

AGA-regler

Referens: AGA 1991

Varje formulering av dessa regler vars innehåll är identiskt, är godtagbar som ett uttryck för AGAs goregler, så länge de hänvisar till de mer kompletta regler som ges i AGAs regelkommittés originaltext:
<http://www.usgo.org/resources/downloads/completerules.pdf>

1. **Brädet och stenarna:** Go är ett strategispel mellan två sidor, vanligtvis spelat på ett rutnät av 19x19 linjer (*brädet*). Spelet kan också spelas på mindre *bräden*, med 13x13 och 9x9 som de vanligaste varianterna. *Brädet* är inledningsvis tomt, om inte *handikapp* ges (se regel 4). De två sidorna, som kallas *svart* och *vit*, ges var och en tillräcklig tillgång på spelpjäser, som kallas *stenar*, av respektive färg.
2. **Spel:** Spelarna gör vartannat *drag*. *Svart* spelar först. I handikappartier spelar *vit* först efter att *svart* placerat ut sina handikappstenar. Ett *drag* består av att placera en *sten* av sin egen färg på en tom korsning (även kanter och hörn), eller av att *passa*. Vissa *drag* är *illegala* (regel 5 och 6), men *pass* är alltid legalt (regel 7). *Poäng* delas ut för det utrymme som kontrolleras, på det sätt som beskrivs nedan (regel 12). Spelets mål är att sluta med det större antalet totala *poäng*.
3. **Kompensation:** I ett jämnt (icke handikapp-) parti ger *svart* till *vit* en *kompensation* av 7,5 *poäng* för den fördel första *draget* ger. Dessa *poäng* läggs till *vits* övriga *poäng* i slutet av partiet. I handikappartier ger *svart* 0,5 *poängs kompensation* till *vit*. Det undviker likaresultat.
4. **Handikapp:** Go kan spelas med *handikapp* för att uppväga skillnader i spelstyrka. Den svagare spelaren tar *svart* och antingen spelar först samt ger blott 0,5 *poängs kompensation* till *vit*, som i regel 3 (det kallas “ettstens-handikapp”), eller placerar ut 2-9 *stenar* på *brädet* före *vits* första *drag*.

Om spelarna kommit överens om att använda *poängräkning* med *area* för att avgöra partiet (regel 12), får *vit* en extra kompensationspoäng för varje *svart* handikappsten efter den första.

5. **Fångst:** *Stenar* av samma färg sägs vara *kopplade* om de är intilliggande längs horisontella eller vertikala — inte diagonala — linjer på *brädet*. En sträng av *kopplade stenar* består av de *stenar* som kan nå från en given *sten* genom att enbart gå till intilliggande *stenar* av samma färg. En sträng av *kopplade stenar* är *omringad* av *stenar* av motsatt färg om den helt saknar tomma punkter horisontellt eller vertikalt — inte diagonalt — intill sina egna *stenar*. (Sådana intilliggande tomma punkter kallas “strängens *friheter*”.)

Efter att en spelare gjort ett *drag* *fångas* alla *stenar* eller strängar av *stenar* som tillhör motståndaren och som är helt *omringade* av spelarens *stenar*, och de tas bort från *brädet*. Sådana *stenar* blir *fångar* till den

fångande spelaren. Det är *illegalt* för en spelare att skapa en sträng av sina egna *stenar* som är helt *omringad* (utan *friheter*) efter att eventuella *fångade* motståndarstenar lyfts av *brädet*.

6. **Upprepad brädposition (Ko):** Det är *illegalt* att spela så att en tidigare brädposition återskapas i samma spelares tur.
7. **Pass:** På sin tur får en spelare *passa* genom att räcka över en *sten*, en skpassten, till motståndaren, istället för att placera en *sten* på *brädet*.
8. **Illegala drag:** Ett *illegalt drag* är ett som bryter mot reglerna. Om en spelare gör ett *illegalt drag* — som att lägga två gånger i rad (dvs innan motståndaren hunnit svara), försöka spela på en upptagen korsning, *fånga* sig själv, eller ta tillbaks en *ko* så att hela *brädets* ställning upprepas — måste spelaren ta tillbaks sitt *drag* (bägge *dragen* om hen la två gånger i rad), det ska behandlas som *pass* och en passten ska överföras.

