Mit den Münzen kann man dann kleine Geschenke und Süßigkeiten kaufen.

Wie viele Kinder nehmen da teil?

An den Ferien-Camps nehmen ungefähr 50-60 teil. In der Schule sind es mehr.

Was hast Du sonst noch so für Hobbys?

Geschichte, Stricken, Computerspiele (Rhythmusspiele), andere Brettspiele, Frisbee, Malen, Lesen …

Und was ist Dein Lieblingsfach?

Erdkunde

Was gefällt dir an Deutschland?

Ich interessiere mich für Geschichte. Wegen eines Computerspiels habe ich mich dann angefangen, für deutsche Geschichte zu interessieren, ganz besonders Weimarer Republik und die Umbrüche in Kultur und Kunst in dieser Zeit. Und deshalb interessiert mich auch das heutige Deutschland.

Du hast mir erzählt, Du würdest gerne in Deutschland studieren. Warum denn?

Studium ist für mich, Erfahrungen zu sammeln, und das geht im Ausland noch besser. Nach Amerika möchte ich eher nicht, eher noch nach England, wo Universitäten aber sehr teuer sind. Das ist in Deutschland besser.

Zitate aus der Steinzeit



International

von Daniela Trinks

IBK Women's World Baduk Masters

Das bislang nationale IBK Women's Masters wird 2026 zu einem internationalen Turnier erweitert: Bei den neuen IBK Women's Baduk World Masters treten 32 Spielerinnen aus Korea, China, Japan und Taiwan an. Mit 200 Millionen Won (124.000 €) für die Siegerin und 80 Millionen Won für die Zweitplatzierte ist es laut KBA das bislang höchstdotierte internationale Frauenturnier. Die Eröffnungsfeier findet am 30. September 2026 statt.



Der amtierende Deutsche Meister Yuze Xing 6d beim Globis Cup

28. Nongshim Cup & 4. Baeksansoo Cup

Der 28. Nongshim Cup und der 4. Baeksansoo Cup beginnen am 8. September 2026 in Beijing. Für Korea treten beim Nongshim Cup Shin Jinseo, Park Junghwan, Shin Minjun, An Seongjun und Byun Sangil an. China schickt Dang Yifei, Yang Dingxin, Tu Xiaoyu, Liao Yuanhe und Wang Xinghao ins Rennen, Japan Iyama Yuta, Ichiriki Ryo, Shibano Toramaru, Fukuoka Kotaro und Yu Chengchi. Beim Baeksansoo-Senioren-Cup spielen Cho Hunhyun, Lee Changho, Yoo Changhyuk und Kim Youngsam für Korea, Cao Dayuan, Rui Naiwei, Yu Bin und Zhou Heyang für China sowie O Rissei, Hikosaka Naoto, Ryu Shikun und Yuki Satoshi für Japan.

11. Globis Cup

Der 20-jährige Kim Seunggu 4p (Korea) gewann bei seiner ersten Teilnahme den 11. Globis Cup U-22 in Tokio und damit zugleich seinen ersten Profititel. Im Finale besiegte er seinen Landsmann Kwon Hyojin 7p nach 198 Zügen durch Aufgabe. An dem internationalen Nachwuchsturnier nahmen 16 Spielerinnen und Spieler aus Japan (6), Korea (5) und Taiwan (2) sowie je 1 Spieler aus Europa, Nordamerika und Asien/Ozeanien teil. Die ursprünglich vorgesehenen drei chinesischen Teilnehmer konnten wegen Einreiseproblemen nicht antreten. Europa wurde vom amtierenden Deutschen Meister und U21-Europameister Yuze Xing 6d (17) vertreten. Nach Arved Pittners Teilnahme 2022 war Xing der zweite Deutsche, der Europa beim Globis Cup vertrat. Sein Eindruck vom Turnier: „Die Eröffnungsfeier war ziemlich groß aufgezogen. Jeder Spieler musste eine

einminütige Rede halten. Dadurch fühlte sich das Turnier wirklich wie ein großes, bedeutendes Event an.“

Japan

von James Brückl

Meijin Liga

Es standen Kyo Kagen und Motoki Katsuya in der Liga gleichauf, jeweils erst 3:1, dann jeweils 4:2. Bis Shibano Toramaru mit einem 4:1 aufschloss. Und was soll man sagen, Shibano Toramaru ist in bestechender Form. Er verliert keine Partie mehr und beendet die Liga mit einem hervorragenden 7:1. Kyo Kagen und Motoki Katsuya haben jeweils mit einem 5:3 (auch hier bleiben beide wieder im Gleichschritt) das Nachsehen. Shibano Toramaru ist nun (über maximal sieben Begegnungen von Ende August bis Ende Oktober) Herausforderer von Ichiriki Ryo und hat in dieser Form sicherlich auch Chancen auf den Titelgewinn.

