

# Die Go-Regeln <sup>1)</sup>

---

## 1. Die japanischen Regeln

(Die nachstehende Fassung ist vom 10. April 1989 und gilt seit dem 15. Mai 1989).

Der Nihon Ki-in und Kansai Ki-in erneuern hiermit die vom Nihon Ki-in im Oktober 1949 formulierten Go-Regeln und setzen die japanischen Go-Regeln fest. Diese Regeln müssen in gutem Geiste und in gegenseitigem Vertrauen zwischen den Spielern angewandt werden.

### Artikel 1 (eine Go-Partie)

Go ist ein Spiel, in dem zwei Spieler geschickt auf einem Brett miteinander in Wettbewerb treten, von Spielbeginn bis zum Ende des Spiels gemäß Artikel 9, um herauszufinden, wer mehr Gebiet nehmen kann. Eine *Partie* bezieht sich auf die Züge, die bis zum Ende des Spiels getätigt werden.

### Artikel 2 (Zug)

Die Spieler können abwechselnd je einen Zug setzen, wobei ein Spieler die schwarzen, sein Gegner die weißen Steine führt.

### Artikel 3 (Spielpunkt)

Das Brett besteht aus einem Raster von 19 horizontalen und 19 vertikalen Linien, die 361 Schnittpunkte bilden. Ein Stein kann auf jeden unbesetzten Schnittpunkt (genannt: *freier Punkt*) gesetzt werden, den Artikel 4 erlaubt. Der Punkt, auf den ein Stein gesetzt wird, wird *Spielpunkt* genannt.

### Artikel 4 (erlaubte Steine auf dem Brett)

Nach Beendigung eines Zuges darf eine Gruppe von einem oder mehreren Steinen, die einem Spieler gehören, auf ihren Spielpunkten auf dem Brett stehen bleiben, solange sie einen horizontal oder vertikal benachbarten freien Punkt hat. Dieser freie Punkt wird *Freiheit* genannt. Keine Gruppe von Steinen ohne Freiheit kann auf dem Brett existieren.

### Artikel 5 (Schlagen)

Wenn durch einen Zug eines Spielers einer oder mehrere gegnerische Steine nicht mehr entsprechend dem vorhergehenden Artikel 4 auf dem Brett existieren kann, muß der Spieler alle diese

gegnerischen Steine entfernen. Diese Steine werden *Gefangene* genannt. In diesem Fall ist der Zug beendet, wenn alle Steine entfernt worden sind.

## Artikel 6 (Ko)

Eine Form, bei der die Spieler abwechselnd gegnerische Steine schlagen und zurückschlagen können, wird *Ko* genannt. Ein Spieler, dessen Stein in einem Ko geschlagen wurde, kann im nächsten Zug nicht in dem gleichen Ko zurückschlagen.

## Artikel 7 (Leben und Tod)

1. Steine werden als *lebend* bezeichnet, wenn sie vom Gegner nicht geschlagen werden können, oder wenn durch das Schlagen ein neuer Stein gesetzt werden kann, den der Gegner nicht schlagen kann. Steine, die nicht leben, werden als *tot* bezeichnet.

2. Zur Bestätigung von Leben und Tod nach dem Anhalten der Partie gemäß Artikel 9 ist das Zurückschlagen in demselben Ko verboten. Ein Spieler, dessen Stein in einem Ko geschlagen wurde, kann jedoch in diesem Ko zurückschlagen, nachdem einmal für diesen speziellen Ko-Kampf gepaßt wurde.

## Artikel 8 (Gebiet)

Leere Punkte, die von den lebenden Steinen genau eines Spielers umzingelt sind, werden *Augenpunkte* genannt. Andere leere Punkte werden *Dame* genannt. Steine, die leben, aber Dame-Punkte enthalten, werden als *Seki* bezeichnet. Augenpunkte, die von lebenden Steinen umschlossen und nicht Seki sind, werden als *Gebiet* bezeichnet. Dabei zählt jeder Augenpunkt als ein Punkt Gebiet.

## Artikel 9 (Partie-Ende)

1. Die Partie wird angehalten, wenn ein Spieler und sein Gegner nacheinander passen.

2. Nach dem Anhalten endet die Partie, wenn beide Spieler über Leben und Tod von Steinen und Gebiet einer Meinung sind und dies bestätigen. Dies wird als *Ende der Partie* bezeichnet.

3. Falls ein Spieler die Wiederaufnahme einer angehaltenen Partie verlangt, so muß sein Gegner einwilligen und hat das Recht auf den ersten Zug.

## Artikel 10 (Festlegung des Ergebnisses)

1. Nach der Übereinstimmung, daß die Partie beendet ist, entfernt jeder Spieler alle gegnerischen toten Steine aus seinem Gebiet, so wie es ist, und fügt sie seinen Gefangenen hinzu.

2. Die Gefangenen werden dann in das gegnerische Gebiet gesetzt und die Gebietspunkte gezählt und verglichen. Der Spieler mit mehr Gebiet gewinnt. Wenn beide Spieler den gleichen Anteil haben, so ist die Partie unentschieden, was *Jigo* genannt wird.

3. Falls ein Spieler einen Einwand gegen das Ergebnis erhebt, müssen beide Spieler das Ergebnis

bestätigen, indem sie beispielsweise die Partie nachspielen.

4. Nachdem beide Spieler das Ergebnis bestätigt haben, kann das Ergebnis unter keinen Umständen mehr geändert werden.

## **Artikel 11 (Aufgabe)**

Während einer Partie kann ein Spieler die Partie beenden, indem er die Niederlage eingesteht. Dies wird *Aufgabe* genannt. Man sagt, der Gegner hat *durch Aufgabe gewonnen*.

## **Artikel 12 (ohne Ergebnis)**

Wenn dieselbe Ganzbrett-Position während einer Partie wiederholt wird, so endet die Partie ohne Ergebnis, wenn beide Spieler zustimmen.

## **Artikel 13 (beide Spieler verlieren)**

1. Wenn die Partie entsprechend Artikel 9 angehalten wurde und die Spieler noch einen wirksamen Zug finden, der das Ergebnis der Partie beeinflussen würde und sie sich daher nicht einigen können, die Partie zu beenden, so verlieren beide Spieler.

2. Wenn ein Stein auf dem Brett während der Partie verschoben wurde und die Partie fortgesetzt wurde, so geht die Partie weiter, indem der Stein auf den ursprünglichen Spielpunkt zurückgelegt wird. Wenn sie sich nicht einigen können, verlieren beide Spieler.

## **Artikel 14 (Verlust durch Regelverletzung)**

Eine Verletzung der obigen Regeln hat den unmittelbaren Verlust der Partie zur Folge, vorausgesetzt das Ergebnis ist noch nicht von beiden Spielern bestätigt worden.

Anmerkung 1: Ausführliche Kommentare zu diesen Regeln enthält das Buch von Bozulich (The Go Player's Almanac).

Anmerkung 2: Diese Regeln werden im wesentlichen auch vom koreanischen Baduk-Verband angewandt.

# **2. Die chinesischen Regeln**

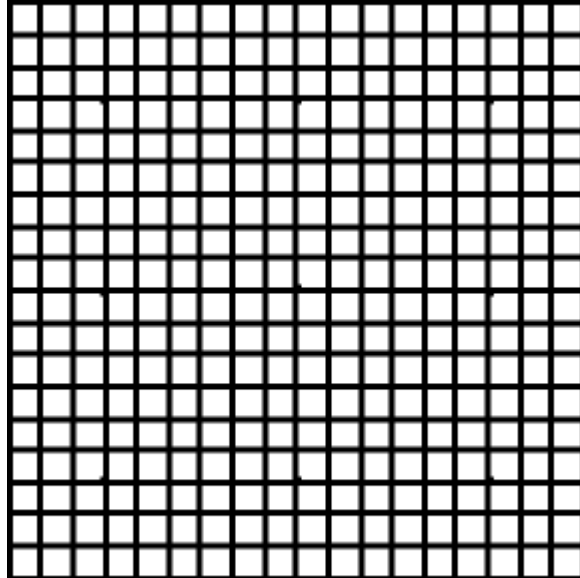
(Dies sind die offiziellen Regeln des Chinesischen Weiqi-Verbandes in der Fassung von 1988).

## **Kapitel 1: Allgemeine Regeln**

## Abschnitt 1. Weiqi-Spielmaterial

### 1. Das Brett

Das Brett ist mit 19 parallelen vertikalen und 19 parallelen horizontalen Linien markiert, die 361 Schnittpunkte bilden (im folgenden als Punkte bezeichnet). Neun Punkte auf dem Brett sind besonders markiert und werden Sternpunkte genannt. Der Punkt im Zentrum des Bretts ist auch als zentraler Stern bekannt: siehe *Abb. 1*.