Ett *illegalt drag* måste påpekas som sådant av motståndaren innan hen gör sitt *drag*. När en spelare gör ett *drag* medger hen i tysthet att motståndarens förra *drag* var giltigt. I synnerhet om det skulle visa sig att ett tidigare *drag* av en av spelarna var *illegalt*, ska partiet ändå fortsätta som det står, om inte båda spelarna kommer överens om att återställa *brädet* till den tidigare ställningen och fortsätta därifrån.

9. **Avsluta partiet:** Två, på varandra följande, *pass* signalerar slutet på partiet. Efter två *pass* ska spelarna försöka enas om statusen för alla grupper av *stenar* som finns kvar på *brädet*. Alla *stenar*, om vilka spelarna är överens att de inte skulle kunna undgå *fångst* ifall partiet fortsatte, men som ännu inte *fångats* och tagits av *brädet*, kallas **döda stentar**. Om spelarna är överens om statusen för alla sådana grupper, tas de av *brädet* som *fångar* till den spelare som kunde *fånga*, och partiet räknas i enlighet med regel 12. Om det råder oenighet beträffande någon eller några grupper, fortsätter spelet så som beskrivs i regel 10.
10. **Tvist:** Om spelarna är oeniga om någon eller några grupper som är kvar på *brädet* efter att båda *passade*, återupptas spelet med motståndaren till den som *passade* senast att spela först. Partiet är slut när spelarna är överens om statusen för alla grupper, eller, i avsaknad av enighet, om båda spelarna *passar* två gånger i följd. I det fallet ska alla *stenar* som är kvar på *brädet* betraktas som levande. Varje *sten*, eller grupp av *stenar*, som *omringas* och *fångas* under det här skedet, läggs till den *fångande* spelarens *fångar* som vanligt.
11. **Det sista draget:** *Vit* måste göra det sista *draget* — om så krävs, ett extra *pass*, med en *sten* överräckt till motståndaren som vanligt. Det totala antalet *drag*, spelade eller överräckta av de två spelarna, under hela partiet måste vara samma.
12. **Poängräkning:** Det finns två metoder för *poängräkning* i slutet av partiet. Den ena baseras på *territorium*, den andra på *area*. Spelarna ska enas före partiet om vilken metod de ska använda. Har de inte enats ska *poängräkning* med *territorium* användas.

Territorium: De tomma punkter på *brädet* som helt *omringas* av levande *stenar* av en enda färg, anses vara *territorium* som tillhör spelaren som har den färgen.

Area: Alla levande *stenar* av en spelares färg som finns kvar på *brädet*, tillsammans med de punkter av *territorium* som den spelaren *omringar*, utgör den spelarens *area*.

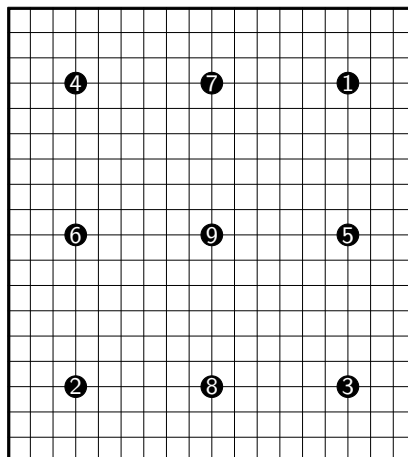
Poängräkning med territorium: När spelarna räknar *poäng* baserat på *territorium* lägger de ihop sitt totala *territorium* och drar ifrån alla *fångar* motståndaren håller (inklusive döda *stenar*, avlyfta i slutet av partiet). Spelaren med den större totalsumman (efter justering med eventuell *kompensation* som givits enligt regel 3) är vinnaren.

Poängräkning med area: När spelarna räknar *poäng* baserat på *area*, lägger de ihop sin totala *area*. *Fångar* ignoreras. Spelaren med den större totala *arean* (efter justering med eventuell *kompensation* som givits enligt reglerna 3 och 4) är vinnaren.

Kommentarer och exempel

4. Handikappstenar placeras enligt japansk tradition på de nio handikapppunkterna i ordning enligt tabellen och bilden här intill — *brädet* sett från *svarts* sida.

