

Deutsche Go-Regeln

Die vier allgemeinen Regeln:

- **Schwarz beginnt.**
- **Abwechselnd** darf jeder Spieler entweder einen Stein setzen (unter Beachtung der beiden folgenden Regeln) oder passen, **bis beide Spieler nacheinander passen.**
- **Selbstmord** ist nicht erlaubt.
- **Ko-Regel:** Ein Zug, der zu einer **Wiederholung** der gesamten Brettposition mit demselben Spieler am Zug führen würde, ist nicht erlaubt (Verbot von Zyklen).

Zusatzregeln zum Spielablauf:

- Als Endergebnis gilt das Ergebnis der japanischen Wertung, Spieler können jedoch die chinesische Wertung vereinbaren.
- Wenn einer der Spieler einen nicht erlaubten Zug gespielt hat, kann der andere Spieler vor seinem nächsten Zug darauf hinweisen und dann wird der Zug zurückgenommen und in ein Passen umgewandelt (das ist normalerweise Strafe genug). Sollte einer von beiden diesen Zug später feststellen, wird der Zug durch einen erlaubten Zug ersetzt und anschließend weiter gespielt.
- Beide Spieler verständigen sich auf das Ende der Spielphase, im Allgemeinen wird beiderseitiges Passen als äußeres Signal dafür gewertet. Danach folgt die Schlichtungsphase: Die Spieler einigen sich, welche Ketten lebendig sind, entfernen die toten Steine und dann wird gezählt. Können sich die Spieler nicht über den Status einer Kette einigen, folgt für die strittigen Bereiche die Schlichtung. Es gelten zusätzliche Regeln.

Schnelles (japanisches) Zählen und japanische Wertung:

- **Komi:** der Spieler mit den weißen Steinen erhält **6,5 Steine** als Ausgleich dafür, dass Schwarz beginnt.
- Die toten Ketten werden vom Brett genommen und zu den Gefangenen gelegt. Zur Vereinfachung der Zählung werden Gebiete zu Zehnergruppen umgeordnet.
- Beide Spieler zählen das kontrollierte Gebiet (also die leeren Punkte auf dem Brett, die nur von eigenen Ketten berandet sind) und die Gefangenen und Komi. Der Spieler mit mehr Punkten hat gewonnen. Die Differenz ist die japanische Wertung.

Ausführliches (chinesisches) Zählen:

Die toten Ketten werden vom Brett genommen und zurück in die Dosen gelegt. Nur Schwarz zählt alle seine Steine auf dem Brett und das von ihm kontrollierte Gebiet. Zur Vereinfachung der Zählung werden Steine und Gebiet zu Zehnergruppen sortiert, eventuell mit Hilfe weiterer Steine. Das Ergebnis der **chinesischen Wertung** ist

$$2 \times (c - 184,25) + n \text{ Punkte für Schwarz,}$$

wobei **n** die Zahl der **neutralen** Punkte und **c** die Anzahl der schwarzen Steine und der schwarzen Gebietspunkte auf dem Brett ist. Das **Endergebnis** des Spiels (also die japanische Wertung ausgedrückt mit Hilfe der chinesischen Zählung) ist gerade

$$2 \times (c - 184,25) + n - p,$$

wobei **p** die **Parität** ist, d.h. **die Parität ist von der chinesischen Wertung zu subtrahieren, um zur japanischen Wertung zu kommen.**

Als Parität wird dabei die folgende Zahl definiert:

$$p = \#(\text{gesetzte schwarze Steine}) - \#(\text{gesetzte weiße Steine}) - 1$$

Als Standardwert für diese Zahl wird 0 betrachtet. Hat Schwarz z.B. mehr als **185** Punkte und **n** ist größer oder gleich **p** (meist ist $n=0$, $p=0$ oder -1), hat er gewonnen.

Schlichtung:

In der Schlichtung werden die strittigen Bereiche separat untersucht. Die **lokale Umgebung** einer Kette ist der **minimale** Bereich auf dem Brett, der die Kette und deren benachbarte Ketten des Mitspielers enthält und der zur Klärung von Leben/Tod notwendig ist. Falls **nur ein Spieler** behauptet, Steine seines Mitspielers töten zu können und der andere Spieler (Verteidiger) das bestreitet, wird so fortgesetzt, dass der verteidigende Spieler im strittigen Bereich als nächstes ziehen (oder passen) darf. Steine, die der Mitspieler nicht tötet, gelten als lebendig. Wenn **beide Spieler** für einen strittigen Bereich gemeinsam behaupten, sie könnten Steine töten, wird das Spiel lokal wieder aufgenommen. In diesem Fall wird die Partie lokal von dem Spieler fortgesetzt, der nicht den letzten Stein auf dem Brett hatte.

Zusatzregeln einer Schlichtung:

- Bei einer Turnierpartie ist der Schiedsrichter hinzuzuziehen.
- Man darf nur in der lokalen Umgebung spielen (**Tenuki ist verboten**). Die Ko-Regel beginnt in der Schlichtung neu.
- Wenn beide Spieler im strittigen Bereich keine Züge mehr machen wollen – üblicherweise durch beiderseitiges Passen angezeigt, endet die Schlichtung für diesen Bereich und der Status aller Steine dort ist geklärt, ein Spieler muss also alle Steine in diesem Bereich, die er töten möchte, wirklich töten. Der Schiedsrichter muss darauf hinweisen.
- Falls **lokal eine Änderung der Bewertung** festgestellt wurde, aber lokal **nicht alle** Steine eines Spielers getötet wurden, wird die Endstellung der Schlichtung als Endstellung belassen. Falls keine Änderung der Bewertung festgestellt wurde, wird zur ursprünglichen Stellung zurückgekehrt. Falls aber lokal **alle** Steine eines Spielers getötet wurden, wird zunächst zur ursprünglichen Stellung zurückgekehrt und dann werden lokal alle seine Steine als tot entfernt. Steine ins eigene Gebiet zu setzen kostet also in diesem Fall in einer Schlichtung keine Punkte.

Anmerkung zur Schlichtung:

Bei chinesischer Zählweise könnte man einfacher formulieren, dass bei Uneinigkeit über den Status von Ketten einfach weiter gespielt wird als wäre kein Spielende gewesen. Das Tenuki-Verbot beschleunigt aber eine Entscheidung. Langwierige unsinnige (d.h. den Spielstand nicht ändernde) Züge werden vermieden.

Schlichtungen sind extrem selten, die allermeisten Go-Spieler werden nie eine solche erleben. Wenn bei einem Turnier eine Schlichtung auftritt, kann der Schiedsrichter die Leben-Tod-Probleme entweder direkt entscheiden oder wird bei einer wirklich ausgespielten Schlichtung auf die Einhaltung der Regeln achten. Insbesondere beginnt die Ko-Regel aus praktischen Gründen neu, d.h. während der Schlichtung darf sich nun keine Stellung lokal wiederholen. Der Schiedsrichter braucht also nur in der Schlichtung selbst die Einhaltung der Ko-Regel überwachen.

Anmerkung zur chinesischen Wertung:

Schwarz braucht mindestens $361/2 + \text{komi}/2 - n/2$ Punkte um zu gewinnen, dabei ist n die Zahl der neutralen Punkte. Falls es keine neutralen Punkte gibt, so braucht er bei 7,5 Komi 184,25, also **185** Punkte. Wenn es 1 oder 2 neutrale Punkte gibt,

braucht Schwarz 184 Punkte um zu gewinnen, wenn es 3 oder 4 neutrale Punkte gibt, braucht Schwarz nur 183 Punkte um zu gewinnen usw. - d.h. zur Bestimmung des Siegers genügt es, **wenn man die neutralen Punkte gleichmäßig aufteilt, wobei ein einzelner neutraler Punkt Schwarz zufällt**. Man beachte, dass das Komi bei chinesischer Zählung 7,5 ist, da auch der theoretische Vorteil des letzten Zuges mit ausgeglichen wird; diesen Vorteil gibt es nicht bei japanischer Zählung.

Das Ergebnis der chinesischen Wertung in Punkten ist, wenn mit **c** die Anzahl der schwarzen Steine und der schwarzen Gebietspunkte auf dem Brett bezeichnet wird, gerade $2 \times (c - 184,25) + n$ Punkte. In China wird nur die halbe Anzahl als Ergebnis betrachtet, in China hat Schwarz also mit $(c + n/2 - 184,25)$ **zi** gewonnen, falls das Ergebnis eine positive Zahl ist, sonst hat dementsprechend Weiß gewonnen. Mit **zi** bezeichnet man halbe Punkte im Sinne der japanischen Wertung.

Vorteile des chinesischen Zählens:

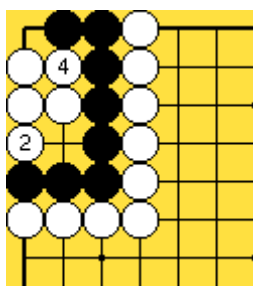
- das Verfahren ist klarer und einfacher
- Gefangene spielen keine Rolle (also ist keine Manipulation möglich wie in manchen chinesischen und japanischen Legenden, bei denen Steine verschluckt wurden, um den Spielstand zu verändern [NB: dass es auch alte chinesische Legenden dieser Art gibt, ist ein Hinweis darauf, dass auch in China vor langer Zeit die japanische Wertung üblich gewesen sein könnte.]