*Abb. 1*

### 2. Die Steine

Es werden linsenförmige schwarze und weiße Steine verwendet. Die Anzahl der Steine ist vorzugsweise 180 für jede Farbe.

## Abschnitt 2. Der Zug

1. Einer der Spieler nimmt Schwarz, der andere Weiß. Schwarz macht den ersten Zug, dann Weiß und abwechselnd so weiter bis zum Ende der Partie. Es kann nur ein Stein pro Zug gesetzt werden.
2. Steine werden auf die Punkte auf dem Brett gesetzt.
3. Nachdem ein Stein gesetzt wurde, kann er nicht mehr auf irgendeinen anderen Punkt verschoben werden.
4. Beide Spieler haben das Recht, abwechselnd zu setzen, aber jeder Spieler darf passen.

## Abschnitt 3. Freiheiten

Ein Stein auf dem Brett hat zwei bis vier vertikal und horizontal benachbarte Schnittpunkte. Solche, die unbesetzt sind, werden Freiheiten genannt.

Wenn ein Stein vertikal oder horizontal benachbart zu einem Stein derselben Farbe gesetzt wird, so sind die Steine verbunden, bilden eine einzelne Einheit und ihre Freiheiten werden zusammen gezählt.

Wenn ein Stein vertikal oder horizontal benachbart zu einem Stein der gegnerischen Farbe gesetzt

wird, so nimmt er dem anderen Stein eine Freiheit. Wenn alle Freiheiten eines Steines oder einer Gruppe von Steinen von der gegnerischen Seite genommen wurden und keine Freiheiten übrig sind, so können die Stein(e) nicht auf dem Brett verbleiben.

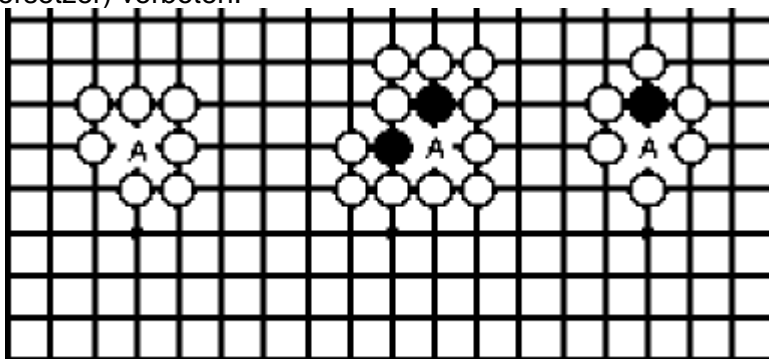
## Abschnitt 4. Entfernen von Steinen

Ein Stein oder eine Gruppe von Steinen ohne Freiheiten wird vom Brett genommen. Dabei gibt es zwei Fälle:

1. Wenn ein Stein so gesetzt wird, daß dem gegnerischen Stein oder der gegnerischen Gruppe die letzte verbliebene Freiheit genommen wird, so werden die gegnerischen Stein(e) sofort entfernt.
2. Wenn ein Stein so gesetzt wird, daß Steine oder Gruppen von Steinen beider Seiten ohne Freiheiten verbleiben, so werden die Stein(e) des Gegners sofort entfernt.

## Abschnitt 5. Verbotene Punkte

Ein verbotener Punkt ist ein Punkt auf dem Brett, der, falls von einem Stein eines Spielers besetzt, diesen Stein ohne Freiheiten lassen würde und gleichzeitig keine gegnerischen Steine entfernen würde. Ein Spieler darf nicht auf einen verbotenen Punkt setzen. In *Abb. 2* sind alle markierten Punkte (für Schwarz, der Übersetzer) verboten.



**Abb. 2**

## Abschnitt 6. Wiederkehr derselben Position auf dem Brett

Die Wiederkehr derselben Position auf dem Brett ist während der gesamten Partie verboten.

## Abschnitt 7. Das Ende der Partie

1. Die Partie endet, wenn beide Seiten übereinstimmen, daß es keine Züge mehr gibt.
2. Ein Spieler darf während der Partie aufgeben. In diesem Fall endet die Partie ebenfalls.

## Abschnitt 8. Lebende und tote Steine

Am Ende der Partie sind alle Steine tot, von denen die Spieler übereinstimmend der Meinung sind, daß sie unweigerlich gefangen werden können. Steine, die nicht gefangen werden können, leben.

## **Abschnitt 9. Feststellung des Gewinners**

Am Ende der Partie wird der Gewinner durch Zählen der Steine und Punkte festgestellt.

Zuerst werden alle toten Steine beider Seiten vom Brett entfernt. Dann werden die lebenden Steine einer Seite gezählt, einschließlich der leeren Punkte, die von diesen Steinen eingeschlossen werden. Leere Punkte, die sich zwischen lebenden Steinen beider Seiten befinden, werden gleichmäßig aufgeteilt. Ein leerer Punkt zählt als ein Stein.

Der Gewinner wird durch Vergleich mit  $180 \frac{1}{2}$  ermittelt; diese Zahl entspricht der Hälfte der Punkte auf dem Brett. Wenn die Gesamtzahl der lebenden Steine und der eingeschlossenen leeren Punkte einer Seite größer als  $180 \frac{1}{2}$  ist, so ist diese Seite der Gewinner. Wenn die Gesamtzahl kleiner als  $180 \frac{1}{2}$  ist, so verliert diese Seite. Wenn die Gesamtzahl gleich  $180 \frac{1}{2}$  ist, ist die Partie unentschieden.

In Spielen mit Vorgabe wird der Vergleich anhand anderer Zahlen durchgeführt, entsprechend gesonderten Regeln.

## **Kapitel 2: Spielregeln**

### **Abschnitt 10. Feststellung, wer zuerst setzt**

Der erste Zug kann bestimmt werden, indem eine Turnierleitung Lose zieht oder indem die Spieler vor der Partie "gerade oder ungerade" raten.

### **Abschnitt 11. Kompensationssteine**

Um den Anzugsvorteil des ersten Zuges von Schwarz zu kompensieren, werden zur Zeit in nationalen Wettbewerben am Ende der Partie  $2 \frac{3}{4}$  Punkte vom schwarzen Resultat abgezogen und zu dem weißen Resultat addiert.

### **Abschnitt 12. Zeitkontrolle**

Zeitkontrolle ist wesentlich für ein erfolgreiches Turnier. Wenn es die Umstände zulassen, sollten alle Turniere ein Zeitkontrollsystem verwenden.

#### 1. Zeitbegrenzung

Jede Seite hat eine festgelegte Zeitbegrenzung für die ganze Partie. Die Zeitbegrenzungen in lokalen Turnieren sollten zwischen 1 und 2 Stunden liegen. In nationalen Turnieren muß die Zeitbegrenzung gewährleisten, daß eine Partie in einem Tag beendet wird.

#### 2. Sekundenzählen (*Byoyomi*, der Übersetzer)

In Turnieren, in denen Sekundenzählen möglich ist, wird ein Teil der Zeitbegrenzung in Reserve gehalten. Das Sekundenzählen beginnt, wenn ein Spieler an der Reservezeit angelangt ist. Die Reservezeit für nationale Turniere beträgt 5 Minuten. Lokale Turniere können mit 1 Minute Reservezeit gespielt werden.

Während des Sekundenzählens wird die abgelaufene Zeit nicht berechnet, wenn ein Spieler weniger als 1 Minute für einen Zug verbraucht hat. Jedes Mal, wenn ein Spieler mehr als 1 Minute verbraucht hat, wird 1 Minute von der Reservezeit abgezogen. Ein Spieler darf nicht seine gesamte Reservezeit verbrauchen.

Das Sekundenzählen wird von einem Schiedsrichter durchgeführt, indem er die Zeit bei 30, 40, 50, 55 und 58 Sekunden und bei 1 Minute ansagt. Jedes Mal, wenn eine Minute von der Reservezeit abgezogen wurde, unterrichtet der Schiedsrichter den Spieler, z.B. durch Ankündigung, daß '4 Minuten übrig' sind. Die Sekunden in der letzten Minute der Reservezeit werden wie folgt ausgezählt: 30, 40, 50, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, ... Das Zählen muß klar artikuliert erfolgen. Wenn das letzte Zählen bei 10 angelangt ist, verliert der Spieler.

Falls notwendig können von der Turnierleitung abweichende Regeln für das Sekundenzählen bei Blitzturnieren erlassen werden.

