

# Regeln für die Berliner Vorgabeliga

(Stand 1. Juni 2019)

**Grundregel:** Abweichungen von diesen Regeln sind zulässig, wann immer dies sinnvoll ist.

**Zeit:** 10 Minuten + 2 x 10 Sekunden *Byoyomi*

Diese kurze Bedenkzeit erlaubt keine Elo-Wertung.

Die DGT2010 Uhren zeigen bei 2 x 10 Sekunden *Byoyomi* eine Zeit von 20 Sekunden an, solange das erste *Byoyomi* nicht verbraucht ist. Wurde es genutzt, dann werden nur noch jeweils 10 Sekunden angezeigt.

**Paarung:** Wie es sich ergibt, aber nicht dasselbe Paar zweimal an einem Ligaabend. Es ist nicht notwendig, auf da Ende einer Runde zu warten. Auch müssen nicht unbedingt alle Spieler die gleiche Anzahl von Partien spielen.

**Rangliste:** Jeder Sieg bringt dem Spieler +1 Ligapunkte, jede Niederlage -1, Unentschieden 0. Ligapunkte werden von Spielabend zu Spielabend aufaddiert. Die Anzahl der Ligapunkte bestimmt den Platz in der Rangliste. Bei gleicher Punktzahl steht der Spieler mit dem höheren Ligarang höher. Ist auch dies gleich, steht der Spieler mit dem höheren echten Rang höher. Bei letzter Unsicherheit wird gelost.

**Verbleib in der Rangliste:** Ein Spieler verbleibt dauerhaft in der Rangliste. Hat er längere Zeit nicht an Ligaspielen teilgenommen, kann er herausgenommen werden.

**Veröffentlichung:** Die Rangliste der Berliner Liga wird auf der Webseite von Shogi Berlin publiziert. Teilnehmer, die dort nicht mit ihrem Namen erscheinen wollen, können entweder ein persönliches Alias wählen oder unter dem allgemeinen Alias *Tokumei* erscheinen.

**Ligarang:** Der echte Rang des Spielers (FESA, NSR oder geschätzt, in dieser Reihenfolge) bildet den anfänglichen Ligarang. Steht am Ende eines Spieltages ein Spieler an der Spitze der Rangliste, dann wird sein Ligarang dauerhaft um 1 erhöht. Steht ein Spieler auf dem letzten Platz der Rangliste, dann wird sein Ligarang dauerhaft um 1 verringert. Diese Veränderungen sind kumulativ, ohne Begrenzung.

**Vorgaben werden auf Basis des Ligarangs ermittelt.**

**Notation:** Echter Rang, gefolgt von Ligarangmodifier in lateinischen Zahlen.

Beispiele: 1 Dan-I, 11 Kyu+IV

Ligaränge werden nicht explizit genannt um Verwechslungen mit dem echten Rang zu vermeiden. Zudem sind sie nicht wirklich Ränge, da sie im Gegensatz zu diesen sinken könne.

**Vorgabe:** Die Vorgabe erfolgt nach dem traditionellen System, bei dem jede Vorgabe genau einem Rangunterschied zugeordnet ist. Diese Praxis weicht von der derzeitigen Vorgabe des *Nihon Shogi Renmei* ab, ebenso von der Praxis der Elo-Berechnung der FESA. Sie bietet den Vorteil, einfach und durch viele unterschiedliche Vorgaben abwechslungsreicher zu sein. Da die Ränge in der Liga dynamisch angepaßt werden, ist dies wichtiger als eine exakte Anpassung an die Unterschiede in der Spielstärke.

Für sehr hohe Rangunterschiede wird die Liste der möglichen Vorgaben erweitert. Abweichende Vorgaben, die nicht in dieser Liste aufgeführt sind, sind zulässig, sofern beide Spieler dem zustimmen.

| Rangunterschied | Vorgabe                        |      |                       | Zu entfernende Figuren   |
|-----------------|--------------------------------|------|-----------------------|--|
| 1               | Lanze                          | 香落ち  | <i>kyō ochi</i>       | Linke Lanze  |
| 2               | Läufer                         | 角落ち  | <i>kaku ochi</i>      | Läufer   |
| 3               | <a href="#">Turm</a>           | 飛車落ち | <i>hisha ochi</i>     | Turm   |
| 4               | <a href="#">Turm</a> & Lanze   | 飛香落ち | <i>hi-kyō ochi</i>    | Turm & linke Lanze   |
| 5               | <a href="#">Zwei</a> Figuren   | 二枚落ち | <i>ni-mai ochi</i>    | Turm & Läufer  |
| 6               | <a href="#">Drei</a> Figuren   | 三枚落ち | <i>san-mai ochi</i>   | Turm, Läufer und rechte Lanze  |
| 7               | <a href="#">Vier</a> Figuren   | 四枚落ち | <i>yon-mai ochi</i>   | Turm, Läufer und beide Lanzen  |
| 8               | <a href="#">Fünf</a> Figuren   | 五枚落ち | <i>go-mai ochi</i>    | Turm, Läufer, beide Lanzen & ein Springer nach Wahl des <i>uwate</i> |
| 9               | <a href="#">Sechs</a> Figuren  | 六枚落ち | <i>roku-mai ochi</i>  | Turm, Läufer, beide Lanzen & beide Springer                          |
| 10              | <a href="#">Sieben</a> Figuren | 七枚落ち | <i>nana-mai ochi</i>  | Turm, Läufer, Lanzen, Springer & linker Silber                       |
| 11              | <a href="#">Acht</a> Figuren   | 八枚落ち | <i>hachi-mai ochi</i> | Turm, Läufer, Lanzen, Springer & beide Silber                        |
| 12              | Neun Figuren                   | 九枚落ち | <i>kyū-mai ochi</i>   | Turm, Läufer, Lanzen, Springer, Silber & linker Gold                 |
| 13              | Zehn Figuren                   | 十枚落ち | <i>jū-mai ochi</i>    | Turm, Läufer, Lanzen, Springer, Silber & beide Gold                  |
| 14              | Drei Bauern                    | 歩三兵  | <i>fu sanbyō</i>      | Alle Figuren außer dem König & drei Bauern auf der Hand              |
| 15 und höher    | Nackter König                  | 裸玉   | <i>hadaka gyoku</i>   | Alle Figuren außer dem König   |