

Este reglamento general se aplica a todos los torneos y competencias oficiales de la AAGo, como por ejemplo (pero sin limitarse únicamente a ellos): Torneo Argentino, Torneo Argentino Universitario, Torneo Argentino de Parejas, Superligas y minitorneos clasificatorios para torneos internacionales.

Cada torneo puede tener además su reglamento específico. En caso de haber contradicción entre los reglamentos, prevalecerá la norma del reglamento específico del torneo.

Ese reglamento no explica las reglas del juego de go, para aprender a jugar, visitá nuestra página [Reglas del Juego](#).

Normas generales

- En los torneos largos en modalidad no-presencial - por ejemplo, con rondas semanales - todas las rondas tienen una hora y fecha específica de juego. Si ambos contendientes están de acuerdo, se permite modificar la fecha y hora del encuentro dentro de los límites de la ronda definidos en cada torneo en particular.
- El tiempo de tolerancia es de 30 minutos, transcurridos los cuales el jugador que no se presentó pierde por "walk-over". Si ninguno de los jugadores se presenta, pierden ambos. En los torneos de parejas, ambos jugadores de la pareja deben estar presentes dentro de los 30 minutos.
- En caso de producirse una situación en la cual el partido quede sin resultado - por un triple ko, vida eterna, o cualquier otra situación de repetición indefinida de la posición aceptada por ambos jugadores - el partido debe ser jugado nuevamente con el tiempo restante. En caso de ser una partida por internet en la cual no sea posible configurar tiempos de juego diferentes para cada jugador, ambos jugadores seguirán la partida con el menor tiempo restante de ambos.
- Está terminantemente prohibido durante las partidas consultar cualquier fuente de información externa (Como por ejemplo, libros, textos, enciclopedias de josekis o material en internet y dispositivos digitales).
- Está terminantemente prohibido durante las partidas utilizar un segundo tablero, sea en formato físico o digital, para analizar variantes o crear posiciones sin tener que jugarlas durante la partida. Solamente se puede tener en un tablero la posición real de la partida en cada momento, sea este físico o digital. **Tampoco se puede utilizar ningún otro material de ayuda, como por ejemplo podría ser un papel para anotar conteos de territorio u otras anotaciones sobre la partida.**
- Está terminantemente prohibido durante las partidas recibir asistencia en el juego de cualquier entidad externa, ya sean otros jugadores, aplicaciones de go

o programas de go como por ejemplo Leela Zero, KataGo, CrazyStone, Zbaduk, estimador de puntaje en KGS/OGS, GnuGo, Zen, usar una calculadora (sea programable o no), etc.

- Está prohibido cambiar o solicitar cambiar una jugada ya hecha (“UNDO”). Si el rival solicita deshacer o cambiar la jugada, se debe rechazar la solicitud y continuar el juego.
- Cada torneo tendrá un director designado por la AAGo. Son funciones del director:
 - Determinar y comunicar los emparejamientos de cada ronda.
 - Indicar el inicio de cada ronda.
 - Registrar los resultados de las partidas y determinar la tabla de posiciones en cada ronda y al final del Torneo.
 - Observar el cumplimiento de las disposiciones del reglamento.
 - Dirimir cualquier diferencia que pueda existir en la interpretación de los reglamentos y su aplicación a los casos concretos.
 - Decidir el procedimiento a seguir ante cualquier situación no definida en el reglamento general ni en el reglamento específico del torneo.
- Además de advertir a un jugador para que cese algún comportamiento indebido, y de dar la partida por perdida por incumplir alguna regla, el árbitro o director del torneo puede también sancionar con una amonestación. Ante dos amonestaciones a un mismo jugador en una misma partida, se considera que el jugador amonestado pierde la partida por abandono inmediatamente.
- Al terminar una partida, si un jugador ha recibido una amonestación durante la misma, se lo penaliza con 2 puntos en el conteo final.
- Se juega con un komi de 6.5 para blanco en partidas sin ventaja, o de 0.5 para blanco en partidas con ventaja (handicap).
- En todo momento, un jugador puede abandonar la partida, y el ganador resulta ser su rival inmediatamente.
- Al terminar la partida, por dos pasadas consecutivas:
 - Si ambos jugadores están de acuerdo en la situación de cada grupo (que puede ser “vivo-no-seki”, “muerto” o “seki”), se realiza el conteo de territorio siguiendo las reglas de juego con esa determinación de vida y muerte acordada, sin importar la situación de vida y muerte “verdadera”.
 - Si no hay acuerdo de vida o muerte, y al menos un jugador quiere reanudar el partido, se reanuda la partida, y debe jugar a continuación el jugador que realizó la primera de las dos pasadas consecutivas. Es decir, se sigue en orden como si no hubieran existido las dos pasadas, y se juega hasta que nuevamente ocurran dos pasadas consecutivas. Cuando un jugador pasa, se elimina la prohibición de retomar el ko si la hubiera,

por lo cual es posible retomar un ko inmediatamente en la primera jugada del partido reanudado.

