Go Yarışma Kuralları

2027 Deneme Sürümü

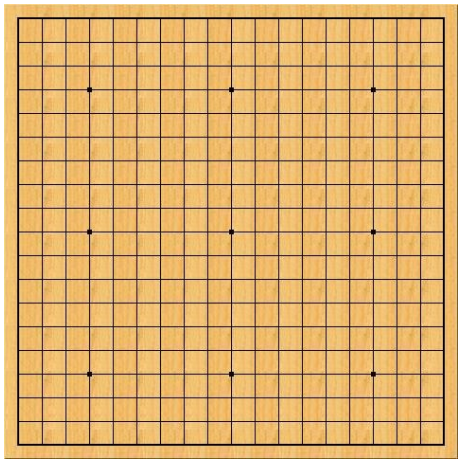
Bu metin, Çin Weiqi Derneği'nin yayımladığı 围棋竞赛规则 (Go Yarışma Kuralları, 2027 deneme sürümü) metninin resmî olmayan Türkçe çevirisidir. Çeviri Çince asıl metinden yapılmıştır. Anlaşmazlık durumunda Çince metin geçerlidir.

Çeviri: Türkiye Go Derneği, Kasım 2026

Birinci Bölüm: Go Kuralları

Madde 1. Go malzemeleri

(1) Tahta: Tahta, aralarındaki uzaklık eşit olan 19 yatay ve 19 dikey çizginin dik açıyla kesişmesinden oluşur ve 361 kesişme noktası vardır (Şekil 1).



Şekil 1

(2) Taşlar: Taşlar siyah ve beyaz olmak üzere iki renktir. Taş sayısı oyunu bitirmeye yetecek kadar olmalıdır; her renkten 180 taş uygundur.

Madde 2. Oynanış

(1) Oyunculardan her biri bir renkle oynar.

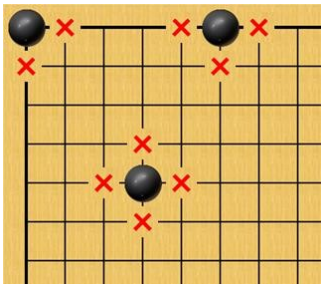
(2) Oyun boş tahtayla başlar. Oyuncular sırayla tahtadaki kesişme noktalarına taş koyar.

(3) Tahtaya konan taş bir daha başka bir noktaya taşınmaz.

(4) Sırası gelen oyuncunun taş koyma hakkı vardır, ancak iki oyuncu da bu haktan vazgeçebilir. Buna pas denir.

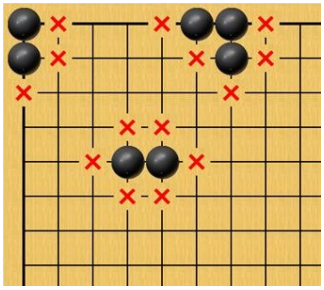
Madde 3. Nefes ve taş alma

(1) Bir taşa çizgi üzerinden doğrudan komşu olan boş noktalar o taşın nefesleridir (Şekil 2).



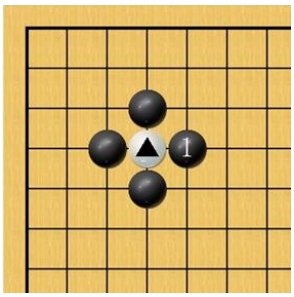
Şekil 2

(2) Aynı renkteki taşlar çizgiler üzerinden birbirine bağlanınca tek bir grup olur ve nefesleri ortaktır (Şekil 3).



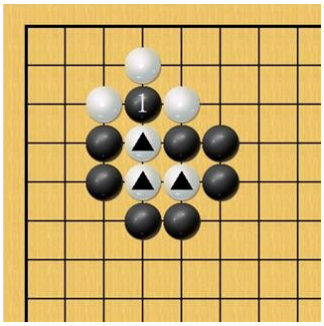
Şekil 3

(3) Bir taşın tahtada kalabilmesi için nefesi olmalıdır. Çizgi üzerindeki komşu noktada karşı rengin taşı varsa orası nefes değildir. Bütün nefeslerini kaybeden taşlar tahtadan alınır (Şekil 4).



Şekil 4

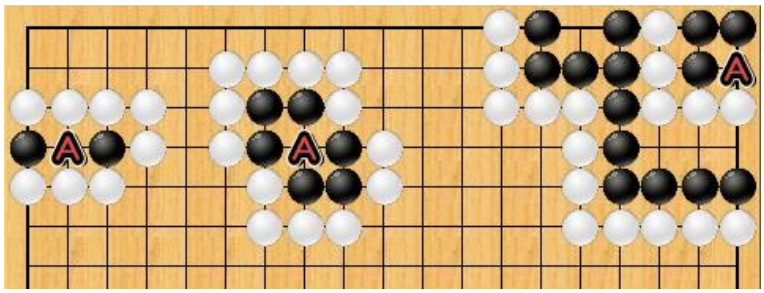
(4) Bir taş konduktan sonra iki tarafın taşları aynı anda nefessiz kalırsa yalnızca rakibin taşları alınır (Şekil 5).