Nachteile des chinesischen Zählens:

- sehr viele Steine müssen gezählt werden
- der Paritätsausgleich muss berücksichtigt werden, wenn man das Ergebnis der japanischen Wertung als Endergebnis betrachtet
- neutrale Punkte müssen am Ende ausgespielt werden, bei japanischer Wertung ist das Besetzen der neutralen Punkte nicht nötig

Anmerkung zur Parität:

Der Unterschied zwischen japanischer und chinesischer Zählung ist gerade die Parität, die oft 0 sein wird und in diesem Fall ergeben chinesische und japanische Wertung das gleiche Ergebnis. Die Parität kann aber auch viel kleiner oder größer sein, wenn einseitig-neutrale Punkte nur von einem der Spieler besetzt werden



können, was gelegentlich vorkommt, wie das folgende Beispiel zeigt:

Weiß kann 2 und 4 setzen, während Schwarz nur passen kann! Also darf Weiß diese neutralen Punkte erst ganz zuletzt spielen um keine Punkte zu verschenken, wenn chinesisch gezählt und gewertet wird. Bei japanischer Wertung zählen die Punkte 2 und 4 nicht für Weiß.

Chinesische Wertung auf kleineren Brettern:

13×13-Brett: Schwarz braucht $169/2 + komi/2 - n/2$ Punkte um zu gewinnen

9×9-Brett: Schwarz braucht $81/2 + komi/2 - n/2$ Punkte um zu gewinnen

Bei einem 9×9-Brett ist $3,75 \text{ Komi} + 40,5 = 44,25$, also braucht Schwarz **45** Punkte um zu gewinnen, falls es keinen neutralen Punkt gibt.

Bei einem 13×13-Brett ist $3,75 \text{ Komi} + 84,5 = 88,25$, also braucht Schwarz **89** Punkte um zu gewinnen, falls es keinen neutralen Punkt gibt.

Anmerkung zur Ko-Regel:

Die hier formulierte Ko-Regel heißt manchmal auch situative Super-Ko-Regel, um sie von der Ko-Regel in den offiziellen japanischen Regeln zu unterscheiden, die nur direkte Kos verbieten, die zu einer Wiederholung der vorletzten Brettposition führen (2-er Zyklen). In Japan hat ein Profi sofort verloren, wenn er einen solchen unerlaubten Zug spielt, also ein Ko sofort zurückschlägt. Erstaunlicherweise ist das sogar in wichtigen Matches in Japan schon vorgekommen. Im Falle eines Kos mit langem Zyklus **muss** das Spiel ohne Ergebnis abgebrochen und wiederholt werden. Hintergrund ist eine historische Begebenheit, bei der nach einem Dreifach-Ko ein politischer Mord folgte, seitdem gilt ein solches Ko als schlechtes Omen. Der aktuelle Machthaber Nobunaga wurde durch Akechi Mitsuhide im Jahre 1582 umgebracht, nachdem am Tag zuvor ein Spiel zwischen Honinbo Sansa und seinem Rivalen Kashio Rigen im Palast und wohl auch in Gegenwart von Nobunaga nach einem Dreifach-Ko abgebrochen wurde.

Da aber ein langer Zyklus nicht zu einem Schaden führt und auch den Spielstand normalerweise nicht ändert, kann man hier ganz entspannt sein. Ein neues Spiel ist nur eine der Möglichkeiten. Wie man bei Turnieren verfährt, ist eine Schiedsrichterentscheidung – üblicherweise wird weitergespielt und der Schiedsrichter wird helfen, nun die Ko-Regel zu beachten, d.h. falls einer der Spieler die Ko-Regel verletzt, wird der Schiedsrichter auf Nachfrage die Zugwiederholung bestätigen, der Zug wird zurückgenommen und in ein Passen geändert und es wird weiter gespielt. Die hier formulierte Ko-Regel gilt so auch in Amerika, Großbritannien und Frankreich und meist in China, wo aber die Entscheidung dem Schiedsrichter überlassen bleibt.

Ob nun ein Spieler eine geltende Regel nur einmalig übersehen hat oder aber prinzipiell nicht befolgen will, zwischen diesen Extremen liegt eine ganze Bandbreite von möglichem Verhalten, und das ist keine Frage der Regeln, sondern wie man mit unsportlichem Verhalten umgeht. Beispiele für unsportliches Verhalten gibt es leider in vielen Formen, z.B. wenn einer der Spieler unsinnige Regeldiskussionen anzetteln will oder versucht mit unsinnigen Zügen trotz riesigen Rückstands auf Zeit zu gewinnen oder zum Spielende für alle Ketten eine Schlichtung haben möchte. In solchen Fällen wird der Schiedsrichter meist auf Niederlage entscheiden. Wenn ein Spieler sogar betrügt, also z.B. zweimal hintereinander einen Stein setzt oder beim Auszählen Steine zum eigenen Vorteil verschiebt, wird man ihn vermutlich vom weiteren Turnier ausschließen. Unsportliches Verhalten ist auch, wenn ein Spieler ständig in seiner Dose mit den Go-Steinen rührt, das stört nicht nur seinen Mitspieler, sondern alle anderen Spieler im Turnierraum.

Bemerkung zu diesem Regel-Set:

Diese Regeln präzisieren die in vielen deutschen Turnierausschreibungen auftretende Formulierung von den „in Deutschland üblichen japanischen Regeln“. Durch die einfache Gebietsdefinition sind sie einfacher zu handhaben als die japanischen Regeln, deren trickreiche Konsequenzen den meisten Spielern in Deutschland ohnehin unbekannt sind.

Die deutschen Regeln beseitigen die kuriosen Unterschiede der japanischen zur chinesischen Wertung in den Sonderfällen, ohne den geringfügigen Unterschied durch die Parität zu verwischen. Allerdings wird durch die beiden Zählverfahren der Unterschied der beiden Wertungen transparent.

Die Entwicklung dieser deutschen Go Regeln geht auf der einen Seite von einer Berücksichtigung der kultur-historischen Entwicklung des Go-Spiels in Deutschland aus, die weitestgehend vom "japanischen" Verständnis geprägt war. Daher sind die deutschen Regeln sehr nahe zu den in Japan und Korea geltenden Regeln, d.h. bis auf sehr, sehr seltene Ausnahmen (Seki mit ungleicher Anzahl von Gebietspunkten, 3-fach-Kos etc.) liefern diese Regeln das gleiche Ergebnis, ohne dazu Sonderfälle oder hypothetische Spielzüge oder neue Zugtypen wie „Passen für ein Ko“ während der Schlichtung betrachten zu müssen.

Andererseits muss das leichte Auseinanderdriften des Verständnisses in China und Japan seit der Einführung des Go-Spiels in Japan berücksichtigt werden. Zu diesem Auseinanderdriften gehört hinsichtlich des japanischen Verständnisses, dass nach diesem freie umschlossene Punkte in Seki nicht als Gebiet gezählt werden, obwohl ja die umschließenden Steine nicht vom Brett genommen werden können, also leben. In den deutschen Go-Regeln wie auch unter der chinesischen Wertung werden diese Punkte in Seki als Gebiet gezählt. Dieser Unterschied ist kleiner als es scheint, betrifft er doch nicht etwa alle Seki, sondern nur solche mit ungleicher Anzahl von Gebietspunkten, ein Fall, der bei Seki nur selten auftritt.

Die Flächen- und die Gebietswertung sind nach Beseitigung der kuriosen Sonderfälle bis auf Paritätseffekte grundsätzlich äquivalent. Solche Paritätseffekte treten bei einseitig-neutralen Punkten auf. Diese Fläche-bringenden Züge gelten nach chinesischer Tradition als besonders geschickt, wirken sich jedoch nach japanischem Verständnis nicht aus. Ebenso hat Schwarz wegen der ungeraden Anzahl von Brettpunkten den theoretischen Vorteil des letzten Punkte-bringenden Zuges auf dem Brett, die Besetzung des letzten neutralen Punktes ist gut für Schwarz, beziehungsweise Weiß spielt geschickt, wenn er das verhindern kann.

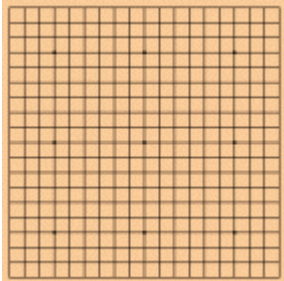
In den deutschen Go-Regeln wird die japanische Wertung als die übliche Wertung betrachtet, Spieler können aber chinesisch zählen und sich dann für eine der beiden Wertungen entscheiden. Die chinesische Wertung ist bei vielen Turnieren in Europa und Amerika üblich, daher wird empfohlen, die Parität mit anzugeben, um für beide Spieler auch das Ergebnis unter chinesischer Wertung bewusst zu machen. Auch wäre es sehr interessant, die Parität auf Turnierergebnissen mit anzugeben, um Ergebnisse besser vergleichen zu können.