Tengen

Iyama Yuta besiegt im Halbfinale Kono Rin. Im anderen Halbfinale setzt sich Murakawa Daisuke gegen Seki Kotaro durch. Nachdem Iyama Yuta aber die Finalpartie für sich entscheiden kann, ist es schließlich er, der als Herausforderer von Ichiriki Ryo das Tengen-Turnier abzuschließen vermag. Ein schöner Erfolg für Iyama Yuta, der ab Anfang Oktober über maximal fünf Partien um den Titel spielen wird. Die Ergebnisse der letzten Jahre sprechen dabei aber wohl für den Titelverteidiger.

Honinbo

Zur letzten Ausgabe hatten wir darüber berichtet, dass sich Ichiriki Ryo gegen seinen Herausforderer, Fukuoka Kotaro 7p überraschend schwertut. Zu diesem Zeitpunkt stand es 2:2. Und Fukuoka Kotaro schaffte tatsächlich die Überraschung und entschied Anfang Juli die fünfte und letzte Partie für sich. Wir begrüßen damit einen neuen Champion im Kreis der Titelträger!

Gosei

Iyama Yuta sieht sich hier der Herausforderung von Sada Atsushi 7p gegenüber. Und ungeachtet des nominellen Spielstärkeunterschiedes hat auch er, wie Ichiriki Ryo (s.o.), Probleme: Nach vier Spielen steht es ebenso 2:2 und die fünfte und letzte Partie Ende August muss erneut die Entscheidung bringen.

Es erschiene wie Hohn, müsste Iyama Yuta, gerade jetzt, wo ihm eine Herausforderung gelungen ist, seinen derzeit einzigen Titel hergeben. Anstatt der Aussicht auf zwei Titel droht ihm, sollte auch die Herausforderung misslingen, gänzlich ohne Titel dazustehen.



Iyama Yuta 9p – vielleicht demnächst ohne Titel?

Oza

Dafür könnte sich Iyama Yuta aber im Oza-Turnier neue Chancen eröffnen. Dort hat er es in das Finale geschafft. Zwischen ihm und der Herausforderung von Ichiriki Ryo steht aber der frischgebackene Honinbo, Fukuoka Kotaro (7p), und so wird dem Ausgang des für Ende August angesetzten Finales mit Interesse entgegenzusehen sein.

Kisei

Der weit fortgeschrittene Liga-Betrieb erheischt unsere Aufmerksamkeit:

Bei nur noch einem ausstehenden Spieltag führen Ichiriki Ryo und Kyo Kagen (9p) die höchste Liga, die S-Liga, mit jeweils 3:1 Punkten an. Yu Zhengqi (9p) und Motoki Katsuya (9p) haben mit jeweils 2:2 Punkten noch theoretische Chancen auf den Ligasieg. Iyama Yuta und Takao Shinji stehen aber mit jeweils 1:3 abgeschlagen da.

In der A-Liga aber, bei ebenfalls nur noch einem verbleibenden Spieltag, werden Ida Atsushi (9p) und Otake Yu (7p), jeweils 4:2, den Ligasieg unter sich ausmachen, da sie nur noch gegeneinander antreten müssen.

Die zweigeteilte B-Liga ist abgeschlossen. Der Sieger der gesamten Liga wird aber erst Ende August in der Entscheidungspartie zwischen Hirata Tomoya (8p), Sieger der Liga B-1, und Onishi Ryuhei (7p), Sieger der Liga B-2, ausgemacht werden.

In der C-Liga, die zwar über 32 Teilnehmer verfügt, in der es aber nur vier geloste Spieltage gibt, hat sich frühzeitig Fujita Akihiko (8p) mit einem 4:0 für den Ligasieg empfohlen. Ihm gleichtun können es noch Imabun Taro 5p und Ueno Asami 6p, beide 3:0. Dabei will es das Schicksal, dass diese beiden auch noch gegeneinander antreten müssen. Was aber auch heißt, dass es auf ein Stechen mit Fujita Akihiko hinauslaufen wird, da ja am Ende einer der beiden Kontrahenten ebenso 4:0 stehen wird. Eine große Chance für Ueno Asami, die sich als einzige Frau für die oberen Ligen qualifizieren konnte.

Honinbo der Frauen

Das Herausforderer-Turnier schließt Ueno Risa im Finale gegen Hoshiai Shiho (4p) siegreich ab. In maximal fünf Begegnungen fordert sie damit Fujisawa Rina zu Anfang Oktober (bis maximal Ende November) um den Honinbo-Titel heraus.

Die Stärkste der Frauen

... ist die Kurz-Übersetzung des SENKO CUPs, der in seiner Langfassung SENKO CUP ワールド碁女流最強戦 heißt und in dem Teil 女流最強 (jouryuusaikyou) eben auf die Stärkste des weiblichen Geschlechts verweist. Die Besonderheit dieses Titels ist es, das es als reines Kurzturnier über nur vier Runden ausgetragen wird. Am Ende wird Jo Bunen 3p im Finale von Ueno Asami bezwungen, die ob der Tatsache, dass sie derzeit überhaupt auch die meisten Titel hält, tatsächlich als die Stärkste japanische Profispielerin angesehen werden darf.