## **Abschnitt 13. Ende der Partie**

1. Ergänzend zu den Regeln in Abschnitt 7 der allgemeinen Regeln kann eine Partie durch Abbruch einer Seite oder durch Entscheidung des Schiedsrichters enden. Im letzteren Fall kann der Schiedsrichter aus verschiedenen Gründen verkünden, daß ein Spieler verloren hat, oder daß die Partie unentschieden ist.

2. Wenn das Ende einer Partie von den Spielern selbst bestätigt wird, so bejaht zuerst der Spieler, der am Zug ist, daß die Partie zu Ende ist, dann bestätigt sein Gegner dies, indem er einen Stein der gegnerischen Farbe außerhalb des Brettrasters in die rechte untere Ecke setzt.

## **Abschnitt 14. Unterbrechung und versiegelter Zug**

Eine Partie kann zu einer festgelegten Zeit unterbrochen werden, z.B. mittags bei einer Ganztagespartie. Die Zeit der Unterbrechung wird nicht von den Zeitbegrenzungen abgezogen.

In größeren Turnieren muß bei einer Unterbrechung der Spieler, der gerade gezogen hat, den Turnierraum sofort verlassen. Sein Gegner schreibt den nächsten Zug auf die Partiemitschrift, nachdem er über den Zug nachgedacht hat, steckt dann die Partiemitschrift in einen verschlossenen Umschlag und überreicht den Umschlag dem Schiedsrichter. Wenn die Partie wieder aufgenommen wird, öffnet der Schiedsrichter den Umschlag in Anwesenheit beider Spieler; dann wird der abgegebene Zug auf dem Brett ausgeführt und die Partie geht weiter.

## **Abschnitt 15. Disziplin**

1. Ein Spieler darf nicht ohne guten Grund passen oder die Partie abbrechen.
2. Ein Spieler darf nichts unternehmen, um den Gegner während der Partie abzulenken.
3. Während die Partie im Gange ist, darf der Spieler die Partie nicht mit anderen Leuten diskutieren oder Referenzmaterial zu Rate ziehen.
4. Während einer Partie dürfen die Spieler nicht in dem Turniersaal herumlaufen oder andere Partien beobachten.
5. Die Spieler sollten sich gut benehmen und ordentlich gekleidet sein.

## **Abschnitt 16. Rechte und Pflichten der Spieler**

1. Während des Sekundenzählens darf ein Spieler fragen, wieviele Minuten Reservezeit er noch übrig hat.
2. Ein Spieler hat das Recht, sich beim Schiedsrichter über jedes Problem oder über etwas anderes, das das Spiel berührt, zu beschweren. Außer in Notfällen können solche Beschwerden nur gemacht werden, wenn der Spieler am Zug ist.
3. Wenn das Resultat am Ende der Partie festgestellt wird, hat ein Spieler das Recht zu fordern, daß jeglicher Fehler beim Zählen oder Fehler bei der Bestimmung des Gewinners korrigiert werden.
4. Die Spieler müssen sich an die Entscheidungen des Schiedsrichters halten. Jegliche Unstimmigkeiten sollten der Turnierleitung formal eingereicht werden.
5. Die Spieler haben die Pflicht, im Turniersaal Disziplin einzuhalten.
6. Wenn ein Spieler einen Stein setzt, während der Gegner abwesend ist, hat der Spieler die Pflicht zu zeigen, wo der Stein gesetzt wurde.
7. Am Ende einer Partie haben die Spieler die Pflicht, das Material aufzuräumen und den Turniersaal unverzüglich zu verlassen.

## **Kapitel 3: Regeln für den Schiedsrichter**

### **Abschnitt 17. Setzen der Steine**

1. Wenn ein Spieler zwei Züge in Folge setzt, so verliert er die Partie, außer sein Gegner hat zwischen den Zügen gepaßt.
2. Wenn ein Spieler einen Stein entfernt, den er gerade auf das Brett gesetzt hat, und ihn auf einen anderen Punkt setzt, so muß er ihn wieder auf den ersten Punkt setzen. Außerdem erhält der Spieler vom Schiedsrichter eine Verwarnung.

Wenn ein Spieler den Stein, den er gerade setzen wollte, versehentlich fallenläßt, darf er ihn aufheben und auf einen beliebigen Punkt setzen.

3. Während einer Partie kann der Schiedsrichter mit Zustimmung beider Spieler entscheiden, daß ein Stein, der früher gespielt worden ist und von dem bemerkt wurde, daß er verschoben wurde, auf seine Ausgangsposition zurückgelegt wird oder daß die verschobene Position für gültig erklärt wird.

Wenn die Meinungen verschieden sind, sollte der Schiedsrichter sofort den Hauptschiedsrichter anrufen. Der Hauptschiedsrichter kann die folgenden Entscheidungen treffen, wobei die Entscheidung davon abhängt, in welchem Ausmaß der verschobene Stein den Fortgang der Partie beeinflußt hat:

- a) den Stein in seine Ausgangsposition zurücklegen,
- b) die verschobene Position für gültig erklären,
- c) die Partie für unentschieden erklären,
- d) erklären, daß die Partie wiederholt werden muß.

Wenn der Stein mutwillig verschoben wurde, so verliert der Spieler, der den Stein verschoben hat, die Partie.

4. Wenn die Brettposition während der Partie durch ein unvermeidbares äußeres Ereignis gestört wurde, sollten die beiden Spieler das Brett mit der korrekten Position wiederherstellen, diese Position bestätigen und dann die Partie fortsetzen. Wenn sie die Position nicht wiederherstellen können, so muß die Partie entweder als unentschieden gewertet oder wiederholt werden.

Wenn einer der Spieler die Partieposition zufällig zerstört, darf die Partie wiederhergestellt und fortgesetzt werden. Wenn die Partie nicht wiederhergestellt werden kann, so wird der Spieler, der die Brettposition zerstört hat, zum Verlierer erklärt.

Wenn ein Spieler die Brettposition mutwillig zerstört, so verliert er die Partie.

## **Abschnitt 18. Entfernen von Steinen**

Wenn ein Spieler einen Stein setzt und dann einen oder mehrere Steine seines Gegners versehentlich entfernt, so erhält er eine Verwarnung und muß den Stein oder die Steine in ihre Ausgangslage zurücksetzen.

## **Abschnitt 19. Verbotene Punkte**

Wenn ein Stein auf einen verbotenen Punkt gesetzt wird, so wird der Zug für ungültig erklärt und der Spieler darf diesmal nicht mehr ziehen.

## **Abschnitt 20. Wiederholung der gleichen Brettposition**

1. Wenn ein Spieler in einem Ko-Kampf im nächsten Zug zurückschlägt, so wird der Zug für ungültig erklärt und der Spieler darf diesmal nicht mehr setzen.

2. Am Ende einer Partie wird die 'Mondschein-Leben'-Position in Übereinstimmung mit dem Prinzip, daß die Wiederholung der gleichen Brettposition verboten ist, als tot betrachtet (z.B. sind die schwarzen Steine in der linken unteren Ecke in *Abb. 3 tot*).

3. In seltenen Situationen, wie z.B. Tripel-Ko, Quadrupel-Ko, ewiges Leben und 'round robin'-Ko, kann der Schiedsrichter auf Unentschieden oder Wiederholung der Partie entscheiden, wenn keine Seite nachgibt. Siehe *Abbildungen 4 bis 7*.