- 2 stenar. 1 och 2
- 3 stenar. 1 — 3
- 4 stenar. 1 — 4
- 5 stenar. 1 — 4 och 9
- 6 stenar. 1 — 6
- 7 stenar. 1 — 6 och 9
- 8 stenar. 1 — 8
- 9 stenar. 1 — 9



Skillnader mot andra regelset

- * En *sten* ska alltid överräckas vid *pass* — regel 7.
- * Spelarna måste göra lika många *drag* — regel 11.
- * Självmordsdrag är förbjudna — regel 5.
- * Naturlig situationell superko — endast de positioner som spelaren själv skapat, genom att lägga en *sten* på *brädet*, behöver tas i beaktande *vg ko*. Det gör att *pass* alltid är ett tillåtet *drag* — regel 2 och 6.
- * komi = 7,5p — regel 3.

Seki

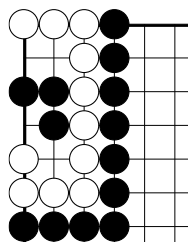


Fig. 2

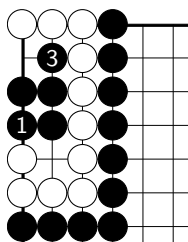


Fig. 2a

② och ④ är *pass*

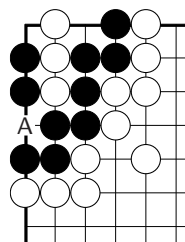


Fig. 3

I figur 2, efter att alla andra dame blivit fyllda spelar *svart* två *drag* i sekin. Det vinner två *poäng* eftersom *vit* måste göra sista *draget* — regel 11.

I figur 3 är punkten A helt *omringad* av levande *svarta stenar*, så *svart* har en *poäng* där. Det är en konsekvens av definitionen av *territorium*.

Superko

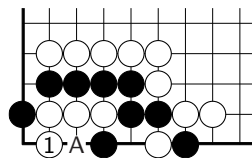


Fig. 4a

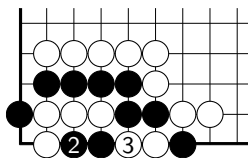


Fig. 4b

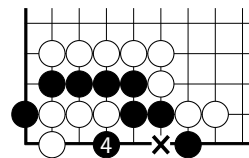


Fig. 4c

I figur 4a spelar *vit* ① med förhoppningen att skapa en bulky-five-form i *svarts* grupp, så att den går att *fånga*. Det enda *svart* kan göra för att förhindra det är att själv ta nyckelpunkten A. *Vit fångar* och *svart fångar* tillbaka i figur 4c. Nu vill *vit* kasta in en *sten* på X, men det vore *illegalt* eftersom det skulle upprepa *brädets* utseende efter att *vit* spelade ① i figur 4a.

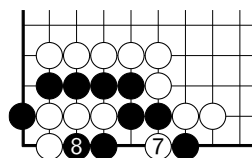


Fig. 4d

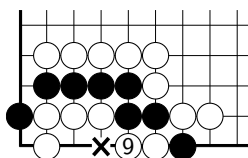


Fig. 4e

Om *vit* spelar ett kohot som *svart* svarar på kan *vit* återvända och spela ⑦. När *svart* vill *fånga* på X kan det vara svårt att se att det skulle upprepa situationen just innan ⑦. Men så illa är det och nu måste *svart* spela ett kohot. *Svart* och *vit* kommer även i fortsättningen att behöva spela vartannat kohot.

Om detta dokument

Reglerna är en översättning av Amerikanska goförbundets regler per 1991, reviderade 2004, då komi ändrades från 5,5p till 7,5p.

Kommentarerna är skrivna av Basti Weidemyr för att användas i samband med turneringar.

Turneringsarrangörer uppmuntras tillhandahålla en eller flera utskrifter av reglerna och kommentarerna i samband med de turneringar som använder regelsettet. De kan sättas upp på en anslagstavla i tävlingslokalen. Domaren bör ha tillgång till reglerna.

Eftersom AGA-regler används sällan i Sverige när detta skrivs 2011, är det lämpligt att uppmana deltagarna att på förhand göra sig bekanta med dem.