Korea

von Daniela Trinks

6. Sopalkosanol Cup

Shin Jinseo 9p hat die 6. Sopalkosanol-Meisterschaft gewonnen und sich damit zum sechsten Mal in Folge den Titel gesichert. Im Best-of-Five-Finale setzte er sich mit 3:0 gegen Byun Sangil 9p durch,



Byun Sangil (i.) und Shin Jinseo

betonte jedoch selbst, dass die Partien wesentlich ausgeglichener waren, als das Ergebnis vermuten lässt. Einschließlich der erstmals 2025 ausgetragenen internationalen Ausgabe hat Shin alle sieben bisherigen Sopalkosanol-Turniere für sich entschieden. Der aktuelle Titel war mit 70 Millionen Won (43.000 €) prämiert.

Koreanische Rangliste

Nakamura Sumire 6p (Foto) ist mit einer Juli-Bilanz von 10:3 erstmals seit ihrem Wechsel nach Korea auf Platz 3 der koreanischen Frauenrangliste vorgestoßen und belegt nun Rang 62 der Gesamt-



rangliste. Seit ihrem Einstieg in die koreanische Rangliste im April 2024 hat sie sich damit um insgesamt 155 Plätze verbessert. Bei den Frauen lag Choi Jeong 9p sowohl im Juli als auch August vor Kim Eunji 9p, während Shin Jinseo 9p im August bereits den 80. Monat in Folge an der Spitze der Gesamtrangliste steht.

31. GS Caltex Cup

Shin Minjun 9p hat den 31. GS Caltex Cup gewonnen und damit den Titel nach zwei Jahren zurückerobert. Park Junghwan 9p hatte ihn zwar im Finale der Siegergruppe geschlagen, im eigentlichen Finale drehte Shin jedoch den Spieß um und gewann drei Partien in Folge. Damit feierte Shin Minjun den insgesamt elften Titelgewinn seiner Profikarriere. Er erhielt 70 Millionen Won Preisgeld, Park 30 Millionen Won.

1. Suhyup Bank Cup

Mit der Einführung der Sh Suhyup Bank Frauenmeisterschaft wurde in Korea ein neues Turnier mit außergewöhnlich hohem Preisgeld geschaffen: Insgesamt werden 414 Millionen Won ausgeschüttet,



Shin Jinseo und Shin Minjun auf dem aktuellen Titelbild der koreanischen Go-Zeitung

davon 100 Millionen (62.000 €) an die Siegerin. Damit übertrifft das Turnier die etablierten koreanischen Frauenwettbewerbe deutlich und bewegt sich beim Siegerinnenpreis sogar auf dem Niveau internationaler Topturniere wie dem Go Seigen Cup und dem Senko Cup. Nur die ebenfalls 2026 neu geschaffenen internationalen IBK Women's Baduk World Masters (s. o.) sind mit 200 Millionen Won für die Siegerin noch deutlich höher dotiert. Wie stark sich das Frauen-Go entwickelt hat, zeigt auch der historische Vergleich: Beim ersten koreanischen Profi-Frauenturnier, dem Frauen-Guksu 1993, erhielt die Siegerin lediglich 5 Millionen Won. Selbst heute liegen die Siegprämien der etablierten nationalen Frauenturniere mit 30 bis 50 Millionen Won noch deutlich unter denen großer offener Profiturniere wie dem GS Caltex Cup, Myeongin oder Sopalkosanol mit jeweils 70 Millionen Won.

Seniorenturnier

Choi Myunghoon 9p (51) hat das diesjährige Seniorenturnier gewonnen und sich im Finale gegen

Yang Geon 9p (50) durchgesetzt. Yang setzte auf einen großräumigen „Cosmic Style“ und brachte eine große weiße Gruppe im Zentrum in Bedrängnis, doch Choi konnte sie retten und so die Partie zu seinen Gunsten wenden. Für Choi war es nach seinem Sieg beim Daejoo Cup im Mai bereits der zweite Seniorentitel des Jahres. Das Turnier stand allen Mitgliedern der koreanischen Senioren-Profi-Vereinigung ab 50 Jahren offen und war mit einem Siegerpreisgeld von 2 Millionen Won (1.200 €) dotiert.

14. Ha Chanseok Guksu Cup

Cho Sangyeon 5p (18) hat sich im Best-of-Three-Finale mit 2:1 gegen Ki Minchan 3p (17) durchgesetzt und damit zum zweiten Mal den Ha Chanseok Guksu Cup für U19-Nachwuchsprofis gewonnen. 31 junge Profis nahmen an der Vorrunde teil. Für den 2023 zum Profi gewordenen Cho war es bereits der dritte Titel seiner Karriere. Als Sieger erhielt er 10 Millionen Won und qualifizierte sich erneut für ein besonderes Duell gegen Shin Jinseo 9p, gegen den er bereits nach seinem ersten Turniersieg 2024 gespielt hatte. Vor der Partie sagte Cho, bei Shin spüre er im Gegensatz zu anderen Spielern eine „unsichtbare Wand“. Diesmal wolle er sich gut vorbereiten und versuchen, möglichst lange dagegenzuhalten.