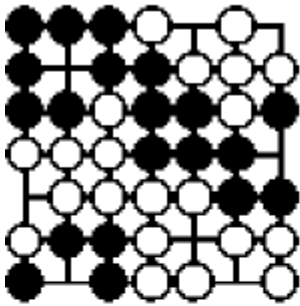


Abb. 3

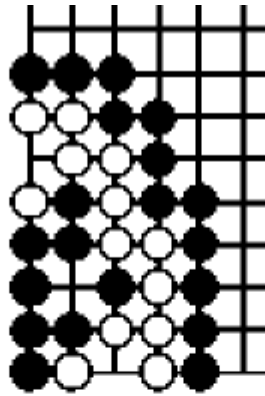


Abb. 4

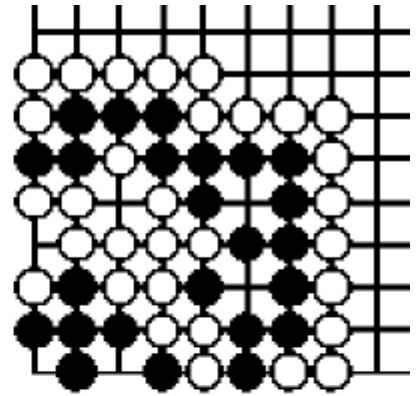


Abb. 5

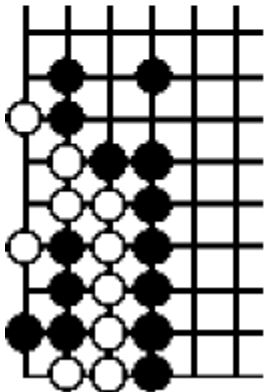


Abb. 6

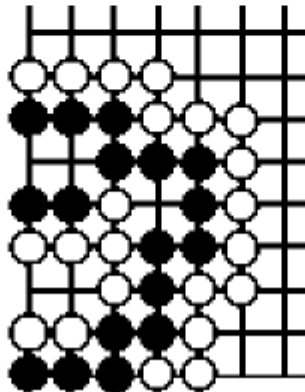


Abb. 7

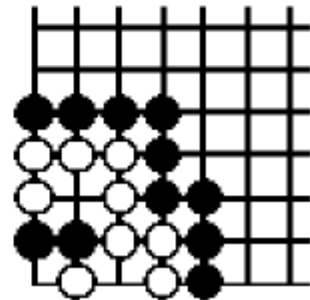


Abb. 8

4. In Übereinstimmung mit dem Prinzip, welches die Wiederholung der gleichen Brettposition verbietet, kann ein Spieler bei Vorliegen der Position in Abb. 8 oder jeder ähnlichen anderen Position nicht die Beendigung der Partie verweigern.

## Abschnitt 21. Das Ende der Partie

1. Der am Zug befindliche Spieler kann das Ende der Partie reklamieren und passen. Wenn der andere Spieler die Partie nicht beenden will, kann er weiterspielen, wobei der Spieler, der gepaßt hat, automatisch das Recht zurückerhält, weiterzuspielen. Das Spiel geht weiter, bis beide Spieler übereinstimmen, daß die Partie zu Ende ist.
2. Nachdem beide Spieler sich geeinigt haben, die Partie zu beenden, werden die Steine beider Seiten in solchen Situationen als lebend betrachtet, die noch ungeklärt auf dem Brett verblieben sind.
3. Leben und Tod von Steinen sollten von beiden Seiten bestätigt werden. Alle Unstimmigkeiten müssen durch Weiterspielen geklärt werden.

## Abschnitt 22. Unterbrechung der Partie

Wenn eine Partie nach einer Unterbrechung mit versiegeltem Zug wieder aufgenommen wird, so muß der Spieler, der den Zug versiegelt abgegeben hat, den nächsten Zug ausführen, so wie er auf dem Partieformular festgehalten wurde. Wenn auf diesem Punkt bereits ein Stein liegt, so verliert der Spieler sein Zugrecht.

## **Abschnitt 23. Zeitkontrolle**

Für Turniere, die mit Zeitkontrolle gespielt werden, gilt:

1. Wenn ein Spieler versäumt, innerhalb der Zeitbegrenzung zu erscheinen, so verliert er automatisch das Recht zu spielen und wird zum Verlierer erklärt.
2. Wenn beide Spieler versäumen, innerhalb der Zeitbegrenzung zu erscheinen, so verlieren beide automatisch das Recht zu spielen und beide werden zu Verlierern erklärt.
3. Wenn einer oder beide Spieler verspätet aber noch innerhalb ihrer Zeitbegrenzung sind, so wird ihnen die Zeit abgezogen, um die sie sich verspätet haben.
4. Während Steine vom Brett entfernt werden, darf ein Spieler die Uhr nicht drücken, bevor alle Steine entfernt worden sind. Bei Verstößen erhält der Spieler eine Ermahnung oder eine Verwarnung. Während des Sekundenzählens wird die Zeit zum Entfernen von Steinen jedoch nicht gezählt.
5. Ein Spieler, der seine Zeitbegrenzung inklusive Sekundenzahlen überschreitet, verliert die Partie.
6. Wenn ein Spieler die Partie während des Sekundenzählens verläßt, sollte der Schiedsrichter mit dem Sekundenzählen fortfahren. Wenn der Spieler seine Reservezeit ausgeschöpft hat, verliert er die Partie. Wenn ein Spieler seinen Platz dringend verlassen muß, so kann er dies nur tun, während sein Gegner über seinen nächsten Zug nachdenkt und nur mit Zustimmung des Schiedsrichters. Dies ist nur einmal pro Partie erlaubt.

## **Abschnitt 24. Disziplin im Turniersaal**

1. Wenn ein Spieler den Turniersaal ohne Grund während einer Partie verläßt, erhält er eine Verwarnung und sein Verhalten wird der Turnierleitung gemeldet.
2. Wenn ein Spieler irgend etwas unternimmt, um seinen Gegner zu stören, so wird er ermahnt oder verwarnt.
3. Wenn ein Spieler Referenzmaterial zu Rate zieht oder die Partie mit anderen vor dem Ende der Partie diskutiert, so wird er verwarnt oder zum Verlierer erklärt, je nachdem, wie schwerwiegend der Fall ist.

## **Abschnitt 25. Verschiedenes**

1. Bei Regelverstößen, die nicht in diesem Kapitel behandelt wurden, darf der Schiedsrichter eine vernünftige Entscheidung treffen, die im Einklang mit den Allgemeinen Regeln und den Spielregeln ist. Wenn der Schiedsrichter keine Entscheidung fällen kann, sollte er den Sachverhalt sofort dem Hauptschiedsrichter melden.
2. Alle an die Spieler ausgesprochenen Verwarnungen sollten protokolliert werden. Wenn ein Spieler zwei Verwarnungen während einer Partie erhält, wird er zum Verlierer erklärt.

# **Die SST-Regeln (Ing-Regeln)**

Die von Ing Chang-Ki erdachten SST-Regeln zielen auf logische Vollständigkeit bei minimalen Einschränkungen, maximaler Freiheit und keinen Spezialfällen. Sie gestatten Selbstmord und begrenzen Vorgaben nicht auf spezielle Vorgabepunkte. Um die Ko-Einschränkungen zu minimieren, wird Ko in zwei Typen eingeteilt, die Kampf-Ko und Störungs-Ko genannt werden. Die

Kampf-Ko-Regel, die sowohl in einem normalen einfachen Ko als auch in Tripel-Ko, ewigem Leben und ähnlichen Situationen anwendbar ist, besagt, daß nachdem ein Spieler in dem Ko gespielt hat, sein Gegner im darauffolgenden Zug keinen Stein in dem Ko zurückschlagen kann. Die Störungs-Ko-Regel, die in gewissen Doppel-Ko- und ähnlichen Situationen anwendbar ist, besagt, daß nach einem vollendeten Zyklus der Spieler, der den Zyklus gestartet hat, keinen weiteren Zyklus starten darf.

Das wesentlichste Element dieser Regeln ist ihr System des Gebietzählens. Die Spieler verwenden einen Satz von exakt 180 schwarzen und 180 weißen Steinen. Am Ende der Partie füllen sie alle Steine in Gebiet der gleichen Farbe. Dies macht das Ergebnis offensichtlich, weil der Spieler mit mehr Gebiet mindestens einen leeren Punkt übrigbehält, während der Spieler mit weniger Gebiet generell nicht alle seine Steine einfüllen kann.

## Kapitel 1: Wettbewerbsregeln

### Artikel 1: Der Zug

Es gibt zwei Arten von Zügen: solche auf dem Brett oder solche, bei denen gepaßt wird. Es gibt keine Einschränkungen für Züge, mit Ausnahme der Nicht-Veränderung (*der Brettposition, der Übersetzer*).<sup>2</sup>

**Wei-ch'i:** Wei-ch'i ist ein Wettbewerb um Punkte. Die eroberten Punkte werden Gebietspunkte genannt, seien es Steine oder leere Plätze. Der Gewinner ist, wer mehr Gebietspunkte hat.

**Partie:** Ein einzelner Wettbewerb wird Wei-ch'i-Partie genannt. Die Partie beginnt mit einem leeren Brett. Schwarz und Weiß spielen abwechselnd einen Zug, wobei Schwarz zuerst und Weiß danach zieht. Wenn das Ergebnis nach dem Ende der Partie durch Ausfüllen ausgezählt wird, so wird gesagt, daß der Gewinner durch Zählen gewonnen hat. Wenn das Ergebnis nicht gezählt wird, so wird gesagt, daß der Gewinner ohne Zählung gewonnen hat.