Die deutschen Go-Regeln führen zur Beschleunigung der Schlichtung eine "Lokalität" ein. Normalerweise wird dieser Begriff intuitiv richtig verwendet werden, bei manchen rein theoretisch konstruierten Stellungen kann die Bestimmung des lokalen Bereichs schwieriger werden, d.h. es wird Züge geben, die einen Effekt auf das Ergebnis im strittigen Bereich haben und solche, die keinen Effekt darauf haben. Erstere sind "lokal", letztere eben nicht. Durch das lokale Wiederholungsverbot in der Schlichtung werden die wenig bekannten Konzepte der offiziellen japanischen Regeln überflüssig, Konzepte wie „ein Stein lebt, wenn er entweder nicht geschlagen werden kann oder aber in der Schlichtung ein neuer Stein auf das Brett kommt, der seinerseits nicht geschlagen werden kann“ oder „Passen für ein Ko während der Schlichtung“, Konzepte, die zu unnötig komplexen Schlichtungen führen.

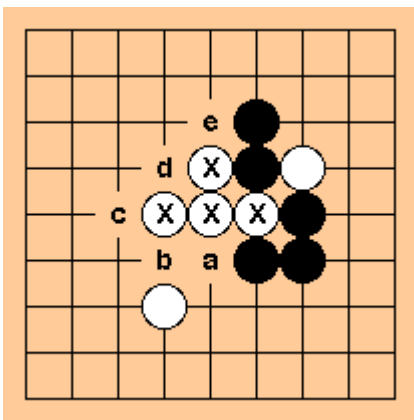
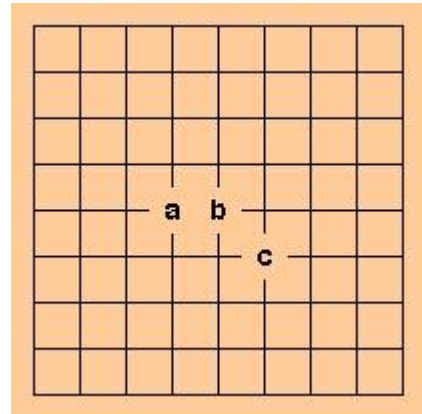
Ebenso sind diese deutschen Regeln ein Vorschlag für noch auszuarbeitende internationale Regeln.

Erklärung einiger Begriffe:

Die folgenden Begriffserklärungen kann man normalerweise überlesen, da die Begriffe im Go ohnehin mehr oder weniger selbsterklärend sind. Go wird auf einem Brett mit 19x19 Feldern gespielt. Der eine Spieler (genannt Schwarz) spielt mit den schwarzen Steinen, der andere (Weiß) mit den weißen.



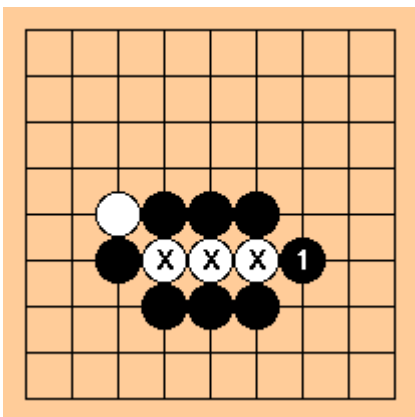
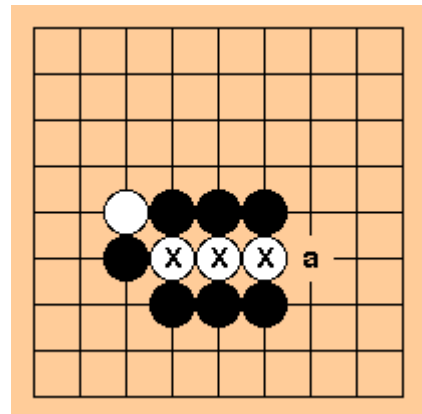
Die eigenen Steine bilden Ketten, wenn sie verbunden sind, dabei sind je zwei Steine verbunden, wenn sie horizontal oder vertikal benachbart sind.



In dem Diagramm rechts wären Steine einer Farbe auf a und b verbunden, aber auf b und c nicht verbunden. Eine Kette ist eine Gruppe von Steinen, bei der je zwei Steine über eine Kette von Zwischensteinen aus der Gruppe verbunden sind.

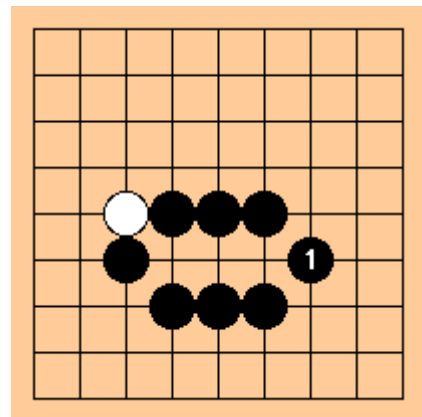
Die Freiheiten einer Kette sind die Brettunkte, an denen

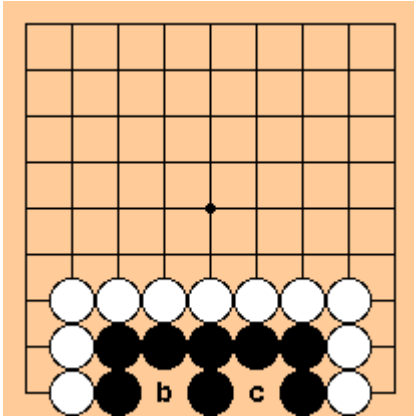
die Kette mit einem weiteren Stein ergänzt werden kann, in dem linken Diagramm hat die weiße Kette also 5 Freiheiten a-e.



In diesem Diagramm kann Schwarz durch einen Zug auf a die letzte Freiheit der weißen Kette mit drei Steinen nehmen und dadurch diese Kette töten.

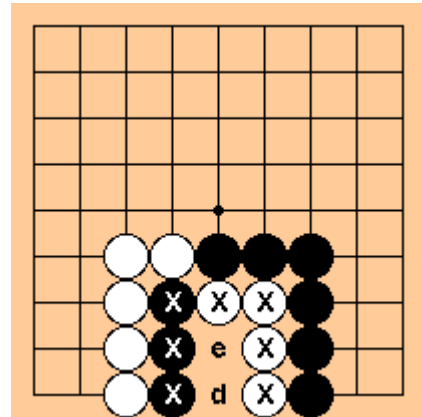
Die getöteten Steine werden vom Brett genommen und zu den übrigen Gefangenen gelegt (wenn man später japanisch zählen möchte) oder sie werden zu den anderen Steinen zurückgelegt (wenn man später chinesisch zählen möchte).



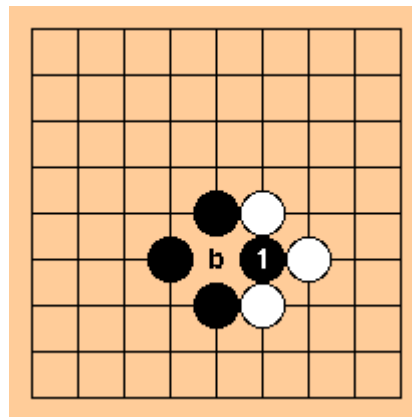
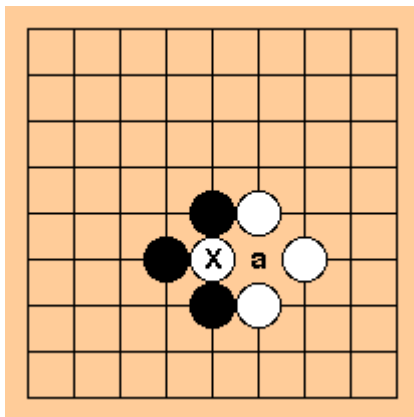


Die schwarze Kette in diesem Diagramm lebt, da sie von Weiß nicht getötet werden **kann** – Weiß kann ja nur **einen** Stein setzen, also nicht auf b **und** c setzen, also kann es nicht passieren, dass die schwarze Gruppe keine Freiheiten mehr hat.

Es kann aber auch vorkommen, dass eine Gruppe dadurch lebt, dass keiner der beiden auf den Nachbarpunkten spielen **möchte**, um einen größeren Verlust zu vermeiden. In der Stellung in diesem Diagramm möchte normalerweise weder Schwarz noch Weiß auf e oder f spielen, da der Spielpartner dann auf dem jeweils anderen Punkt spielen könnte und damit die markierte Kette seines Mitspielers töten könnte. Allerdings ist es nicht verboten, auf e oder f zu spielen, es kann sogar als Ko-Drohung während des Spiels sinnvoll sein. Zum Spielende sind die Punkte e und f neutral, da sich weder die weißen noch die schwarzen Steine töten lassen. Dazu sagt man: die markierten Steine leben in einem **Seki**.

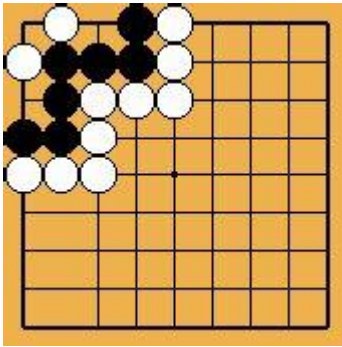


Bei der folgenden Stellung kann Schwarz den markierten weißen Stein durch einen Zug auf 1 töten, aber wegen der Ko-Regel darf Schwarz nicht sofort auf b zurückschlagen, sondern muss woanders spielen. Fall das Ko wichtig ist, wird Weiß also eine Drohung spielen, die Schwarz lokal beantworten muss, und kann danach wieder auf b spielen und den schwarzen Stein zurückschlagen.