2. Sosohoe Festival

Beim 2. Sosohoe Universitäts-Go-Festival in Seoul kamen rund 250 Teilnehmende aus mehr als 30 Universitäten zusammen. Erstmals gab es auch eine Profi-Kategorie, womit das Turnier zum bislang größten koreanischen Hochschul-Go-Turnier ausgebaut wurde. Ergänzt wurde das Programm durch Simultanpartien mit Profis und eine Tsumego-Challenge. Im stärksten Studentenfeld gewann Ahn Yongho vom Go-Fachbereich der Myongji-Universität, bei den Profis setzte sich Kim Seungjin 7p (20) durch.

16. Daegu-Bürgermeister-Cup

Am 16. Daegu-Bürgermeister-Cup nahmen insgesamt 830 Spielerinnen und Spieler in 36 Kategorien teil, darunter 694 Kinder und Jugendliche. Besonders auffällig war die Nachwuchsbeteiligung: Allein in der Anfängerklasse für jüngere Grundschüler starteten mit 178 Kindern so viele wie nie zuvor. Eine Besonderheit des Turniers sind die in Daegu entwickelten 20-Dan- und 10-Dan-Teamwettbewerbe für jeweils drei Spieler: Die addierten Spielstärken eines Teams dürfen höchstens 20 Dan beziehungsweise 10 Dan betragen, zugleich darf der Abstand zwischen dem stärksten und schwächsten Brett maximal vier Dan betragen. Anders als bei üblichen Mannschaftswettbewerben entscheidet nicht die Zahl der gewonnenen Einzelpartien, sondern die Summe der Punktdifferenzen aller drei Bretter. Dadurch kann ein Team sogar zwei Partien verlieren und die Runde trotzdem gewinnen, wenn der Sieg am dritten Brett hoch genug ausfällt. Für den Nachwuchs gibt es zudem ein gestuftes Gruppensystem von Anfänger- über Mittel- und Fortgeschrittenen- bis zur Dan-Gruppe: Sieger und Zweitplatzierte müssen beim nächsten Turnier in der nächsthöheren Gruppe antreten. So sollen stärkere Kinder schrittweise gefordert werden, während Einsteiger weiterhin realistische Chancen auf gute Platzierungen haben. Zusätzlich gibt es Mädchengruppen auf mehreren Spielstärkestufen. Ein derart



Kim Nokyung 2p beim Simultan-Go

differenziertes Gruppenturniersystem ist ein Luxus, den sich das europäische Go mangels Teilnehmerzahlen bislang leider nicht leisten kann.

Shin Jinseo–KataGo-Match

Shin Jinseo 9p hat ein hochdotiertes Drei-Partien-Match gegen KataGo trotz einer deutlichen Niederlage zum Auftakt mit 2:1 gewonnen. Das in Seoul ausgetragene Mensch-KI-Duell wurde von der koreanischen Wirtschaftsmediengruppe Hankyung und weiteren Sponsoren unterstützt und sollte die Grenzen des derzeit stärksten menschlichen Profis im direkten Vergleich mit moderner Go-KI ausloten. Zugleich sorgte das Aufeinandertreffen von Mensch und KI erneut für verstärkte Aufmerksamkeit in den koreanischen Medien und rückte Go auch über die eigentliche Fachöffentlichkeit hinaus stärker ins Blickfeld.

Gespielt wurde jeweils mit zwei Vorgabesteinen und fünf Stunden Bedenkzeit plus einmal 30 Sekunden Byoyomi für Shin, während KataGo ohne Grundbedenkzeit für jeden Zug maximal 20 Sekunden erhielt und während Shins Bedenkzeit nicht weiterrechnen durfte (KataGo-Einstellung ponderingEnabled=false). Damit begann Shin mit ca. 18 Punkten Vorsprung – doch ließ sich dieser Vorsprung bis zum Ende gegen die KI verteidigen?

In der ersten Partie am 17. Juli wurde Shin von einem ungewöhnlichen zweiten Zug KataGos überrascht, verlor nach einem zu aggressiven Angriff die Kontrolle und gab nach 245 Zügen auf. Zwei Tage später gelang ihm der Ausgleich: Er vereinfachte die Stellung konsequent, hielt in einem schwierigen zentralen Kampf stand und gewann nach 290 Zügen mit 4,5 Punkten. In der entscheidenden dritten Partie am 21. Juli setzte Shin diese Strategie nahezu fehlerfrei um, vermied unnötige Komplikationen und siegte nach 221 Zügen mit 11,5 Punkten.



Shin Jinseos erste Partie – ihm gegenüber setzt Lee Danbi 1p die Züge für KataGo

Nach eigener Aussage war die zweite Partie spielerisch schwieriger. Eine wichtige Erkenntnis aus der Vorbereitung sei gewesen, gegen die KI nicht deren Stil zu imitieren, sondern eine kontrollierte Version seines eigenen Spiels zu finden. Zugleich habe ihm das Training mit KataGo vor Augen geführt, warum menschliches Go trotz überlegener KI weiterhin seinen Reiz besitzt: Menschen können Risiken eingehen, Fehler provozieren und individuelle Spielstile entwickeln. Insgesamt erhielt Shin 250 Millionen Won aus Partienhonoraren und Siegprämien sowie den erst Ende des Jahres herauskommenden Genesis G90 als Sonderpreis für den Matchsieg.