**Zug:** Züge, auch Sätze genannt, werden eingeteilt in Züge auf dem Brett und in ausgesetzte (gepaßte) Züge. Ein Zug muß etwas verändern. Züge, die nichts verändern, sind verboten, denn wenn solche Züge fortgeführt würden, müßte die Partie annulliert werden. Ein Zug auf dem Brett verändert die Position auf dem Brett und erhöht die Anzahl der gespielten Züge; ein ausgesetzter Zug erhöht nur die Anzahl der gespielten Züge. Eine Partie beginnt mit einem Zug auf dem Brett und endet mit ausgesetzten Zügen.

**Zug auf dem Brett:** In diesen Regeln gibt es keine Einschränkung für den Zug, außer daß eine Veränderung der Position herbeigeführt werden muß. Daher kann ein Zug auf dem Brett auf jedem Punkt ausgeführt werden, der die Position verändert, der also nicht eine Wiederholung derselben Stellung oder zyklische Wiederholung darstellt. Selbstmord eines einzelnen Steins, unverzügliche Entfernung von "hot stones" und zyklische Wiederholung sind verboten, weil sie die Stellung unverändert lassen. Der Selbstmord einer Gruppe von Steinen verursacht eine Änderung der Stellung und ist deshalb nicht verboten.

**Ausgesetzter Zug (Passen):** Ein Spieler paßt, wenn er aufgibt. In diesem Fall endet die Partie auf natürliche Weise. Wenn ein Spieler paßt, aber nicht aufgibt, so geht das Spiel weiter. Nachdem die neutralen Punkte aufgefüllt wurden, passen beide Spieler und das Spiel wird angehalten. Nachdem die Gefangenen entfernt wurden, passen beide Spieler erneut, und das Spiel endet.

### Artikel 2: Entfernen von Steinen

Steine ohne Freiheit werden entfernt. Leben und Tod werden durch Entfernen von Steinen entschieden.

**Ohne Freiheiten:** Leere Punkte unmittelbar neben Steinen in einer Leben-und-Tod-Stellung werden Freiheiten genannt. Die vorliegenden Regeln klassifizieren Freiheiten entsprechend Leben und Tod: permanente Freiheiten für bedingungsloses Leben, ausgeglichene Freiheiten bei Seki, unechte Freiheiten bei Nicht-Leben, Kampf-Freiheiten bei Leben in Ko und austauschbare Freiheiten für Störungen, die Leben und Tod nicht verändern. Steine, die alle ihre unechten Freiheiten verloren haben, werden als "ohne Freiheiten" bezeichnet.

**Entfernen:** Steine ohne Freiheiten werden von dem Spieler vom Brett entfernt, der ihre letzte Freiheit genommen hat, ganz gleich, ob die Steine ihm selbst oder dem Gegner gehören. Dies wird Entfernen genannt. Wenn Steine beider Seiten gleichzeitig keine Freiheiten mehr haben, so entfernt der Spieler die Steine des Gegners. Die Entfernung von Steinen, die die Brettstellung unverändert lassen würde, ist nur eingeschränkt möglich. Um zu verhindern, daß sich die Brettstellung wiederholt, werden sie als Ko ausgespielt, unterteilt in Kampf-Ko und Störungs-Ko.

**Leben und Tod:** Steine leben oder sterben, je nachdem, ob sie entfernt werden können. Steine, die entfernt werden können, sind tot. Steine, die nicht entfernt werden können, leben. Dies sind die einzigen Kriterien für Leben und Tod. Streitigkeiten wegen des Wegnehmens von toten Steinen können nicht durch spezielle Regeln beigelegt werden.

## Artikel 3: Ko

Ko verhindert, daß sich eine Brettstellung wiederholt. Ko wird unterteilt in Kampf-Ko und Störungs-Ko.

**Ko-Steine:** Steine, die wiederholt oder zyklisch entfernt werden können, werden Ko-Steine genannt. Es gibt drei Arten: einzelne Ko-Steine, Doppel-Ko-Steine und Tripel-Ko-Steine.

**Ko-Position:** Eine Stellung, die Ko-Steine enthält, wird Ko-Position genannt. Die vorliegenden Regeln unterscheiden Kampf- und Störungs-Ko-Positionen. Jede Ko-Position muß zu einem Ergebnis kommen, die Partie darf nicht ohne Ergebnis enden.

**Kampf-Ko:** Wenn Leben und Tod nicht geklärt sind, wird das wiederholte Kämpfen um Freiheiten Kampf-Ko genannt. Die Ko-Steine in dem wiederholten Kampf werden "hot stones" genannt. "Hot stones" können erst nach einem Intervall eines Zuges auf dem Brett oder eines ausgesetzten Zuges entfernt werden.

**"Hot stones":** Ein einzelner Ko-Stein, der einen Stein in einem einfachen Ko entfernt hat, wird ein "hot stone". Wenn ein Stein zu einem anderen hinzugefügt wird, um Doppel-Ko-Steine in einer Stellung des ewigen Lebens zu bilden, so werden diese zu Doppel-"hot stones". In einem Tripel-Ko gibt es außer dem einzelnen "hot stone" einen weiteren einzelnen oder doppelten Ko-Stein; diese werden ebenfalls als "hot stones" betrachtet und Zwillings-"hot stone" genannt. Zwillings-"hot stones" werden also in einem Tripel-Ko verwendet, das nach herkömmlichen Ko-Regeln nicht aufgelöst werden kann.

**Störungs-Ko:** Wenn Leben und Tod geklärt sind, so werden zyklische oder austauschbare Freiheiten Störungs-Ko genannt. Der Spieler, der ein Störungs-Ko beginnt, wird der Störer genannt. Indem er den Gegner angreift, oder indem er ein Doppel-Ko verwendet, erzeugt der Störer ein Störungs-Ko ohne "hot stones". Nach einem Zyklus darf der Störer niemals mit der Störung fortfahren.

## Artikel 4: Zählen

Steine und leere Punkte sind beides Gebiet. Alle Steine werden zum Zählen eingefügt.

**Kriterien:** Die Zählkriterien in diesen Regeln besagen, daß Steine und leere Punkte Gebiet sind. Die

Summe der Punkte in den Gebieten beider Seiten entspricht immer der Gesamtzahl der Brettunkte, und die Differenz der Punkte ergibt die Höhe des Gewinns.

**Vorgehensweise:** Bei der in diesen Regeln vorgegebenen Vorgehensweise beim Zählen werden alle Steine eingefügt, ohne irgendeinen Stein in der Originalkonfiguration zu bewegen. Dadurch wird der Punktestand auf einen Blick klar. Das Zählen mit der Ausfüllmethode wird mit Hilfe von Dosen durchgeführt, die Ing's Meßeinrichtung besitzen.

**Ausfüllen:** Nachdem beide Spieler ihre Steine eingefügt haben, sind alle übriggebliebenen leeren Punkte Gewinnpunkte und alle übriggebliebenen Steine Verluststeine. Leere Punkte, die an weiße und schwarze Steine in Koexistenz angrenzen, werden geteilte Punkte genannt; jeder Spieler füllt die Hälfte davon aus. Wenn nur ein geteilter leerer Punkt da ist, kann ihn keiner der Spieler ausfüllen.

**Positionierung:** Gewinnpunkte werden in einer Ecke angeordnet oder an einer Seite, falls keine Ecke verfügbar ist. Verluststeine werden in die Gewinnpunkte des Gegners eingefügt. Für Kompensationspunkte und Strafpunkte aufgrund von Zeitdifferenzen wird ein Stein für jeweils zwei Punkte in eine getrennte Fläche neben der Gewinn- oder geteilten Fläche eingefügt.

**Zählen:** Der Endstand der Partie ist der Differenzwert. Der Differenzwert besteht aus einem Punkt pro Gewinnpunkt und zwei Punkten für jeden Verluststein, Kompensationsstein oder Strafstein. Eine Partie ohne Differenz ist unentschieden, da beide Seiten den gleichen Gebietsteil haben.

## Kapitel 2: Turnierregeln

### Artikel 5: Turniervereinbarung

**Turniervereinbarung:** Eine Vereinbarung, ein Turnier durchzuführen, wird als Turniervereinbarung oder Turniervertrag bezeichnet. Die Vereinbarung sollte festsetzen: (1) den Namen des Turniers, (2) das Ziel des Turniers, (3) Qualifikationen für die Teilnahme, (4) den letzten Zeitpunkt für die Meldung, (5) die Regeln, (6) Vorgabebedingungen, (7) Zeitbegrenzungen für die Partien, (8) Strafen, (9) vorgeschriebenes Verhalten und (10) Rechte und Pflichten. In einem formalen Turnier müssen die Sponsoren, gemeinsam mit zusammenarbeitenden Organisationen oder Einzelpersonen, die Turniervereinbarung im voraus festlegen, die Spieler müssen sich daran halten und der Schiedsrichter muß sie durchsetzen.