Ein paar Beispiele:

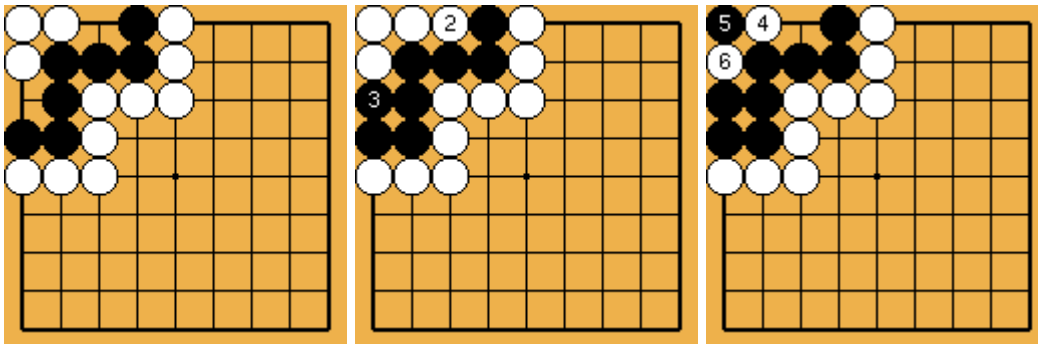
Viererwinkel (Bent-Four): die schwarze Gruppe ist spätestens in der Schlichtung tot



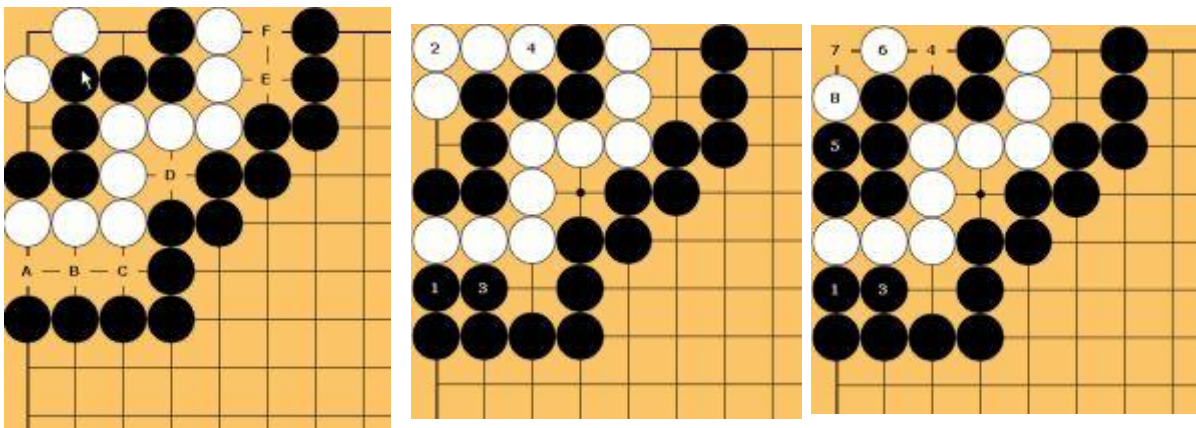
Bei japanischen Regeln muss Schwarz nach 6 einmal für dieses Ko passen, also kann Weiß mit 8 die schwarzen Steine töten, allerdings könnten diverse nicht-lokale Züge zwischen 6 und 8 eingeschoben werden, die die Schlichtung unnötig kompliziert machen.

Bei den hier formulierten deutschen Regeln folgt alles aus dem lokalen Wiederholungsverbot in der Schlichtung.

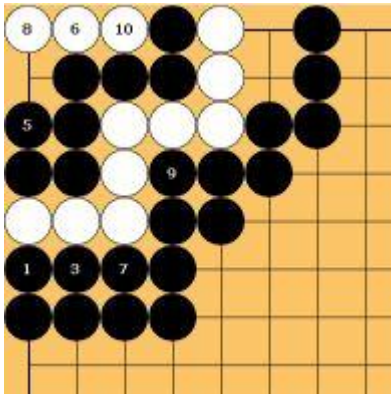
Das Töten während der Schlichtung (1 und 7 ist schwarzes Passen):



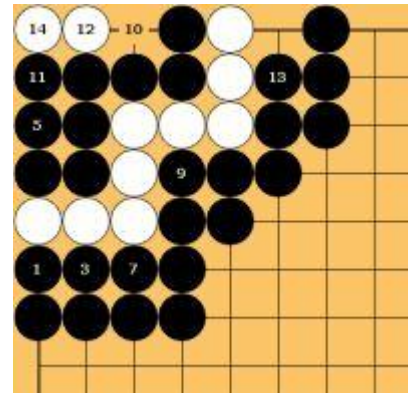
Allerdings würde in der folgenden Stellung kein Ko entstehen,



da nach der Zugfolge 1 bis 6 Schwarz nicht etwa ein Ko auf 7 startet...

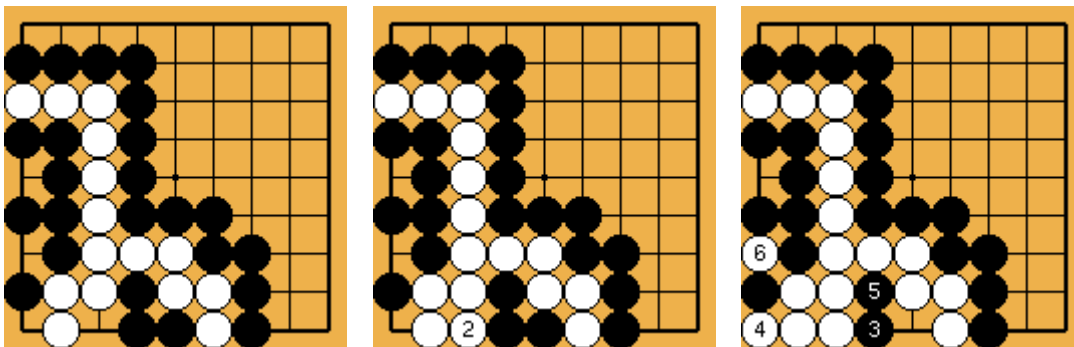


sondern mit der Zugfolge bis 15 Weiß töten wird, ein gutes Beispiel dafür, dass ein großes Auge sehr viele Freiheiten hat, da Weiß immer wieder Steine einwerfen muss. Ein Viererwinkel wie oben hat also 6 Freiheiten, so dass beim 6 gegen 6 derjenige gewinnt, der



sofort mit dem Zusetzen der Freiheiten beginnt. Aber Schwarz muss Zug 1 sofort spielen, sonst gewinnt entweder Weiß das Semeai oder Schwarz müsste dann ein Ko mit 4 Annäherungszügen gewinnen, also 4 Ko-Drohungen woanders ignorieren, was vermutlich nicht lohnt.

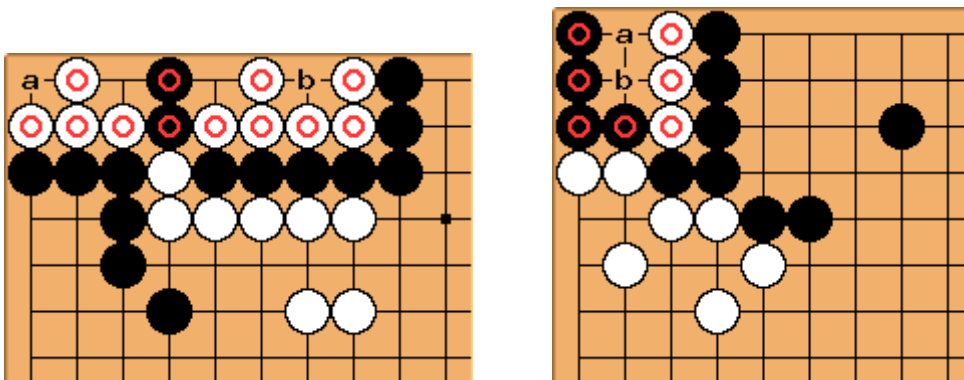
Ein etwas komplexeres Beispiel (Denis Feldmann):

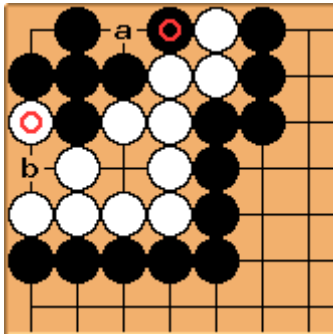


Weiß braucht hier nicht während des Spiels irgendetwas tun, die 10 schwarzen Steine sind tot. Da nämlich Schwarz nach 6 lokal spielen müsste, kann Weiß in einer Schichtung links alles töten.