- Si los jugadores lo desean, es posible reanudar el partido varias veces.
- Si hay desacuerdo y los jugadores ya no quieren reanudar más el partido, o si luego de reanudar varias veces persiste el desacuerdo en la situación de vida y muerte de grupos, deberá intervenir un árbitro o director del torneo necesariamente para poder aplicar el resultado de vida y muerte que determinan las reglas del juego, y luego contar.
- **Notar que al reanudar el partido se vuelven a poner en marcha los relojes.**

Torneos presenciales

- Durante la realización de las partidas y en el salón en que las mismas se disputan está prohibido fumar, comer, hablar en voz alta y tener encendidos reproductores de sonido o audio de emisión ambiental.
- Los teléfonos deben estar apagados, o en su defecto en silencio total, quedando totalmente prohibido su uso durante las partidas. En caso de incumplimiento el director podrá amonestar al jugador. En caso de reiterar dicho incumplimiento se procederá a dar por perdida la partida.
- No está permitido escuchar música por auriculares o ningún otro dispositivo.
- Está permitido levantarse del asiento para ir al baño, tomar aire u otros motivos, sin pausar el reloj.
- Está prohibida la utilización de dispositivos electrónicos para registrar la partida. El registro de la partida en papel - kifu tradicional - está en cambio explícitamente permitido. En caso de registrar la partida, el registro en papel debe estar a la vista del rival y disponible en caso de que este quiera consultarlo. **Solamente se puede anotar jugadas ya hechas, por lo que se debe hacer la jugada sobre el tablero primero antes de anotarla. Notar que el kifu de la partida es lo único que está permitido anotar durante la misma.**
- La jugada se considera hecha cuando la mano deja de estar en contacto con la piedra. Está permitido colocar una piedra en el tablero y, antes de soltarla, levantarla y seguir pensando (manteniendo esta conducta dentro de un límite que no afecte la concentración del oponente).
- Si luego de **hecha** la jugada, un jugador vuelve a tomar la piedra y la juega en otra intersección, su oponente tiene derecho a reclamar por el cambio de jugada inválido. Esto debe notificarse antes de que se **haga** otra jugada sobre el tablero. En ese caso, el árbitro deberá rectificar la piedra, **haciendo** la jugada original y amonestando al jugador que cambió la jugada ya **hecha**.
- **La jugada se considera completada cuando está hecha, y además ya se han retirado del tablero todas las piedras capturadas (si corresponde).**

- Ante una jugada inválida - como recapturar un ko inmediatamente, jugar fuera de turno, suicidio, etc - corresponde aplicar una amonestación.
- Está permitido consultar al rival o al árbitro cuál fue la última jugada, sin embargo si el rival o el árbitro se equivoca y responde erróneamente, el jugador no podrá utilizar esto como excusa para pedir deshacer jugada, ni para evitar la penalización por hacer una jugada inválida.
- Cuando el director del torneo indique el comienzo de la ronda, deben ponerse en marcha los relojes. Si un jugador no se encuentra presente, correrá igualmente su tiempo. Solo podrá haber excepciones a esta regla por decisión del coordinador ante una causa justificada informada con anterioridad al comienzo de la ronda.
- El jugador que juega con blancas puede elegir el lado donde estará ubicado el reloj.
- El juego comienza con blancas **presionando** el reloj para iniciar el tiempo de negras, de modo que estas puedan **hacer** la primera jugada del partido (en partidas con piedras de handicap, el juego comienza con las piedras de handicap negras ya ubicadas, y negras **presiona** el reloj para iniciar el tiempo de blancas, quien **hará** la primera jugada).
- En caso de capturar piedras, se deben retirar todas del tablero antes de **presionar** el botón. Si se capturan 3 o más piedras, entonces se puede opcionalmente pausar el reloj para retirar las piedras. Para esto:
 - a. Primero colocar la piedra en el tablero **para hacer la jugada**.
 - b. Luego pausar el reloj con la misma mano.
 - c. Luego retirar las piedras capturadas del tablero **para completar la jugada**
 - d. Finalmente, presionar el reloj para continuar.
- El reloj se debe presionar luego de completar la jugada, con la misma mano que se **hizo** la jugada. Presionar el reloj antes de completar la jugada o con la otra mano es causal de amonestación.
- Para pasar el turno, el jugador debe **presionar** el botón del reloj.
- Los jugadores pueden pausar (no apagar) el reloj en los siguientes casos:
 - Tras dos pasadas consecutivas, para ponerse de acuerdo respecto a la situación de cada grupo y luego realizar el conteo de territorios.
 - Al comenzar un nuevo período de byo-yomi canadiense, con relojes que no lo cuentan automáticamente, para reiniciar el correspondiente tiempo de byo-yomi y separar las correspondientes piedras a jugar durante el período de byo-yomi canadiense.
 - Tras colocar una piedra que capture 3 o más piedras, siguiendo el procedimiento explicado anteriormente.
 - Para llamar a un árbitro, luego de informar sobre esto al rival
- Luego de que el rival haya completado la jugada (es decir, soltado la piedra en una intersección y retirado del tablero las piedras capturadas si corresponde), se le permite al jugador hacer y completar su siguiente jugada, incluso antes de que