Shin betonte allerdings, dass selbst zwei Steine für ihn noch keine komfortable Vorgabe seien und ein Gleichauf-Match gegen KataGo derzeit kaum realistisch erscheine. Für ein künftiges Duell könne er sich jedoch eine schwierigere Vorgabe vorstellen, etwa zwei Steine mit zusätzlichem Komi für KataGo. Auch neue Formate seien denkbar, zumal sich sowohl die KI als auch die verfügbare Hardware weiterentwickeln. Der 2:1-Erfolg dürfte daher weniger einen Schlusspunkt als vielmehr einen neuen Ausgangspunkt für weitere Mensch-KI-Duelle im Go darstellen.

Internationales Go-Rating

Pl.	Name	Land	Elo
1	Shin Jinseo	KOR	3876
2	Xu Jiayang	CHN	3754
3	Ding Hao	CHN	3736
4	Dang Yifei	CHN	3706
5	Ke Jie	CHN	3706
6	Wang Xinghao	CHN	3703
7	Li Weiqing	CHN	3684
8	Park Junghwan	KOR	3675
9	Yang Dingxin	CHN	3665
10	Li Qincheng	CHN	3664
11	Gu Zihao	CHN	3657
12	Zhao Chenyu	CHN	3656
13	Shin Minjun	KOR	3654
14	Tu Xiaoyu	CHN	3654
15	Byun Sangil	KOR	3640
16	Yang Kaiwen	CHN	3628
17	Ichiriki Ryo	JPN	3613
18	Lian Xiao	CHN	3600
19	Xie Ke	CHN	3599
20	Shibano Toramaru	JPN	3588
21	Mi Yuting	CHN	3586
22	Fan Tingyu	CHN	3585
23	Fan Yin	CHN	3583
24	Huang Yunsong	CHN	3580
25	Tan Xiao	CHN	3576
26	Shi Yue	CHN	3575
27	Li Xuanhao	CHN	3573
28	Jiang Weijie	CHN	3571
29	Liu Yuhang	CHN	3569
30	Jin Yucheng	CHN	3567
31	Liao Yuanhe	CHN	3567
32	Kang Dongyun	KOR	3566
33	Xie Erhao	CHN	3562
34	Tuo Jiaxi	CHN	3559
35	Kim Myounghoon	KOR	3541
36	Kim Jiseok	KOR	3530
37	Kim Junghyun	KOR	3530
38	Iyama Yuta	JPN	3529
39	Tao Xinran	CHN	3529
40	Park Minkyu	KOR	3528
41	Xu Haohong	TWN	3524
42	Chen Yaoye	CHN	3515
43	Hsu Chia Yuan	JPN	3515
44	Lee Jihyun (m)	KOR	3514
45	Tong Mengcheng	CHN	3511
46	Meng Tailing	CHN	3511
47	Xia Chenkun	CHN	3510
48	Peng Liyao	CHN	3509
49	An Sungjoon	KOR	3509
50	Chen Yunong	CHN	3509

Quelle: goratings.org (25.08.2026)

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Am 11. August 2026 wurde die zehnte Runde der chinesischen Go-Mannschaftsliga (Weiqi-Liga) an den jeweiligen Heimspielorten ausgetragen. Der Tabellenführer Zhejiang Zheshang setzte sich trotz einer Niederlage seines Spitzenbretts Xu Jiayang 9p mit 3:1 gegen Jiangsu durch. Damit holte das Team die vollen drei Punkte und behauptete seine Tabellenführung.

Nach der Niederlage in dieser Runde rutschte der achtfache Meister Supor Hangzhou erstmals in die Abstiegszone.

Die Tabelle:

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Zhejiang Zheshang	27	29
2	Shenzhen Niedao	23	26
3	Päd. Universität Ostchina	22	26
4	Jiangsu	18	23
5	Guizhou	17	23
6	Shandong	17	22
7	Quzhou	16	22
8	Chengdu	16	21
9	Shenzhen Lonhua	15	20
10	Supor Hangzhou	13	19
11	Chongqing	13	17
12	Shanxi	12	18
13	Hangzhou Zhili	11	17
14	Shanghai Jushen	11	15
15	Beijing	5	12
16	Lechuang Jiangnan	1	46

6. China Go Masters

Am 30. Juli fand im Shengzhou-Hotel das Finale des 6. China Go Masters statt. Ke Jie 9p besiegte mit den schwarzen Steinen nach 205 Zügen Dang Yifei 9p im Mittelspiel und sicherte sich damit das Siegerpreisgeld von 700.000 Yuan. Es war für Ke Jie nach dem Chunlan Cup erst das zweite Turnier, an dem er in diesem Jahr teilnahm.

Auf dem Weg zum Titel besiegte er nacheinander den frisch gekürten Samsung-Cup-Sieger Liao Yuanhe, Wang Xinghao, den Sieger des Beihai Cup und des LG Cups, sowie Li Xuanhao, den Sieger des Mengbaihe Cups und Titelverteidiger des letztjährigen Masters-



Ke Jie 9p

Turniers. Im Finale setzte er sich schließlich gegen Dang Yifei, den Sieger des Lanke Cups, durch.