Şekil 5

Madde 4. Yasak nokta

Taş konduktan sonra oyuncunun kendi taşları nefessiz kalıyor ve rakibin hiçbir taşı alınamıyorsa, o nokta yasak noktadır. Şekil 6'daki A noktaları Siyah için yasak noktadır; Siyah oraya taş koyamaz.



Şekil 6

Madde 5. Tüm tahtada pozisyon tekrarı yasağı

Bir hamle, rakibi daha önce oluşmuş bir pozisyonla yeniden karşı karşıya bırakamaz.

Madde 6. Oyunun sonu

İki oyuncu da tahtada çekişilecek nokta kalmadığını kabul ettiğinde oyun biter.

Madde 7. Sonuç

Oyun bittikten sonra bir oyuncunun taşlarının bulunduğu noktalar ile bu taşların çevrelediği boş noktaların toplamı o oyuncunun "alanı"dır. Hiçbir tarafın taşının bulunmadığı ve hiçbir tarafın çevrelemediği noktalar iki tarafa yarı yarıya verilir. Sayım sonunda alanı büyük olan kazanır.

İkinci Bölüm: Yarışma Kuralları

Madde 8. Yarışma yönetmeliği ve ek kurallar

Turnuvanın adil, makul ve sorunsuz geçmesi için organizatör bir yarışma yönetmeliği hazırlar. Başhakem, bu yönetmeliğe ve bu bölümdeki ilkelere göre yarışma ek kurallarını belirler.

Madde 9. Komi

Resmî oyunlarda ilk hamleyi Siyah yapar. İlk hamlenin avantajını dengelemek ve oyunu adil kılmak için Siyah bir karşılık verir; buna komi denir. Resmî turnuvalarda Siyah, Beyaz'a 3,5 taş (puan) komi verir. Siyah'ın toplam 184 taş (puan) ya da Beyaz'ın toplam 177 taş (puan) alması beraberliktir.

(Çevirmen notu: Çin sayımında 3,5 taş, iki oyuncunun alanı arasında 7 puanlık farka karşılık gelir.)

Kazananın mutlaka belirlenmesi gereken turnuvalarda aşağıdaki yollardan biri seçilebilir. Organizatör hangisinin uygulanacağını yarışma yönetmeliğinde açıkça yazar:

(1) Beraberlikte Beyaz kazanır.

(2) Beraberlikte ilk pas veren oyuncu kazanır.

Madde 10. Sayım yöntemleri

Aşağıdaki yöntemlerden biri seçilebilir:

(1) Tek taraf sayımı: Taşlar da boş noktalar da alan sayılır. Taraflardan biri seçilir ve onun aldığı taş (puan) sayısı sayılır.

(2) Doldurarak sayım: Ölçü kabı ve taşlar kullanılır, alan taşlarla ölçülür. İki taraf da kendi alanını doldurarak sayar.

(3) Eşit taşla boş nokta karşılaştırması: İki tarafın koyduğu taş sayısı eşitken, iki tarafın çevrelediği boş noktalar arasındaki fark sayılır.

(4) İki oyuncunun da kabul ettiği başka bir yöntem, örneğin fotoğraftan sayım.

Oyunculardan biri sayımın sonucuna itiraz ederse son kontrol tek taraf sayımıyla yapılır.

Madde 11. Siyah ve Beyaz'ın belirlenmesi

Renkler turnuva eşleştirmesiyle ya da oyundan önce oyuncuların nigiri yapmasıyla belirlenir.

Nigiri: Oyunculardan biri avucunda beyaz taş tutar, diğeri sayının tek mi çift mi olduğunu tahmin eder. Doğru tahmin eden Siyah oynar. Beyaz taşları tutan oyuncu şu yollardan biriyle belirlenir:

(1) Dan derecesi yüksek olan tutar; dereceler eşitse yaşça büyük olan tutar.

(2) Yaşça büyük olan tutar.

Madde 12. Süre sınırı

Turnuvada oyuncuların kullanacağı sürenin sınırlanması gerekir. Saat, Beyaz'ın sağ tarafına konur. Aşağıdaki süre sistemlerinden biri seçilebilir:

(1) Temel süre ve hamle başına ek süre: Bir temel süre belirlenir, her hamleden sonra belirli sayıda saniye eklenir.