Andere komplexe Formen:

Seki mit einer geraden Anzahl von neutralen Punkten:

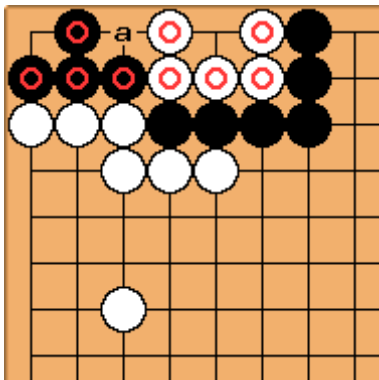
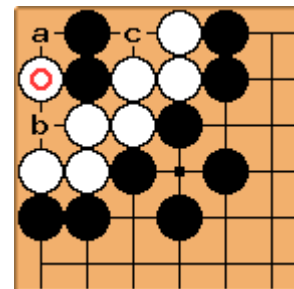




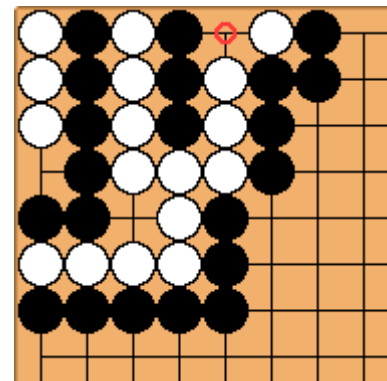
Ein Seki mit Doppel-Ko: Wenn Weiß auf a schlagen würde, schlägt Schwarz auf b, Weiß kann dann nur passen und Schwarz schlägt den weißen Stein auf a, Weiß darf den Stein auf b nicht zurückschlagen wegen des lokalen Wiederholungsverbots, also kann Weiß in einer Schlichtung nur passen und dann kann Schwarz alle weißen Steine töten. Also war es unklug von Weiß, auf a zu schlagen. Ebenso wäre es unklug von Schwarz, auf b zu schlagen, also wird am Ende keiner der beiden Spieler behaupten, die Steine seines Mitspielers töten zu können, also sind alle (!)

Steine lebendig und also ist a ein Gebietspunkt für Schwarz und b ein Gebietspunkt für Weiß.

Seki mit einem Auge (b ist ein Punkt für Weiß, a und c sind neutral)

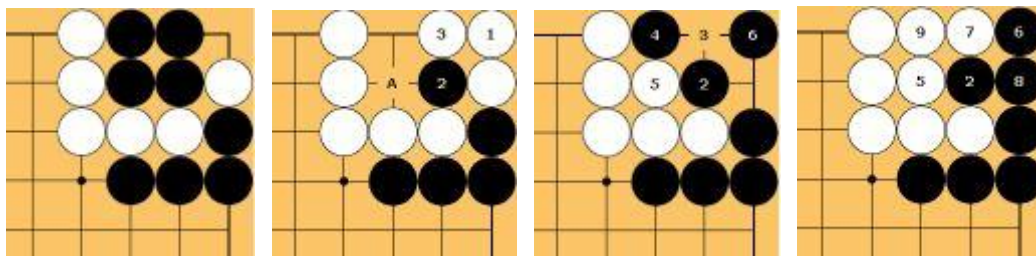


Seki mit einer ungeraden Anzahl von neutralen Punkten:
Links ein schlichtes...

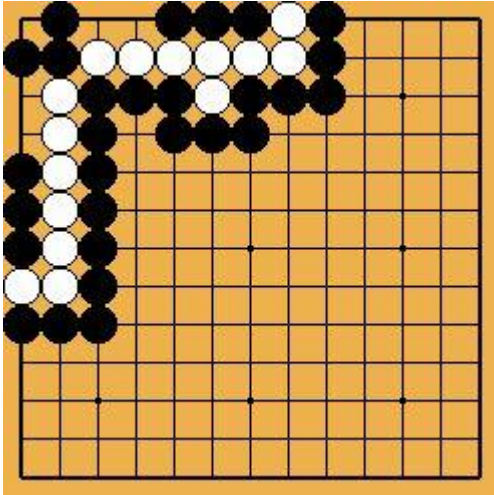


und rechts ein weniger schlichtes Haneseki – keiner möchte hier spielen, sonst verliert man alles:

Punkte ohne zu spielen (gilt in den offiziellen japanischen Regeln als Seki, ist jedoch eigentlich nicht zu Ende gespielt): Weiß bekommt bei richtiger Spielweise 2 Punkte, kann sich unter deutschen Regeln aber damit bis zur Schlichtung Zeit lassen.



Weiß behauptet, dass die 4 schwarzen Steine tot sind, Schwarz beginnt und wird passen, Weiß nimmt die 4 Steine, Schwarz setzt auf 2 usw., bei chinesischer Wertung bekommt jeder also 3 Punkte: Weiß auf 5,7 und 9 und Schwarz auf 2,6 und 8 – allerdings Parität -1 wegen Passen, bei japanischer Zählung schlägt Weiß 2 Steine mehr als Schwarz.



Ein Leckerbissen: scheinbar kann Schwarz alle weißen Steine töten, aber in Wirklichkeit muss er wählen und wird wohl die weiße Kette mit den 8 Steinen töten und die andere weiße Kette leben lassen, statt die weiße Kette mit nur 7 Steinen zu töten. Weiß wiederum wird darauf bestehen, dass Schwarz beweist, dass die Kette tot ist, denn nur so kann er die andere Kette lebendig machen. Unter den offiziellen japanischen Regeln gilt die Stellung als Seki, ist jedoch eigentlich nicht zu Ende gespielt und Schwarz hat **vergessen**, 11 Punkte zu machen, die er während der Spielphase machen könnte, aber nach dem vorläufigen Spielende nicht mehr!

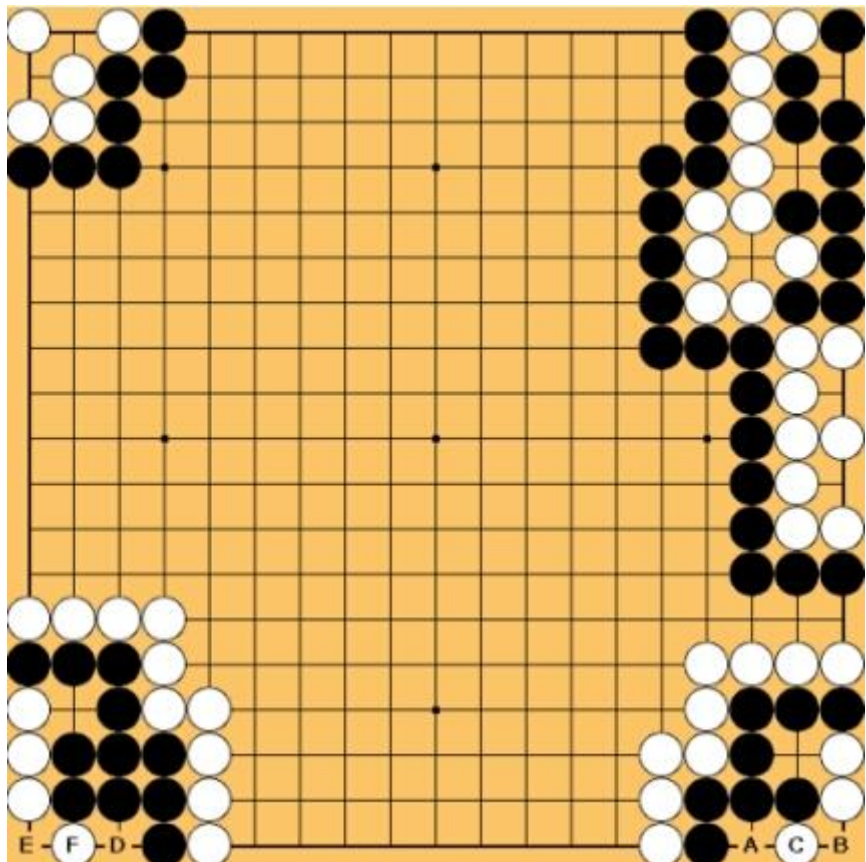
So etwas wird unter deutschen Regeln als Ungerechtigkeit betrachtet, d.h. deutsche Regeln sind so einfach, dass keine Regel-Spezialkenntnisse nötig sind, um alle einem Spieler zustehenden Punkte auch zu bekommen.

Beachte: die lokale Umgebung jeder der beiden weißen Ketten ist der gesamte durch die äußere schwarze Kette (und den Spielfeldrand) berandete Bereich. Zum Spielende kann nur Schwarz wirklich wählen. Wenn Weiß eine der beiden schwarzen Ketten mit 3 Steinen tötet, verliert Weiß alles. Also kann er lokal nur passen.

Mondschein-Leben:

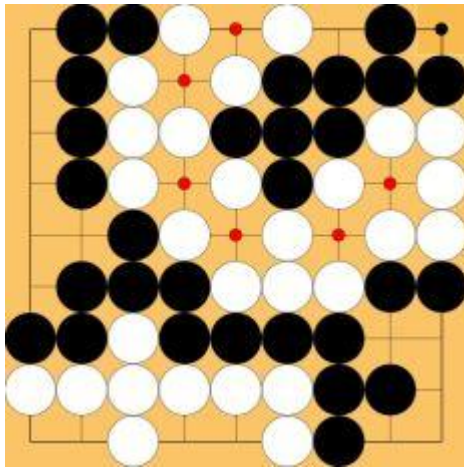
Die weiße Gruppe in der linken oberen Ecke ist tot, obwohl während des Spiels nicht ohne Ko zu töten, sie lebt also nur bis zur Schlichtungsphase!

In der Schlichtungsphase gibt es kein Problem mit den nicht zu beseitigenden Ko-Drohungen in den anderen Ecken, z.B. kann Schwarz nicht verhindern, dass Weiß auf A oder D spielt oder ober rechts im Doppel-Ko schlägt...