Damit gewann Ke Jie das Turnier mit einer makellosen Bilanz von vier Siegen in vier Partien. Angesichts der hochkarätigen Gegner kann man von einem äußerst hochklassigen und überzeugenden Weg zum Titel sprechen!

10. Danghu Shiju Cup

Am 9. August endete das Finale des chinesischen Schnell-Go-Turniers im Themenpark „Danghu Shiju“ in Pinghu. Xu Jiayang erfüllte sich letztendlich seinen Traum vom Titel: Bei seinem dritten Einzug ins Finale besiegte er Wang Xinghao und gewann die diesjährige Ausgabe des Turniers.

Auf dem Weg ins Finale setzte sich Xu Jiayang nacheinander gegen Gu Zihao, Chen Xian, Lian Xiao und Tao Xinran durch. Damit stand er nach 2019 und 2025 bereits zum dritten Mal im Finale des Turniers. Bei seinen beiden vorherigen Finalteilnahmen musste er sich Ding Hao bzw. Huang Yun-song geschlagen geben und mit dem zweiten Platz begnügen.

Dazu sagte Xu selbst: „Meine Form ist dieses Jahr ziemlich gut, was sogar meine eigenen Erwartungen übertroffen hat. Allerdings habe ich nicht das Gefühl, dass sich meine Spielstärke besonders stark verbessert hat. Im Vergleich zu früher habe ich aber den Eindruck, dass meine Gedankenführung beim Spielen inzwischen klarer ist und ich auch seltener in Situationen gerate, in denen ich zu ungeduldig werde. Man könnte sagen, dass meine Konstanz besser geworden ist. Außerdem hatte ich dieses Jahr vielleicht auch etwas mehr Glück beim Spiel (lacht). Für die Zukunft hoffe ich, dass ich bei den großen internationalen Turnieren noch einen Durchbruch schaffen kann.“



Xu Jiayang 9p

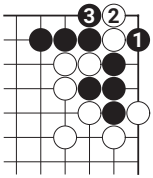
Problemecke

von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Andreas Lorer. Glückwunsch an ihn.

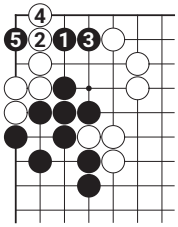
Weiterhin allen viel Spaß und Erfolg!

Lösungen 3/2026



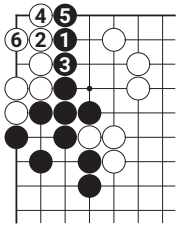
Dia. 1.1

Antwort 1:
Diagramm 1.1. Mit 1 startet Schwarz richtig und nach 3 hat er seine Steine gerettet.



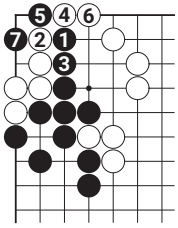
Dia. 2.1

Antwort 2:
Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach 5 ist die weiße Gruppe tot.



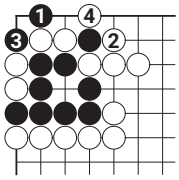
Dia. 2.2

Diagramm 2.2. Schwarz 3 hier ist nicht richtig, denn jetzt kann sich Weiß mit 4 und 6 ein Leben basteln.



Dia. 2.3

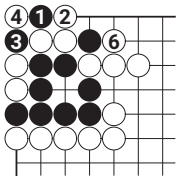
Diagramm 2.3. Wenn Weiß jedoch mit 4 einen Fehler macht, kann Schwarz noch ein Ko für einen Teil der Gruppe rausholen.



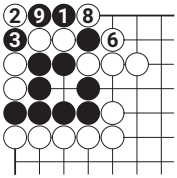
Dia. 3.1 (5 unter 3)

Antwort 3:
Diagramm 3.1. Schwarz startet korrekt mit 1 und nach Schwarz 5 unter 3 lebt die schwarze Gruppe.

Diagramm 3.2. Eine Variante, die auch zum Leben führt.



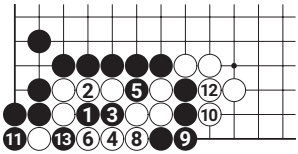
Dia. 3.2 (5 unter 3)



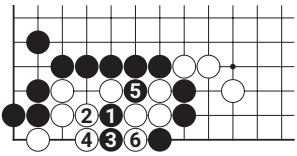
Dia. 3.3 (4 schlägt 3, 5 unter 4, 7 schlägt 4, 10 auf 2, 11 auf 9)

Diagramm 3.3. Schwarz 1 ist nicht korrekt, denn Schwarz kann nach Weiß 2 keine zwei Augen machen.

Antwort 4:
Diagramm 4.1. 1 ist der richtige Zug und nach 13 hat Schwarz ein Ko um einen Teil der weißen Gruppe erreicht.