**Partievereinbarung:** Turnierpartien sollten normalerweise unter Standardbedingungen gespielt werden, mit zwei Spielern und einem Brett. Jedoch können Turniere auch unter dem Paarsystem gespielt werden, bei dem zwei Spieler abwechselnd auf jeder Seite spielen, oder unter dem Beratungssystem, bei dem sich zwei oder mehr Spieler auf jeder Seite beraten. Turniere können auch unter Verwendung von Telekommunikationsmitteln gespielt werden, wie zum Beispiel Faxgeräten oder Computern, anstatt daß sich die Spieler am Brett gegenüber sitzen.

**Turniersystem:** Das Turniersystem muß klar in der Turniervereinbarung festgelegt sein. Das Turnier sollte einem System folgen, das für seine Zwecke, die Zahl der Wettbewerber und die Dauer geeignet ist. Mögliche Systeme sind Einzel-Ausscheidung, Mehrfach-Ausscheidung, jeder gegen jeden, Mannschafts-Ausscheidung, das Ing-System, ein Zehn-Partien-Match, usw. Die Anzahl der Partien und der Zeitplan sollten detailliert beschlossen werden.

**Plazierung:** In einer Ausscheidung oder einem Rundenturnier werden die Punktestände durch primäre und sekundäre Punkte ermittelt. Primäre Punkte sind gleich der Anzahl der Gewinne: Ein Spieler erhält einen Punkt pro gewonnenem Spiel. Wenn Spieler nach primären Punkten gleich stehen, so wird der Gleichstand durch die sekundären Punkte entschieden. Es gibt vier Arten von sekundären Punkten: A1, A2, B1 und B2. A1 ist die Summe der primären Punkte der besiegten Gegner ("*SODOS*", *der Übersetzer*). A2 ist die Summe der primären Punkte der anderen Gegner. B1 ist die Summe der sekundären Punkte der besiegten Gegner. B2 ist die Summe der sekundären Punkte der

anderen Gegner. Gleichstände in primären Punkten werden durch Vergleich mit A1 gebrochen, Gleichstände in A1 werden durch Vergleich mit A2 gebrochen, usw.

## Artikel 6: Vorgaben

**Vorgabe:** Unterschiede in den Spielstärken der Spieler werden durch drei Methoden der Vorgabe ausgeglichen: Kompensationspunkte, Spielen mit den schwarzen Steinen und Vorgabepartien. Das Vorgabesystem verwendet eine oder mehrere dieser Methoden, um die Aussichten der Spieler, die Partie zu gewinnen, auszugleichen. Partien, die unter dem Vorgabesystem gespielt werden, heißen mit Vorgabe. Andere Partien heißen ohne Vorgabe.

**Graduierungen:** Die SST-Grade sind Ping, Tuan und Chi. Professionelle Spieler haben Ping-Grade, die von 1 (hoch) bis 9 (niedrig) laufen. Der Unterschied pro Ping ist  $\frac{1}{4}$  Zug oder 2 Punkte. Starke Amateure haben Tuan-Grade, die von 9 (hoch) bis 1 (niedrig) laufen. Der Unterschied pro Tuan ist  $\frac{1}{2}$  Zug oder 4 Punkte. Spieler, die schwächer als 1 Tuan sind, werden in Chi eingestuft, das von 1 (hoch) bis 9 (niedrig) läuft. Spieler, die schwächer als 9 Chi sind, werden nicht eingestuft. Jede Organisation kann, entsprechend von ihnen festgelegten Methoden, ihre eigenen Spielergrade festlegen und kann solche Graduierungen zum Gebrauch in Turnieren zulassen. Sie können auch den offiziellen Grad eines Spielers entziehen, der ein Turnier behindert, indem er den Geist des Wettbewerbs verletzt.

**Kompensationspunkte:** Kompensationspunkte werden heutzutage universell verwendet, um Partien auszugleichen, in denen die Differenz in den Spielstärken ein Bruchteil eines Zuges oder eine ganze Zahl von Zügen plus einem Bruchteil ist. Obwohl es seit weniger als einem Jahrhundert existiert, hat dieses System das überholte System des Ausgleichs über eine Serie von Partien ersetzt. Partiestatistiken zeigen, daß der Anzugsvorteil von Schwarz 16 Gebietspunkte wert ist. In einer einzigen Gleichauf-Partie (null Züge Vorgabe) ist es nicht möglich, jedem Spieler gleich oft Schwarz zu geben, so daß Schwarz dem Weißen 8 Punkte Gebiet gibt, was der Hälfte des Anzugsvorteils entspricht. Die Gewinnrate nähert sich dann 50 Prozent an. Dieses System wird Acht-Punkte-Kompensation in Gleichauf-Partien genannt. Es ist eine praktikable Regelung, bei einem Unentschieden den Sieg Schwarz zuzuerkennen.

**Farbwahl:** In einer Gleichauf-Partie werden die Farben wie folgt gewählt. Der ältere Spieler nimmt eine Handvoll weißer Steine und sein Gegner rät "gerade oder ungerade". Wenn er korrekt rät, kann er Schwarz oder Weiß wählen. Im anderen Fall wählt der ältere Spieler Schwarz oder Weiß.

**Vorgabezüge:** Wenn die Differenz in der Spielstärke zweier Spieler zwei Züge oder mehr beträgt, so werden Vorgabezüge verwendet. Die Partie wird mit Vorgabezug genannt. In einer Ein-Zug-Vorgabe macht Schwarz beispielsweise einen Zug irgendwo auf dem Brett, Weiß setzt obligatorisch aus und Schwarz setzt dann einen anderen Zug irgendwo auf dem Brett. Die Größe der Vorgabe ist um eins kleiner als die Anzahl (N) der anfänglichen Brettzüge von Schwarz. Der Wechsel von den traditionellen Vorgabesteinen zu den Vorgabezügen stimmt mit den folgenden Prinzipien überein: (1) Schwarz zuerst, Weiß als Zweiter; (2) ein Zug gleichzeitig; (3) der Zug ist nicht eingeschränkt, außer daß die Brettposition verändert werden muß. Vorgabesteine verletzen die Standardregeln für den Zug, weil (1) Weiß zuerst zieht und Schwarz als Zweiter, (2) mehr als ein Zug gleichzeitig gesetzt wird und (3) Vorgabesteine benötigt werden, anstatt Züge ohne Einschränkung zuzulassen außer daß die Brettposition verändert werden muß.

## Artikel 7: Zeitbegrenzungen

**Zeitbegrenzungen:** Die Zeitbegrenzung einer Partie umfaßt alle Zeiten, die zum Nachdenken, Spielen, Entfernen von Steinen, usw. verwendet werden. Die Zeitbegrenzung wird unterteilt in Basiszeit und Zusatzzeit. Auch in größeren Turnieren sollten Partien in einem Tag beendet sein. Zum Mittagessen oder Abendessen, oder wenn eine Partie mehr als fünf Stunden dauert, können die Spieler eine kurze Pause verlangen.

**Basiszeit:** Die Basiszeit (BZ) ist die Zeit, die jedem Spieler am Beginn der Partie zugewiesen wurde.

In einer Partie mit Strafpunkten aus Zeitdifferenzen wird die übriggebliebene Zeit bei der Bestimmung der Zeitdifferenz nicht berücksichtigt, wenn ein Spieler nicht seine gesamte Basiszeit verbraucht hat.

**Zusatzzeit:** Wenn ein Spieler seine Basiszeit aufgebraucht hat, kann er zusätzliche Zeit in einer von zwei Formen erhalten: Strafpunkte (SP) oder Sekundenzahlen (SZ).

(1) Strafpunkte (SP): Die Strafe bei Überschreitung des Zeitlimits beträgt zwei Punkte. Die Strafe bei Überschreitung einer Zusatzzeit von 1/6 des Basiszeitlimits beträgt weitere zwei Punkte, insgesamt also vier Punkte. Die Strafe bei Überschreitung einer Zusatzzeit von 2/6 des Basiszeitlimits beträgt weitere 2 Punkte, also insgesamt 6 Punkte. Ein Spieler, der mehr Zusatzzeit als die Hälfte des Basiszeitlimits verbraucht, verliert die Partie. Wenn beide Spieler bestraft werden, so werden entgegengesetzte Strafpunkte gelöscht, aber der erste Spieler, dessen Zusatzzeit 3/6 des Basiszeitlimits erreicht, verliert weiterhin.