Zählen in Seki:

In den offiziellen japanischen Regeln gibt es in einem Seki keine Punkte, bei Deutschen Regeln mit japanischem Zählen kann es Punkte geben, Beispiele:



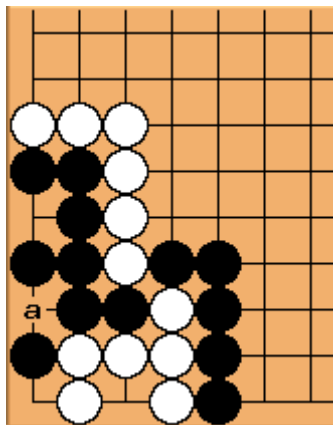
Japanisches Zählen: Schwarz hat 1 (Auge rechts oben) +7 (links) +5 (rechts unten), Weiß hat 6 (mit einem kleinen Punkt markiert) + 4 Punkte (links unten) + 6,5 komi, also hat Weiß mit 3,5 gewonnen.

Chinesisches Zählen: Schwarz hat 42 Punkte, Weiß hat 38 Punkte + 7,5 komi, also hat Weiß wieder mit 3,5 gewonnen, genau wie bei japanischem Zählen.

(Schwarz hat einen Stein mehr gespielt als Weiß, also ist die Parität gleich 0.)

Unter den offiziellen japanischen Regeln zählt das Seki nicht, also hat Schwarz 12, Weiß 4. In Japan hätte also Schwarz mit 1,5 gewonnen!

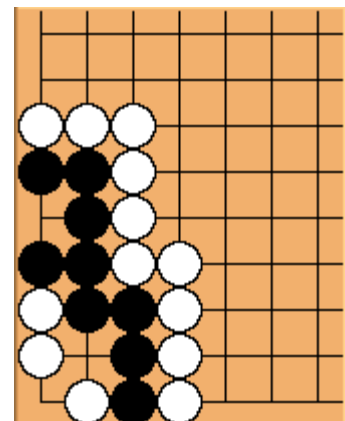
Seki mit ungleicher Anzahl von Gebietspunkten wie in diesem Beispiel gibt es nur sehr selten, in solchen Fällen gibt es dann nach deutschen Regeln eine andere Wertung als nach japanischen Regeln, dafür kommen die Deutschen Regeln ohne eine Definition von Seki aus, was die Regeln sehr vereinfacht. Außerdem entsprechen die Deutschen Regeln in diesem Fall lokal den chinesischen Regeln.



Bei lokalem Zählen werden nur die jeweils zu betrachtenden Gruppen gezählt, hier also die schwarze Gruppe mit 7 Steinen und der einzelne Stein und die untere weiße Gruppe mit 6 Steinen. Bei chinesischem Zählen muss aber die Differenz der gesetzten Steine abgezogen werden.

Lokales japanisches Zählen: Schwarz hat 2 Punkte (Auge und falsches Auge), Weiß hat einen Punkt (1 Auge), also hat Schwarz lokal einen Punkt mehr als Weiß.

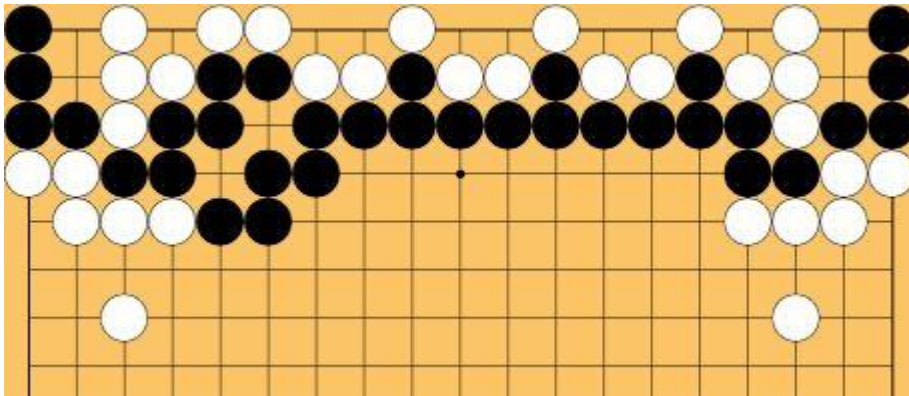
Chinesisches Zählen: Schwarz hat lokal 10 Punkte und Weiß hat lokal 7 Punkte, aber Schwarz hat auch lokal 2 Steine mehr gesetzt, also das gleiche Ergebnis.



Lokales japanisches Zählen: Schwarz hat 1 (Auge) Punkt, Weiß hat 1 (falsches Auge), also haben Schwarz und Weiß lokal gleich viele Punkte.

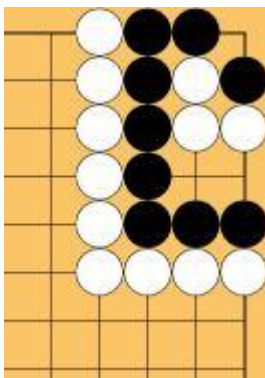
Chinesisches Zählen: Schwarz hat lokal 10 Punkte und Weiß hat lokal 4 Punkte, aber Schwarz hat auch 6 Steine mehr gesetzt als Weiß, also ist die Differenz wieder gleich.

Ein krasses Beispiel:



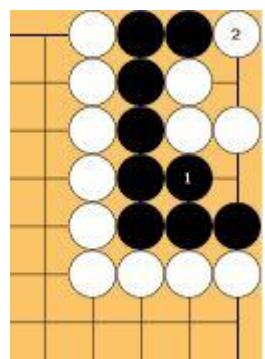
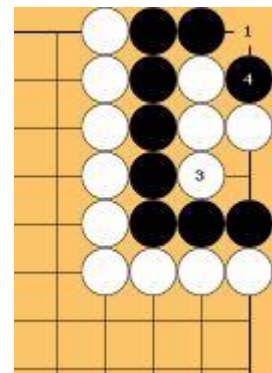
Lokales japanisches Zählen: Schwarz hat 0 Punkte, Weiß hat 8 (falsche Augen) und 4 Punkte sind neutral. Chinesisches Zählen: Schwarz hat lokal 8 Punkte und Weiß hat lokal 27 Punkte, aber Weiß hat auch 11 Steine mehr gesetzt als Schwarz, also ist die lokale Differenz (8 Punkte für Weiß) gleich.

Bei den offiziellen japanischen Regeln erhält Weiß hier oben keinen Punkt, was sicherlich sehr ungerecht ist. Nur Augenpunkte, die von eigenen lebenden Gruppen berandet werden, die **kein Seki** sind, zählen bei den offiziellen japanischen Regeln als Gebiet. Eine lebende Gruppe, die zum Spielende neutrale Punkte als Randpunkte hat, wenn alle problemlos zu besetzenden neutralen Punkte besetzt wurden, ist ein Seki. Bei deutschen Regeln mit japanischem Zählen braucht man zum Glück keine genaue Definition von Seki und als Gebiet zählen alle Punkte, die nur von eigenen Steinen berandet sind, unabhängig davon, warum diese Steine leben.



Ein 1000-Jahre-Ko: fast alle Steine leben bis auf den einzelnen schwarzen Stein.

Wenn Weiß beginnt: 1 schlägt, 2 Schwarz muss passen, und hier sollte Weiß auch lieber passen und damit die Schlichtung lokal beenden, denn nach Weiß 3 und nach Schwarz 4 müsste Weiß passen und würde alles verlieren.



Wenn Schwarz beginnt: nach Weiß 2 kann Schwarz nicht zurückschlagen und verliert alles, also sollte er lieber nicht mit 1 beginnen.

In der Spielphase, wenn einer der beiden Spieler sehr viele Ko-Drohungen hat, ist hier ein Ko-Kampf denkbar, aber in der Schlichtungsphase leben alle Steine bis auf den einzelnen schwarzen Stein.

Behauptung: Zum Spielende ist das Ergebnis mit chinesischer Zählung gleich dem mit japanischer Zählung.

Beweis: Wenn Schwarz nämlich s Steine gesetzt hat und Weiß w Steine und wenn ss Gebietspunkte von Schwarz kontrolliert werden und ww Gebietspunkte von Weiß und wenn Schwarz www weiße Gefangene hat und Weiß sss schwarze Gefangene, so gilt

$$s+ss+w+ww+n = 361,$$

wobei n die Zahl der neutralen Punkte ist. Wenn Schwarz zuletzt gesetzt hat und vorher nie gepasst wurde, so ist

$$s+sss=w+www+p+1$$

mit der Parität $p=0$ sonst kann p auch von 0 verschieden sein. Das Resultat bei japanischer Zählung ist

$$\text{jap} = ss+www-ww-sss-6,5,$$

das chinesische Resultat ist

$$\text{chin} = s+ss-w-ww-7,5-p,$$

die Differenz ist also

$$\text{chin-jap} = (s+ss-w-ww-7,5-p)-(ss+www-ww-sss-6,5) = 0,$$

also sind die Ergebnisse gleich. \square

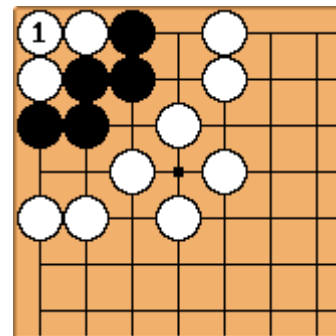
Anmerkungen:

- Diese Regeln sind nicht allgemein akzeptiert, es gibt Variationen (oft nur in den Formulierungen, oft nur die ohnehin fast nie auftretende Schlichtungsphase oder Regelungen bei langen Zyklen betreffend), allerdings ändert das nur selten etwas am Ergebnis eines Spiels.
- Da jeder der Spieler einen langen Zyklus vermeiden kann, indem er woanders spielt, tritt dieser Fall nur selten auf.
- Beispiele für verschiedene Regeln: chinesische Regeln, japanische Regeln, koreanische Regeln, AGA-Regeln, Tromp-Taylor-Regeln, Neu-Seeland-Regeln, Ing-Regeln, die De-facto-Regeln der Go-Server usw. (Probleme: viele Regel-Sets sind nicht logisch einwandfrei oder nicht vollständig; die Probleme in den Regel-Sets führen dann auch gelegentlich zu Problemen bei wichtigen Matches. Die hier dargestellten Regeln sind logisch einwandfrei und haben fast immer das gleiche Ergebnis wie japanische oder koreanische Regeln und meist das gleiche Ergebnis wie chinesische Regeln.
- Man muss zwischen japanischem Zählen (bei Feldmann schnelles Zählen genannt) und japanischen Regeln unterscheiden. Bei japanischem Zählen gibt es eventuell Punkte in Seki, aber in den offiziellen japanischen Regeln nicht, allerdings in den De-facto-Regeln auf japanischen Go-Servern.
- Die ursprünglichen japanischen Regeln formulieren Regeln durch die Angabe von Beispielen, die dann durch einen weisen Schiedsrichter anzuwenden sind. Der Schiedsrichter durfte dann bei neu auftretenden Stellungen, deren Probleme in keiner ähnlichen Stellung entschieden wurden, neu nach seinem persönlichen Geschmack entscheiden. Das ist ganz im Sinne der japanischen Tradition: Auch ohne fixierte Regeln gab es in Japan eine Blüte des Go-Spiels, Streitigkeiten wurden in letzter Instanz durch den Meijin godokoro, den höchsten Go-Beamten des Shogun entschieden. Das war auch eine Konsequenz dessen, dass die Japaner bis zu ihrer großen Erneuerung im Jahre 1868 in einer vormodernen Welt lebten, in der objektive, formale Regeln für Entscheidungen nur eine geringe Rolle spielten. Die althergebrachte Autorität galt als legitimer Richter. Aber Entschei-

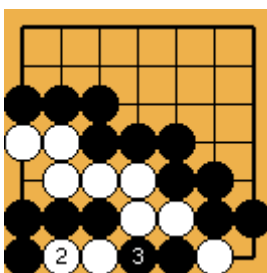
dungen durch Autorität sind auch aus der modernen Welt, in der wir leben, nicht wegzudenken und in der juristischen Praxis vollkommen üblich, man denke an Entscheidungen des Bundesverfassungsgerichts. Allerdings waren die vielen Sonderregeln in Japan auch schon immer Anlass zur Kritik, da sie dem Ideal nach objektiven einfachen rationalen Kriterien widersprechen.

- Regeldiskussionen führen immer wieder zu Flamewars in den einschlägigen Newsgroups, trotzdem wäre es wünschenswert, sich auf ein logisch einwandfreies Regel-Set wie dieses international zu einigen.
- verschiedene Größen des Komi können vereinbart werden: (6,5 bei japanischer Zählung oder 7,5 bei chinesischer Zählung sind heutzutage üblich) - das hat meist größere Bedeutung als die Wahl der Regeln. Dadurch ist ein Remis unmöglich, der kleinste mögliche Gewinn ist mit 0,5 Punkten.
- Bis ins 20. Jahrhundert wurde ohne Komi gespielt, der "stärkere" Spieler bekam Weiß, musste also aus heutiger Sicht mit mindest 7,5 oder 6,5 Punkten gewinnen. Statt Komi wurden Spielserien gespielt: abwechselnd Schwarz/Weiß bei gleich starken Spielern, 3-er Serien mit S-W-S für einen fast gleichstarken Spieler, immer Schwarz für einen etwas schwächeren Spieler.

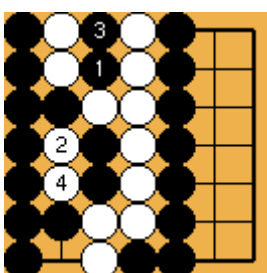
- Die Selbstmordregel kann man auch weglassen, ohne das Spiel wesentlich zu ändern. Man müsste allerdings neu erklären, was ein Zug ist, also „Der Spieler setzt einen Stein, dann werden die Steine des Mitspielers, die nun keine Freiheiten haben, vom Brett genommen, und dann werden die eigenen Steine, die danach keine Freiheiten haben, vom Brett genommen.“ Davon abgesehen gibt es keinen wirklichen Grund für diese Regel, sie gibt es aus Tradition und weil sie heutzutage in den meisten Ländern üblich ist. Ohne Selbstmordregel kann es in seltenen Fällen mehr Ko-Drohungen geben wie z.B. in dieser Stellung Weiß 1 (also genauer: Weiß spielt auf 1 und entfernt dann die drei weißen Steine) ist eine Ko-Drohung, da nach dem Schlagen Schwarz selbst dort spielen muss!):



Beispiele für lange Zyklen:

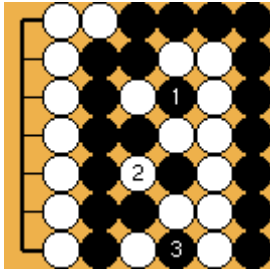


Chosei (ewiges Leben) Nach 2 und 3 schlägt Weiß zurück und Schwarz darf nicht auf dem Punkt rechts von 3 spielen, sollte in der Schlichtungsphase wieder auf 3 spielen, Weiß schlägt und es entsteht also ein Seki mit falschem Auge auf 3. Nun sollte Schwarz noch auf dem unteren rechten Eckpunkt die letzte Außenfreiheit nehmen, damit Weiß die 4 schwarzen Steine nicht schlagen kann.



Round-robin-Ko

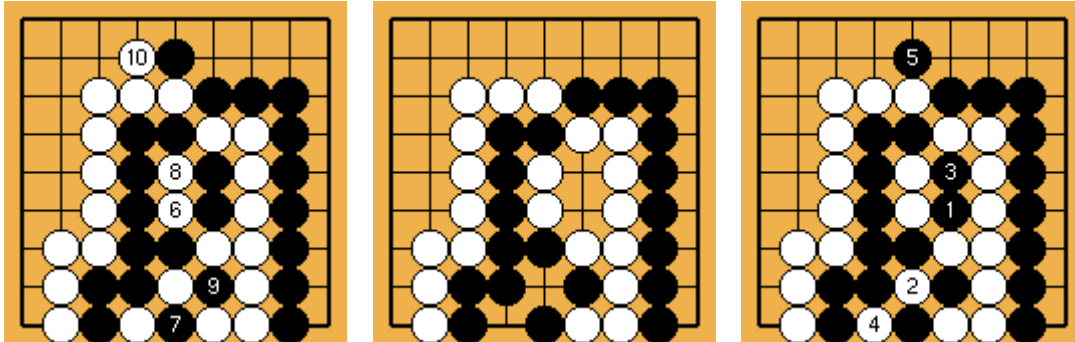
Nach den Zügen 1-8 würde eine Zugwiederholung entstehen, also müssen beide Spieler passen. Keiner der beiden Spieler kann den neutralen Punkt am unteren Rand besetzen, ohne seine Gruppe zu verlieren, also leben alle Steine.



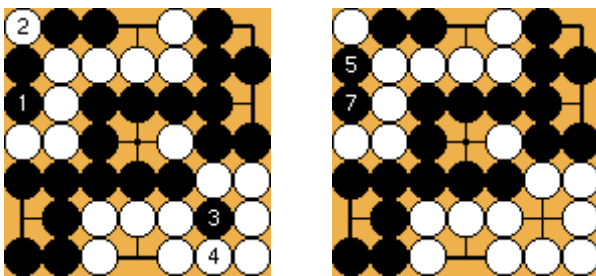
Dreifach-Ko

In der Schlichtungsphase müssen beide passen, sonst verliert alles, wer beginnt, also leben alle Steine.

Molasses Ko



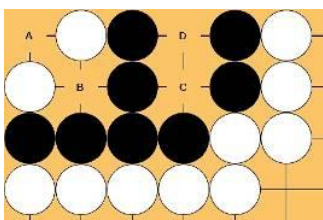
Eine allgemeine Ko-Regel (jegliche Wiederholung ist nicht erlaubt) führt rein theoretisch manchmal zu neuen Problemen, jedenfalls bei voll besetzten Brettern:



Nach 1+2 kann Schwarz die Ko-Drohung 3 spielen und wieder mit 5 zurückschlagen, woraufhin Weiß wegen des vollen Brettes nur passen kann. Aber nach Schwarz 7 auf 1 kann Weiß nicht schlagen, da sonst die Stellung nach Zug 4 wieder entstehen würde. Dieses Problem gibt es nicht während der Schlichtung, da Zug 3 dann nicht erlaubt ist, da dieser Zug nicht lokal wäre. Weiß sollte also, bevor Schwarz auf 1 zieht, einen Deckungszug auf 3 oder 4 machen.