su rival presione el reloj. El rival mantiene su derecho de pulsar el reloj por la jugada que ya completó, incluso después de que el jugador haya hecho su siguiente jugada sobre el tablero (notar que esto es importante para recibir el correspondiente incremento Fischer o contabilizar automáticamente en el reloj las jugadas de byo-yomi canadiense, en los torneos que tienen relojes así configurados). A modo de ejemplo, la siguiente secuencia está permitida:

- Jugador A completa su jugada
- Jugador B hace (y completa) su jugada
- Jugador A presiona su reloj
- Jugador B presiona su reloj
- Jugador A hace su siguiente jugada, y el juego continúa
- Un jugador no debe de ninguna manera obstruir al rival ni dificultarle presionar el reloj (por ejemplo, chocando el brazo del rival que va hacia el reloj con el propio brazo en el afán de hacer la siguiente jugada rápidamente). Tal obstrucción es causal de amonestación.
- Solamente se puede acomodar las piedras del tablero (para dejarlas bien centradas sobre las intersecciones correspondientes) durante el tiempo del propio turno, y no durante el tiempo del turno del rival.
- Si un jugador tira el tablero, mueve todas las piedras con la manga, o en general arruina la posición:
 - Si existe manifiesta intención del jugador de destruir la posición - por ejemplo, al perder un grupo patear el tablero con violencia - se le da la partida por perdida incluso si se pudiera reconstruir perfectamente la posición.
 - En caso contrario - accidental - si la posición puede ser reconstruida de mutuo acuerdo, o bien el director o árbitro considera que puede tomar una decisión sobre la posición reconstruida, se reconstruye y se sigue jugando. El jugador que arruinó la posición recibe una amonestación.
 - Si no es posible reconstruir la posición de mutuo acuerdo, y el árbitro tampoco puede reconstruirla, en este caso se da la partida por perdida a quien destruyó la posición en el tablero, aunque sea accidental.
 - Los jugadores pueden consultar únicamente al director o árbitro, si este está presente, no a otros espectadores, sobre dónde estaban las piedras.
- Si se pierden piedras, se mueven, o existe algún tipo de alteración o error sobre la posición del tablero que no es detectado inmediatamente, por lo cual no se sabe con certeza qué pasó ni quién fue el responsable de alterar la posición:
 - Si los jugadores reconstruyen la situación de mutuo acuerdo, la partida sigue normalmente.
 - Si los jugadores no se ponen de acuerdo en cuanto a la posición, el director o árbitro determina la posición para que sigan jugando. Si el

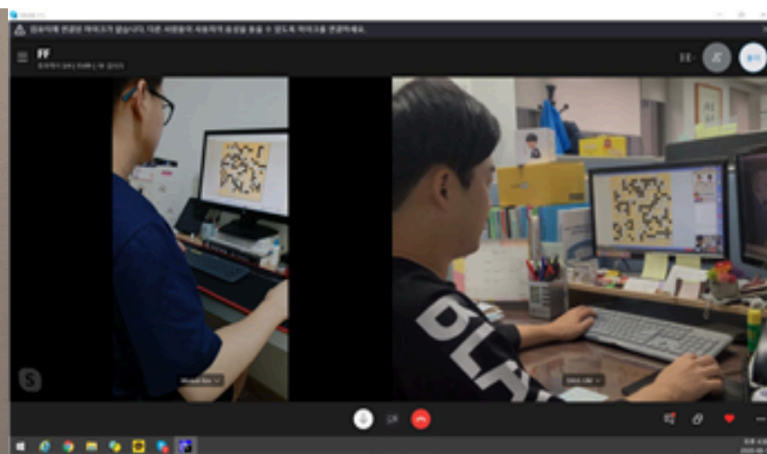
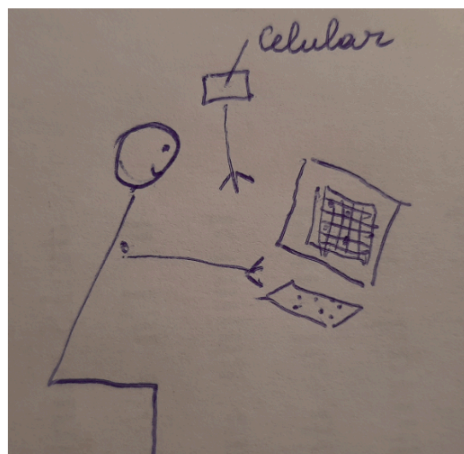
- árbitro no estaba presente o no vio el partido como para poder tomar alguna decisión razonable, ambos jugadores pierden.
- Los jugadores pueden consultar únicamente al director o árbitro, si este está presente, no a otros espectadores, sobre dónde estaban las piedras.
 - Al finalizar cada partida, es responsabilidad del ganador informar el resultado al director del torneo.