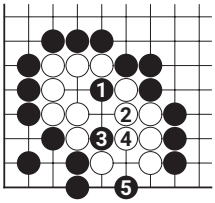
Dia. 4.1



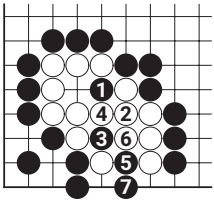
Dia. 4.2

Diagramm 4.2. Der Start mit Schwarz 1 hier ist nicht korrekt und Weiß hat nach 6 alle seine Steine gerettet.

Antwort 5:
Diagramm 5.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und nach 5 stirbt Weiß.

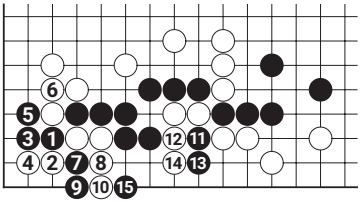


Dia. 5.1



Dia. 5.2

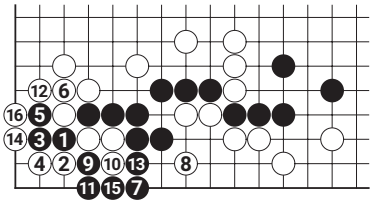
Diagramm 5.2. Wenn Weiß mit 4 diese Variante versucht, tötet Schwarz mit 5 und 7 die weiße Gruppe.



Dia. 6.1

Antwort 6:

Diagramm 6.1. Der Start mit Schwarz 1, 3 und 5 ist richtig und nach 15 ist die schwarze Gruppe gerettet.



Dia. 6.2

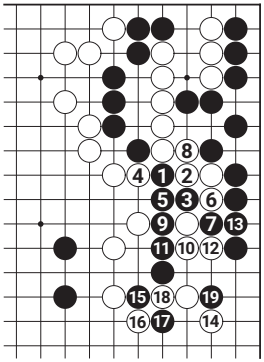


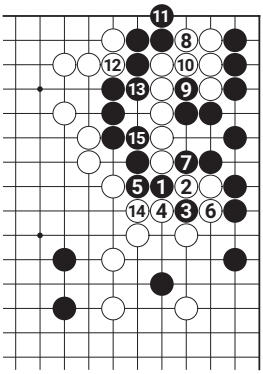
Diagramm 6.2. Hier macht Schwarz mit 7 einen Fehler und Weiß kann nach 8 die schwarze Gruppe töten.

Antwort 7:

Diagramm 7.1. Mit 1 und 3 startet Schwarz richtig und hat seine Steine nach 19 gerettet.

Dia. 7.1

Diagramm 7.2. Hier ist eine Variante, die ein ähnlich positives Resultat für Schwarz liefert.



Dia. 7.2

Aktuelle Punkteliste

Lorer, Andreas (1)	3k	3/26	33	559
Schröder, Klaus	4k	3/26	41	539
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	3/26	35	500
Hartmann, Christian (2)	4k	3/26	28	471
Gawron, Christian (9)	2d	3/26	33	457
Weickert, Thomas	4k	3/26	34	442
Kestler, Dirk	1d	3/26	23	411
Hauptmann, Holger	6k	1/26	-3	400
Wenske, Dieter	5k	3/26	15	371
Hartmann, Kirsten (2)	1k	3/26	21	367
Herter, Rainer (5)	4k	3/26	20	354
Ewe, Thorwald (5)	8k	3/26	11	351
Krajewski, Rafael	1d	3/26	34	325
Keller, Eckart	25k	3/26	8	311
Scheibe, Rene (2)	9k	3/26	32	240
Kiechle, Hubert (1)	8k	3/26	11	239
Reimpell, Monika (11)	2d	3/26	33	227
Pittner, Oliver (1)	2d	3/26	41	178
Kätker, Florian	2k	3/26	15	159
Heinisch, Jürgen (1)	2k	3/26	41	148
Gorbulska, Violeta	3k	3/26	26	147
Sattler, Gerd (1)	1k	3/26	34	119
Busch, Rainer (2)	6k	3/26	8	116
Altmann, Hermann (1)	5k	4/25	-3	106
Aust, Sebastian		3/26	8	91
Landskron, Burkhard	2k	3/26	11	83
Mertin, Stefan (3)	8k	3/26	15	65
Lorenzen, Klaus (5)	2k	3/26	34	60
Reinicz, Thomas (3)	3k	3/26	21	56
Quathamer, Casjen	2d	4/25	-3	45
Lankoff, Alex (1)	1k	3/26	41	41
Quathamer, Walter	19k	3/25	-3	32
Gabe, Axel (2)	5k	2/25	-3	30
Tolke, Christoph	2k	1/26	-3	22
Urmoneit, Regina	10k	3/26	22	22

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. 15) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

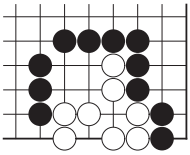
problemecke@dgob.de

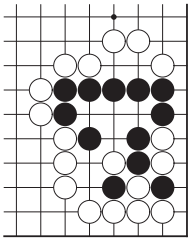
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter *www.dgob.de/dgoz* bereit.