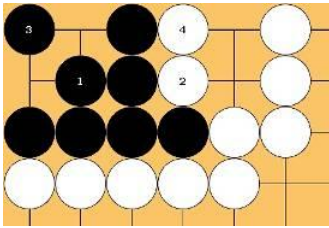
Bestimmung der lokalen Umgebung

In manchen Fällen ist es denkbar, dass ein Schiedsrichter notwendig ist, um bei der Bestimmung der lokalen Umgebung zu helfen wie in folgendem Beispiel, bei dem die offiziellen japanischen Regeln beiden Spielern keine Gebietspunkte zuerkennen,



während unter deutschen Regeln Weiß 1 Punkt und Schwarz 2 Punkte bekommt: Hier könnte Schwarz versucht sein zu behaupten, dass die beiden weißen Steine tot sind, allerdings würde nach einem schwarzen Zug auf B Weiß auf C oder D spielen und es würde sich am Ende die folgende Situation ergeben:

Nun hätten Schwarz und Weiß je 4 Punkte – jeweils 2

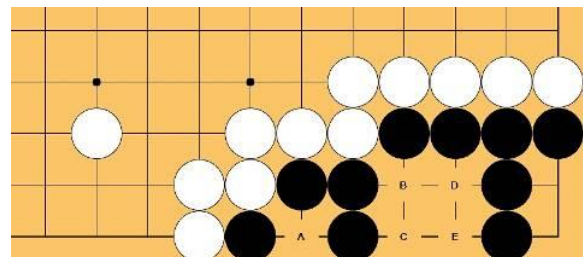


Gebietspunkte und 2 geschlagene Steine. Also sollte hier Schwarz lieber nicht auf 1 spielen und lieber in der Ausgangssituation nicht behaupten, dass weiße Steine tot sind. Ohnehin ist es sehr wahrscheinlich, dass Weiß in der Spielphase auf C oder D spielt, z.B. als Ko-Drohung, was unter deutschen Regeln auch keinen Punkt kostet und jede

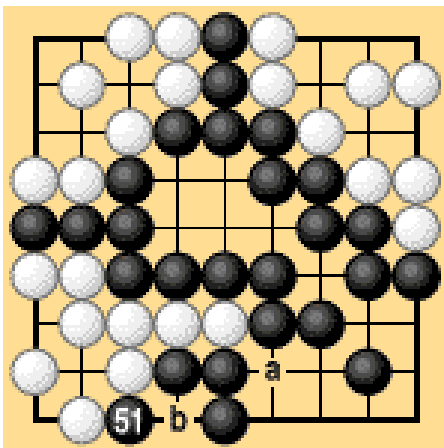
Diskussion in der Schlichtungsphase vermeidet. Bei deutschen Regeln hat hier Schwarz 2 Punkte und Weiß einen Punkt, was identisch zum japanischen Ergebnis ist, wenn Weiß auf C oder D gespielt hätte, Schwarz dann diesen Stein geschlagen hätte und die übrig bleibende Stellung als Seki ohne Punkte gewertet würde. Ein Problem mit der Ausgangsstellung gibt es nur unter japanischen Regeln, da dann schon die Ausgangsstellung als Seki bewertet wird und Weiß nicht auf C oder D spielen **möchte**, um Schwarz keinen Punkt zu geben.

Falls jedoch Schwarz ein Regelfanatiker ist, könnte er fälschlich behaupten, nur die beiden weißen Ecksteine und die eine sie umschließende schwarze Kette bildeten die lokale Umgebung und ein weißer Zug auf C oder D sei nicht lokal und in der Schlichtungsphase illegal. Hier muss dann der Schiedsrichter helfen, die lokale Umgebung zu finden. Die lokale Umgebung einer Kette ist ja der minimale Bereich auf dem Brett, der die Kette und deren benachbarte Ketten des Mitspielers enthält und der zur Klärung von Leben/Tod notwendig ist. Und in diesem Fall ist zur Klärung von Leben/Tod offenbar der gesamte im Bild gezeigte Bereich notwendig.

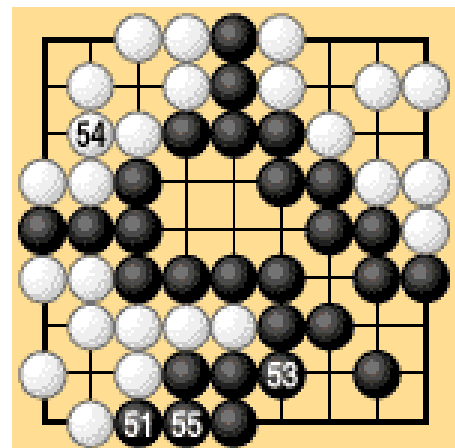
Auch die Frage notwendiger Deckungszüge hängt vom Verständnis der lokalen Situation ab, in dem folgenden Beispiel könnte Schwarz, wenn er sonst auf dem Brett sehr viele Ko-Drohungen hat, behaupten, dass Schwarz nicht auf A und auch nicht den Schnitt auf B decken muss. Unter deutschen Regeln muss Schwarz auf einem der Punkte B bis E decken und anschließend um den Punkt auf A mit einem Ko kämpfen.



Es gibt dazu sogar einen klassischen Disput: Ikeda berichtet von einem Fall wie in folgendem Diagramm (siehe <http://gobase.org>), bei dem Honinbo Shusai gegenüber Kubomatsu Katsukiyo (6-pro, später 8-pro) in einem Disput etwa um das Jahr 1930

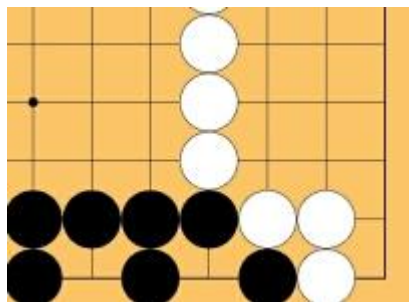


herum bei der Meinung blieb, er müsse als Schwarzer nicht auf a und b decken, da Schwarz viel mehr Ko-Drohungen habe, was dann sogar eine zeitlang gültige Regel bei der Nihon Kiin war, später aber so geändert wurde, dass ein Spieler meistens alle offenen Drohungen decken muss unabhängig von der Anzahl der Ko-Drohungen.

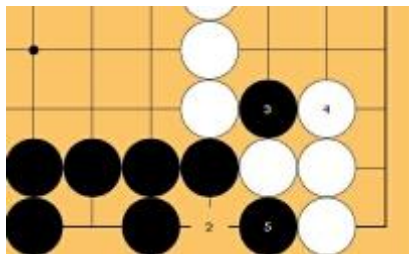
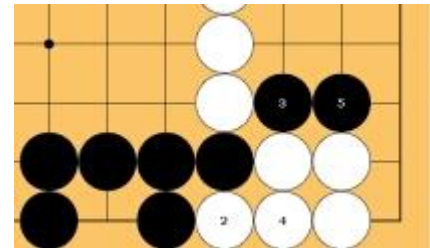


In diesem Beispiel ging es darum, ob die Punkte a und b Gebiet sind und also Schwarz gewinnt, wie von Shusai behauptet, oder ob das Spiel als Jigo endet (unter japanischen Regeln, wenn Weiß auf 54 deckt). Unter Deutschen Regeln endet das Spiel ohne Komi als Jigo (je 14 Punkte), bei chinesischer Wertung hat Schwarz 28 Steine + 14 Punkte, Weiß hat 25 Steine und 14 Punkte, also 3 Punkte für Schwarz (in den Diagrammen sind die Züge 52, 56, 57 jeweils Passen).

Diese Regel, dass Drohungen meistens gedeckt werden müssen, egal was woanders auf dem Brett passieren könnte, ist eine Konsequenz aus der einfacheren und allgemeineren Regel vom lokalen Wiederholungsverbot in der Schlichtung. Bei japanischen Regeln macht gerade das Verständnis der Ausnahmen, wann nämlich nicht gedeckt werden muss, gewisse Schwierigkeiten.



Ein recht kuriose Problem zum Schluss. Analog zum Problem von Shusai könnte Schwarz in dem linken Diagramm behaupten, er müsse nicht mehr das Ko decken, da nach schwarzem Passen und Weiß schlägt auf 2 Schwarz auf 3 eine effektive Ko-Drohung hat, die Weiß nicht wie im rechten Diagramm auf 4 ignorieren kann, sondern bei dem nach der Ko-Drohung auf 3 Weiß z.B. auf 4 wie im unteren Diagramm decken muss, so dass Schwarz auf 5 zurückschlagen kann.



Während der Spielphase kann Schwarz das Ko natürlich offen lassen bis kurz vor Schluss, da er die perfekte lokale Drohung hat. Ein Problem gibt es hier nur in der Schlichtungsphase, diese Stellung ist also ein Testfall für Regel-Sets.

Unter deutschen Regeln gibt es hier kein Problem: Schwarz muss hier natürlich zum Spielende decken, da in einer Schlichtung 3 nicht lokal wäre, unter anderen Regel-Sets gibt es z.T. kuriose Ergebnisse.

Sehr zu empfehlen: Denis Feldmann: <http://denisfeldmann.fr/bestiary.htm>
Biest-Show: http://www.goban.demon.co.uk/go/bestiary/rule_challenge.html
Sehr viel Material findet sich bei Robert Jasiek: <http://home.snafu.de/jasiek/>