(2) Sekundenzahlen (SZ): Wenn ein Spieler sein Basiszeitlimit verbraucht hat, wird es ihm erlaubt, eine festgelegte Anzahl von Sekunden ein bestimmtes Mal zu überschreiten, bevor er verliert.

Das SP- und das SZ-System sind in Ing's elektronische Wei-ch'i-Uhren eingebaut. Das verwendete System sollte in der Turniervereinbarung spezifiziert sein.

## Artikel 8: Strafen

**Zuspätkommen:** Wenn ein Spieler zu spät zu einer Partie kommt, wird ihm die doppelte Zeit, die er zu spät ist, von seiner Basiszeit abgezogen.

**Unbestrafte Fehler:** Das folgende wird nicht bestraft.

(1) Fehlerhaftes Passen: Wenn ein Spieler paßt, während auf dem Brett noch ein Gebietspunkt erobert werden kann und er deswegen versäumt, einen gültigen Zug auf dem Brett zu machen, so verliert er das Recht zu ziehen, aber wird nicht bestraft. Wenn beide Spieler den letzten neutralen Punkt übersehen und dieser während der Ausfüllprozedur entdeckt wird, so wird der Punkt als geteilter Gebietspunkt gelassen, weil die Partie beendet ist und das Spiel nicht wiederaufgenommen werden kann.

(2) Fehlerhaftes Entfernen: Doppelte "hot stones" und Zwillings-"hot stones" wurden zuerst durch diese Regeln eingeführt. Sie treten selten in einer aktuellen Partie auf und sind nicht allen Spielern vertraut, daher kann in wiederholten oder zyklischen Positionen ein Stein aus Versehen entfernt werden. Wenn dies von einem oder beiden Spielern bemerkt wird, oder wenn sie vom Schiedsrichter darauf aufmerksam gemacht werden, werden die Züge zurückgenommen und die Partie wird entsprechend den Regeln ohne Strafe fortgesetzt.

**Verlust:** In den unten aufgelisteten Fällen verliert der gegen die Regeln verstoßende Spieler die Partie, nachdem das Auftreten des Verstoßes vom Schiedsrichter bestätigt wurde.

(1) Versäumnis zu erscheinen: Ein Spieler versäumt, innerhalb seines Zeitlimits zu erscheinen.

(2) Abbruch: ein Spieler ist außerstande, die Partie fortzusetzen und bricht sie mitten drin ab.

(3) Rücknahme eines Zuges: Ein Spieler verändert einen Zug, nachdem er ihn gesetzt hat.

(4) Zeitüberschreitung: Ein Spieler überschreitet das festgesetzte Zeitlimit.

(5) Mißachtung: Ein Spieler weigert sich, die Entscheidung des Schiedsrichters anzuerkennen.

**Suspendierung:** Wenn ein Spieler nicht erscheint oder öfter als eine festgesetzte Anzahl um Abwesenheit nachfragt, wird er von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen und verliert seine restlichen Partien.

**Disqualifikation:** Ein Spieler, der die Regeln mit Absicht verletzt oder den Fortgang eines Turniers stört, wird von der weiteren Teilnahme ausgeschlossen und derart disqualifiziert, daß er am Turnier für eine bestimmte Zahl von Jahren nicht mehr teilnehmen kann. Extreme Verletzungen sind bestrafbar, indem dem Spieler sein offizieller Grad aberkannt wird, so daß er seine Basisqualifikation für Turnierteilnahme verliert.

## Artikel 9: Verhalten

**Korrektes Verhalten:** Durch korrektes Verhalten zeigen die Spieler gegenseitigen Respekt, halten die Würde und den Charakter des Wei-ch'i aufrecht und ermöglichen, daß die Partie glatt verläuft.

(1) Manieren: Vor der Partie sollte der jüngere Spieler das Brett mit einem weichen Tuch reinigen, um Respekt für die Reinheit des Spielmaterials zu zeigen. Während der Partie sollten die Spieler ordentlich und sauber gekleidet sein. Bei internationalen Partien sollten die Spieler westliche Kleidung tragen.

(2) Benehmen: Während der Partie sollten die Spieler eine gute Haltung bewahren und sich voll auf die Partie konzentrieren. Sie sollten mit den Steinen korrekt und anmutig umgehen.

**Passen:** Das Andeuten des Passens ist ein wichtiger Teil des Verhaltens in einer Partie.

(1) Aufgabe: Wenn ein Spieler dabei ist, zu verlieren, keinen Weg sieht, zu gewinnen und durch Passen aufgibt, sollte er zwei Steine auf das Brett legen zum Zeichen, daß er aufgegeben hat. Mit der zunehmenden Anzahl internationaler Partien können Spieler oft nicht die jeweils andere Sprache sprechen, so daß eine Methode, das Passen anzuzeigen, immer wichtiger wird.

(2) Andere ausgesetzte Züge: Wenn ein Spieler aus obligatorischen Gründen paßt oder wenn er paßt, weil er um keinen Punkt kämpfen kann, sollte er einen Stein neben das Brett legen oder auf eine andere geeignete Weise zeigen, daß er paßt.

**Unpassendes Verhalten:** Unpassendes Verhalten, das beim anderen Spieler während der Partie Ärger hervorruft, ist unhöflich.

(1) Störungen: Während des Setzens eines Steines sollte der Spieler nicht die Sicht seines Gegners behindern, indem er den Stein über dem Brett hin und her bewegt. Ein Spieler sollte seinen Gegner nicht während des Denkens stören, indem er mit den Steinen in der Dose klappert oder indem er mit ihnen auf den Tisch klopft.

(2) Schlechte Angewohnheiten: Ein Spieler sollte nicht einen Vorrat von Steinen in der Hand halten oder beim Setzen einen Stein zwischen Daumen und Zeigefinger halten. Beim Zurückgeben der Steine nach dem Entfernen ist es unfein, sie in die generelle Richtung der Dose des Gegners zu werfen.

**Zählen:** Wenn die Zählmethode des Ausfüllens und Meßdosen verwendet werden, sollten die Spieler die folgenden Gepflogenheiten beachten:

(1) Verifizierung der Steine: Vor dem Beginn einer Partie sollten die Spieler die Meßrahmen verwenden, um die Anzahl der Steine zu verifizieren und um jegliche Mängel zu beheben.

(2) Lage der Steine: Während der Partie sollte es keine Steine außer den lebenden und toten Steinen auf dem Brett, den nicht gesetzten Steine in der Dose und den entfernten Steine in ihren zugewiesenen Behältern geben.

(3) Abräumen der Steine: Nach dem Zählen gemäß der Ausfüllmethode sollte jeder Spieler seine eigenen Steine wieder in die Dose zurücklegen und prüfen, daß es 180 sind, um zu bestätigen, daß die Partie korrekt gezählt wurde. Wenn das Ergebnis knapp war, kann der Verlierer verlangen, daß der Schiedsrichter das Abräumen der Steine überwacht. Wenn es keinen Schiedsrichter gibt, hat der Verlierer das Recht, sowohl die schwarzen als auch die weißen Steine abzuräumen, und der

Gewinner darf das nicht ablehnen.

(4) Gebiet ausfüllen: Beim Zählen sollten die Steine einzeln oder höchstens zwei gleichzeitig eingefügt werden. Falls ein Stein aus Versehen auf das Brett fallengelassen wurde und andere Steine verrutscht wurden, muß die Originalposition wiederhergestellt und die Zustimmung des Gegners eingeholt werden, bevor der fallengelassene Stein aufgehoben wird. Ein Spieler darf die Originalposition nicht willkürlich selbst wiederherstellen.

## Artikel 10: Pflichten

**Schiedsrichter:** Der Schiedsrichter kann auch als Turnierleiter bezeichnet werden. In einem großen Turnier mit zwei oder mehr Schiedsrichtern, sollte ein Schiedsrichter als Hauptschiedsrichter benannt werden. Die Aufgaben eines Schiedsrichters sind, die Turnierregeln durchzusetzen, Dinge zu regeln, die nicht in ihnen beschrieben sind, Fragen der Spieler zu beantworten, sie bei ungebührlichem Verhalten zu verwarnen, den versiegelten Zug entgegenzunehmen und allgemein, Ordnung im Turnier zu halten. Er hat absolute Autorität, über Regelverletzungen zu entscheiden und Verwarnungen über das Verhalten auszusprechen; die Spieler müssen sich seinen Entscheidungen und Verwarnungen fügen. Wenn sie das nicht tun, sollte der Schiedsrichter dies den Sponsoren des Turniers melden und eine strenge Strafe verhängt werden.

