

Die chinesischen Weiqi-Regeln

(von Dieter Buhmann)

Kapitel 1: Allgemeine Regeln

Abschnitt 1. Weiqi-Spielmaterial

Abschnitt 2. Der Zug

Abschnitt 3. Freiheiten

Abschnitt 4. Entfernen von Steinen

Abschnitt 5. Verbotene Punkte

Abschnitt 6. Wiederkehr derselben Position auf dem Brett

Abschnitt 7. Das Ende der Partie

Abschnitt 8. Lebende und tote Steine

Abschnitt 9. Feststellung des Gewinners

Kapitel 2: Spielregeln

Abschnitt 10. Feststellung, wer zuerst setzt

Abschnitt 11. Kompensationssteine

Abschnitt 12. Zeitkontrolle

Abschnitt 13. Ende der Partie

Abschnitt 14. Unterbrechung und versiegelter Zug

Abschnitt 15. Disziplin

Abschnitt 16. Rechte und Pflichten der Spieler

Kapitel 3: Regeln für den Schiedsrichter

Abschnitt 17. Setzen der Steine

Abschnitt 18. Entfernen von Steinen

Abschnitt 19. Verbotene Punkte

Abschnitt 20. Wiederholung der gleichen Brettposition

Abschnitt 21. Das Ende der Partie

Abschnitt 22. Unterbrechung der Partie

Abschnitt 23. Zeitkontrolle

Abschnitt 24. Disziplin im Turniersaal

Abschnitt 25. Verschiedenes

Es folgen 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*.

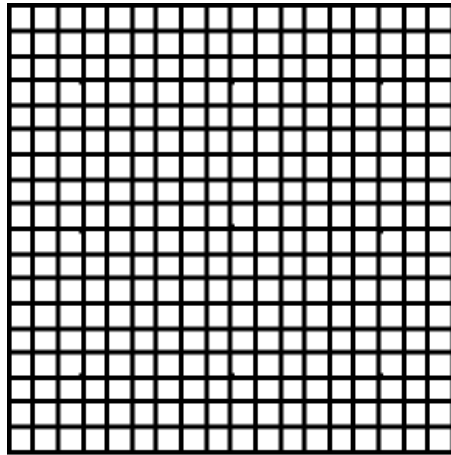


Abb. 1

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.

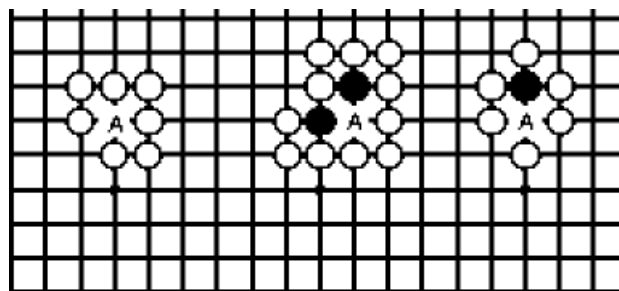


Abb. 2

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*.

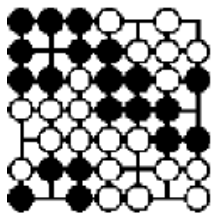


Abb. 3

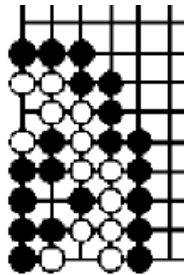


Abb. 4

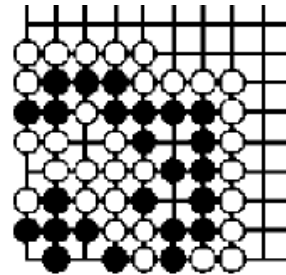


Abb. 5

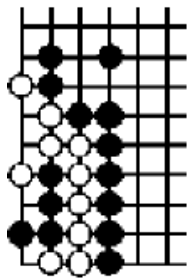


Abb. 6

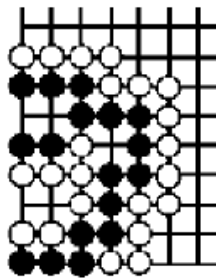


Abb. 7

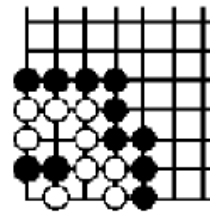


Abb. 8

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.