Probleme 4/2026

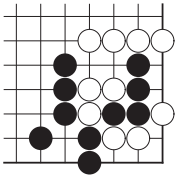
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung …

Problem 1
(3 Punkte)

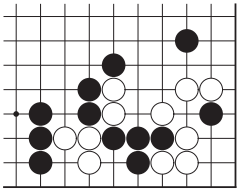




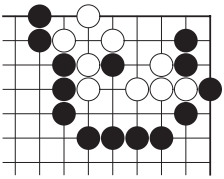
Problem 2
(3 Punkte)



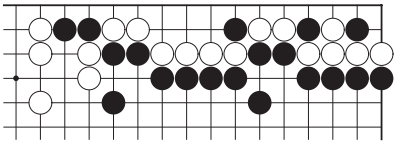
Problem 3
(4 Punkte)



Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5
(6 Punkte)



Problem 6 (7 Punkte)

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

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: vakant

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

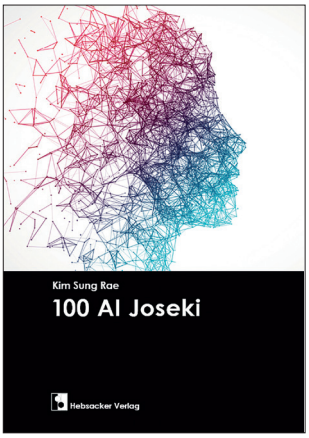
Partnerverein: go4school e. V.

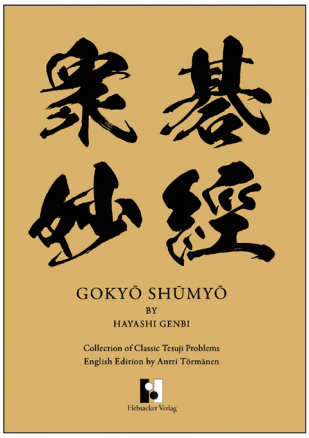
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter *www.go4school.de*.

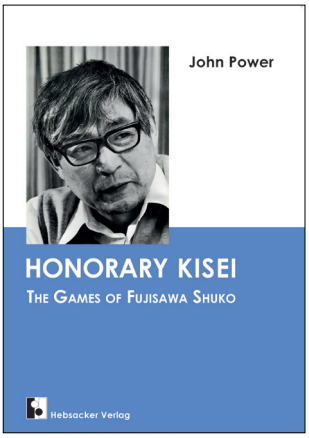
Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, E-Mail: info@go4school.de

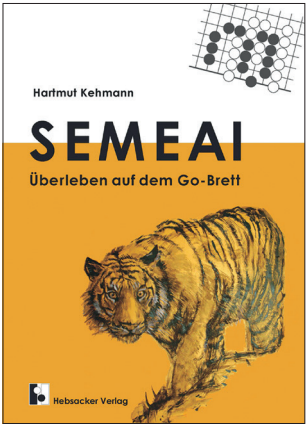
Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

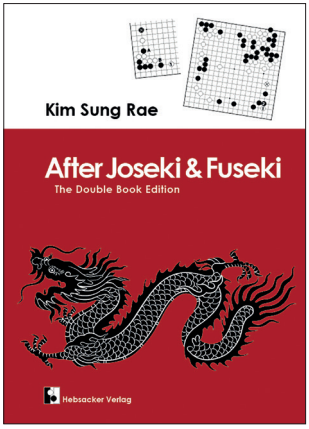
Go-Bücher aus unserem Verlag

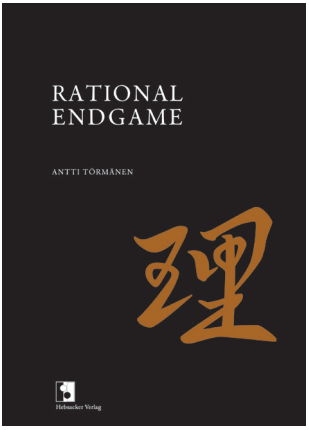












www.go-spiele.de • www.hebsacker-verlag.de

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*

September 2026

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

Oktober 2026

02. 15. Jugendpokal der Botschafterin von Japan im Go
02.–04. Vorrunde der Deutschen Einzelmeisterschaft 2026
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
17.–18. 2. Deutsche Para-Go-Meisterschaft
22.–25. Deutsche Meisterschaft Endrunde 2026
24.–25. Schloss Hundisburg 6. Castle-Games
24.–25. Mannheimer Aji
24. 3. DenkSportKultur Cup
31.10.–01.11. 13. Bremer Shudan

November 2026

14.–15. Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2026 in Kassel
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. Karlsruhe: 9. Winter-Go-Treffen 2027
30.–31. 27. Erdinger Go-Turnier

April 2027

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

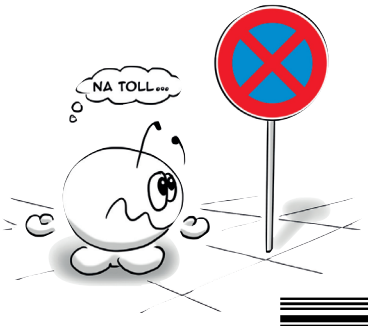
August 2027

21.-28. 20. Go-Seminar des Hebsacker Verlags

September 2027

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

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



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!

9 772197 822000