**Mitschreiber:** Die Aufgabe eines Mitschreibers besteht darin, die Züge auf einem Wei-Ch'i-Diagramm zu notieren, wobei ungerade arabische Zahlen für schwarze Züge und gerade Zahlen für weiße Züge verwendet werden. Ausgesetzte Züge sollten numeriert und aufgezeichnet werden. Wenn auf ein Passen kein Zug auf dem Brett folgt, sollte der ausgesetzte Zug jedoch nicht als Teil der Spielsequenz aufgezeichnet werden. Dieselbe Zahl darf nicht zweimal in der Partiemitschrift auftauchen. Falls es keinen Mitschreiber gibt, aber eine Partiemitschrift erforderlich ist, sollte der Gewinner die Partie nach deren Beendigung aufzeichnen, und der Verlierer sollte die Partiemitschrift unterschreiben.

**Zeitnehmer:** Die Aufgaben eines Zeitnehmers bestehen darin, die von beiden Spielern verbrauchte Zeit unter Verwendung einer Turnieruhr aufzuzeichnen, einen Spieler zu informieren, wenn er dabei ist, seine Basiszeit oder Zusatzzeit zu überschreiten, und das Sekundenzählen durchzuführen oder zu überwachen, falls das System des Sekundenzählens verwendet wird. Wenn es keinen Zeitnehmer gibt, muß der Mitschreiber diese Aufgaben übernehmen. Wenn es auch keinen Mitschreiber gibt, müssen die Spieler die Zeit selbst durch Bedienung der Turnieruhr verwalten. Selbst wenn ein Zeitnehmer anwesend ist, haben die Spieler das Recht, die Turnieruhr selbst zu bedienen, wenn sie mit deren Bedienung vertraut sind, anstatt den Zeitnehmer die Uhr bedienen zu lassen. Die Turnieruhr wird auf die rechte Seite von Weiß gestellt. Die Spieler müssen die Steine mit derselben Hand setzen, mit der die Uhr gedrückt wird.

**Kurier:** Wenn ein Kommentar auf einem großen öffentlichen Brett gegeben wird, sollte ein Kurier benannt werden, dessen Aufgabe es ist, die vom Mitschreiber aufgezeichneten Züge in ihrer korrekten Lage auf das öffentliche Brett zu setzen. Wenn die Partie von Fernsehkameras aufgezeichnet wird, ist jedoch kein Kurier notwendig.

## Kapitel 3: Spezifikation des Spielmaterials

### Artikel 11: Das Brett

**Linien:** Das Brett ist mit neunzehn vertikalen Linien im Abstand von 2,21 cm und neunzehn horizontalen Linien im Abstand von 2,36 cm markiert. Die vertikalen Linien sind von links nach rechts mit römischen Ziffern von A bis T gekennzeichnet, wobei das I ausgelassen ist. Die horizontalen Linien sind mit 1 bis 19 von unten nach oben numeriert. Das Brett sollte vertikal 45 cm, horizontal 42

cm und als Dicke mindestens 2,5 cm aufweisen. Neben dem Standard 19x19-Brett, können kleinere Bretter verwendet werden, um Wei-ch'i-Anfänger zu unterrichten oder für kurze informelle Partien. Es gibt fünf Größen:  $17 \times 17 = 289$ ,  $15 \times 15 = 225$ ,  $13 \times 13 = 169$ ,  $11 \times 11 = 121$  und  $9 \times 9 = 81$ .

**Punkte:** Die Schnittpunkte der horizontalen und vertikalen Linien werden 'Punkte' genannt. Die Anzahl der Punkte ist das Quadrat der Anzahl der Linien:  $19 \times 19 = 361$ . Die neun Punkte, an denen sich die Linien D, K und Q mit den Linien 4, 10 und 16 schneiden, sind mit kleinen Punkten markiert, um Entfernungen auf dem Brett abschätzen zu helfen; sie werden Sternpunkte genannt. Der zentrale Sternpunkt wird T'ien-yuan (*Mitte des Himmels*, der Übersetzer) genannt.

Steine werden auf die Schnittpunkte der horizontalen und vertikalen Linien gesetzt. Die Punkte werden dann Spielpunkte genannt. Punkte sind auch die Basiseinheiten für das Gebietszählen und die Bestimmung der Höhe des Sieges. Die Punkte werden dann Gebietspunkte genannt.

Die 361 Punkte werden mit Buchstaben und Nummern der entsprechenden Linien bezeichnet: A, B, C, ..., T von links nach rechts und 1, 2, 3, ..., 19 von unten nach oben. Der Buchstabe wird zuerst genannt, die Zahl als zweites. Der zentrale Punkt T'ien-yuan ist K10, die linke obere Ecke A19, die linke untere Ecke A1, die rechte obere Ecke T19 und die rechte untere Ecke T1.

## Artikel 12: Die Steine

**Standards:** Die Steine sollten die Form einer Scheibe und zwei Farben haben: schwarz und weiß. Jeder Stein sollte 2,18 cm Durchmesser und in der Mitte 1,05 cm Dicke haben. Das Standardmaß der Steine ist eine Masse von 6,5 g.

**Anzahl der Steine:** Die Anzahl der Steine jeder Farbe sollte der Hälfte der Punkte auf dem Brett minus eins entsprechen. Für ein Standard-19-Linien-Wei-ch'i-Brett mit 361 Punkten sollte es 180 schwarze und 180 weiße Steine geben.

## Artikel 13: Die Dosen

**Meßrahmen:** Der Meßrahmen ist eine Vorrichtung, um die Anzahl der Steine zu prüfen. Es gibt drei Typen: entfernbar, einziehbar und klappbar. Der entfernbare Rahmen ist kreisförmig und hat 19 Löcher, von denen das mittlere Loch 9 Reservesteine und die 18 übrigen Löcher jeweils 10 Steine fassen. Die einziehbaren und klappbaren Rahmen sind hexagonal und haben 37 Löcher, von denen das mittlere Loch Reservesteine und die anderen 36 Löcher jeweils 5 Steine fassen. Diese Rahmen passen in die Dosen. Wenn das Zählsystem des Ausfüllens verwendet wird, sind Dosen mit Meßrahmen unentbehrlich.

**Dosen:** Die Dosen sind Behälter für Steine und sind von zwei Arten: rund oder hexagonal. Die schwarzen und weißen Steine werden in getrennten Dosen aufbewahrt. Die Dosen sollten abnehmbare Deckel haben, die umgedreht werden können, um geschlagene Steine aufzunehmen. Die Dosen sollten Meßrahmen enthalten, so daß die Anzahl der Steine auf einen Blick geprüft werden kann, ohne zählen zu müssen. Dosen mit Meßrahmen sind notwendige Geräte, um den Steinsatz vollständig zu halten und um die wissenschaftliche Zählmethode des Ausfüllens zu benutzen.

## Artikel 14: Das Pult und der Tisch

**Pult:** Das Pult ist 70 cm hoch, 66,0 cm lang, 1 m breit (mit einem einzelnen Brett) oder 2 m breit (mit Doppelbrett) und kann als gewöhnliches rechteckiges Pult verwendet werden. Wenn eine Feder gedrückt wird, kann die Oberseite gedreht werden, um die Oberflächen zu vertauschen und ein Brett zum Wei-ch'i-Spielen oder -Studieren zur Verfügung zu stellen. Fächer neben dem Brett gleiten in Gestelle, um Behälter mit einziehbaren Meßrahmen und Platz für Ing's elektronische Wei-ch'i Uhren

freizugeben. Pulte dieser Art sind geeignet für Säle, die Platz für 100 und mehr Personen bieten.

**Tisch:** Der Tisch ist 65 cm hoch, 60 cm lang und 55 cm breit und ähnelt einem quadratischen Teetisch. Gewöhnlich kann er als elegantes Möbelstück verwendet werden. Ein Federschloß öffnet die halbrunden Schubladen. Ein anderes Federschloß ermöglicht, daß die Oberseite gedreht werden kann, wobei ein Brett zum Vorschein kommt, auf dem Wei-ch'i gespielt oder studiert werden kann. Das Brett rastet automatisch ein. Die Schubladen haben eingebaute Behälter mit einziehbaren Meßrahmen. Tische dieser Art sind geeignet für den Gebrauch im Wohnzimmer eines Hauses.

---

<sup>1</sup> Zitiert sind alle Regeln in Anlehnung an das Buch von Bozulich "The Go Player's Almanac". Der Verfasser dankt J. Faßbender für Hinweise, Korrekturen und Übersetzungshilfe.

<sup>2</sup> Unter der Nicht-Veränderung ist die gesamte Brettposition zu verstehen, d.h. hier geht es nicht um das Verschieben von Steinen, sondern um das wiederholte Auftauchen einer Position.