Torneos por internet

- **Atención:** Los servidores de internet no suelen implementar correctamente todas las reglas, y los conteos y manejo del fin de juego pueden diferir respecto a estas reglas, especialmente en posiciones con fronteras abiertas, inconclusas, y en casos excepcionales. Más aún, diferentes servidores tienen diferencias y manejan estos casos de maneras diferentes. El comportamiento de un cierto servidor de internet no afecta la validez de estas reglas, y ante cualquier discrepancia entre lo que determina el servidor y estas reglas, siempre tiene validez este reglamento.
- Ante la desconexión de un jugador:
 - En cuanto el servidor que se utilice considere la partida perdida debido a la desconexión, la partida está perdida por desconexión. Esto es indeseable, pero es un riesgo de jugar por internet.
 - Si el servidor permite continuar el partido luego de la desconexión (por ejemplo, ingresando nuevamente en el servidor), esto es válido siempre y cuando sea posible continuar la misma partida con el tiempo restante en los relojes y desde la posición correspondiente al momento de la desconexión (de ninguna manera retomando una posición anterior). Si la partida no se puede continuar en esas condiciones, pierde por desconexión el jugador cuya desconexión interrumpió la partida.
 - Nunca está permitido agregar tiempo adicional a los relojes, ni siquiera debido a un problema de desconexión.
 - Si ocurre una desconexión y como consecuencia de esto se agota el tiempo de un jugador, este pierde la partida por tiempo.
 - Si la partida es interrumpida por una desconexión general o similar desperfecto en el que no se puede señalar a ningún jugador en particular, y la misma no ha sido guardada por el servidor utilizado ni puede ser reproducida de mutuo acuerdo, debe ser jugada nuevamente. Esta situación se considera indeseable pero es un riesgo que debe ser aceptado cuando los jugadores juegan por Internet (por ejemplo, el

servidor podría fallar y dejar de funcionar por completo, y el registro de la partida borrarse).

- Al finalizar cada partida, es responsabilidad del ganador cargar el resultado en el sistema en línea, o comunicarlo al director del torneo.
- Cuando el servidor utilizado permite deshabilitar el modo análisis (por ejemplo en OGS), es obligatorio deshabilitarlo al crear la partida. El uso de modo análisis - ya sean estimadores de puntaje de la posición, la posibilidad de experimentar jugadas sobre el tablero antes de jugarlas, o cualquier otra asistencia automática - está prohibido.
- Las partidas pueden jugarse en:
 - KGS, en la Sala Argentina
 - OGS
 - Pandanet
- En caso de no producirse un acuerdo para decidir el servidor de juego, el partido debe jugarse en **OGS**.
- No se debe solicitar “Deshacer movimiento” o “UNDO” en juegos online de torneo (ya que en ningún torneo está permitido deshacer una jugada). No comprometa a su rival solicitando “UNDO”. Si el rival solicita deshacer o cambiar la jugada, se debe rechazar la solicitud y continuar el juego.
- **Control de cámaras:** En aquellos torneos en los que la organización lo considere necesario para controlar la identidad de los jugadores y evitar el uso de programas de inteligencia artificial durante las partidas, los jugadores deberán estar conectados con video a una reunión Google Meet durante las partidas filmándose desde un celular, webcam o laptop que permita visualizar tanto al jugador como la pantalla de la computadora en la que se juega el partido (ver imágenes).



-
- No se requiere un trípode, el celular puede estar apoyado sobre una mesa, silla o mueble.

- La filmación será grabada por el director del torneo, y se utilizará para verificar denuncias o sospechas de uso de inteligencia artificial.
- Los jugadores podrán levantarse y retirarse de la computadora normalmente para ir al baño, comer o tomar algo, tomar aire.
- Los datos de la reunión de Google Meet a la que deben conectarse serán informadas previo al inicio del torneo.
- **Control de micrófonos:** En aquellos torneos en los que la organización lo considere necesario podrá solicitar además que la videollamada incluya en todo momento el audio del área de juego, con el micrófono encendido (sin silenciar).
- En los torneos con control de micrófonos, se prohíbe el uso de auriculares durante la partida (excepto dispositivos de ayuda auditiva).