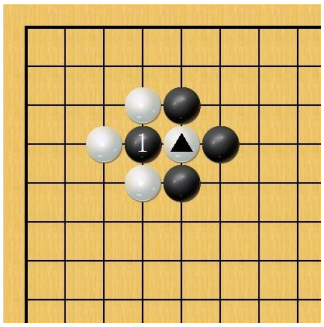
(2) Temel süre ve byo-yomi: Temel süre bitince byo-yomi aşamasında her hamle için süre sınırı vardır.

(3) Temel süre ve taş karşılığı ek süre: Temel süre bitince ek süre alınabilir; bunun karşılığında oyuncu ek taş komi verir.

(4) Yalnızca temel süre: Temel süresi biten oyuncu süreden kaybeder.

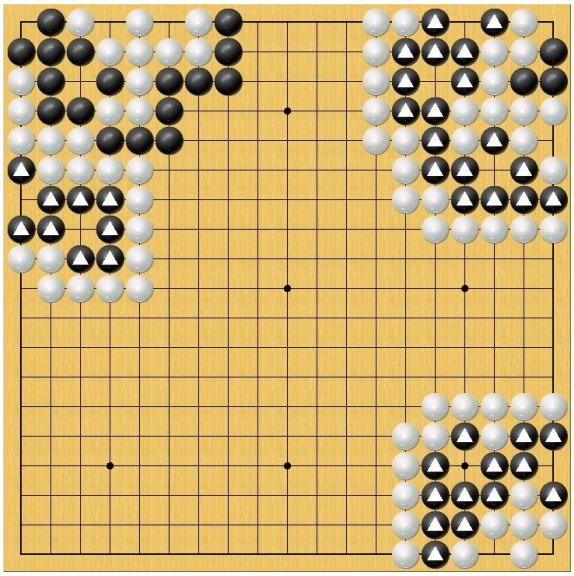
Madde 13. Tüm tahtada pozisyon tekrarı yasağı

(1) Basit koda hemen geri almak yasaktır. Şekil 7'de Siyah 1'den sonra Beyaz hemen geri alamaz.



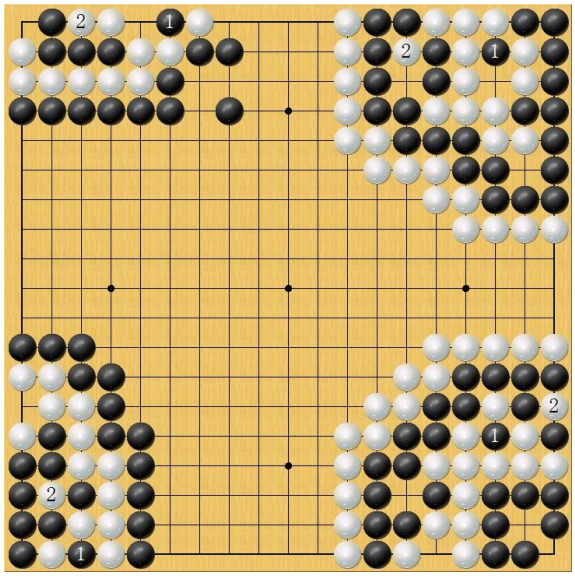
Şekil 7

(2) Sahte yaşam türündeki çoklu ko döngüleri yasaktır. Tüm tahtada pozisyon tekrarı yasağı ilkesine göre, yalnızca bir tarafın yol açtığı döngü sahte yaşamdır. Şekil 8'deki üç durumda Siyah'ın üçgenle işaretli taşları sahte yaşamdadır.



Şekil 8

(3) Üçlü ko, dörtlü ko, sonsuz yaşam (chosei) ve karşılıklı iki taş alma gibi döngüler (Şekil 9) ilke olarak tüm tahtada pozisyon tekrarı yasağına göre çözülür. Yarışma ek kurallarında başka bir çözüm de belirlenebilir; örneğin beraberlik, yeniden oyun ya da kura.



Şekil 9

Madde 14. Oyuncu ahlakı ve salon disiplini

(1) Şike ve her türlü hile yasaktır.

(2) Oyun salonuna elektronik cihaz getirilemez.

(3) Oyun sırasında rakibin düşünmesi engellenemez; turnuvayı etkileyen ya da bozan davranışlarda bulunulamaz.

(4) Oyun sırasında ve oyuna ara verildiğinde oyun başkalarıyla konuşulamaz.

(5) Organizasyon komitesinin onayı olmadan turnuvadan çekilinemez ve turnuva yarıda bırakılamaz.

(6) Oyuncular temiz ve düzgün giyinir, kibar davranır.

Madde 15. Oyuncuların hakları ve yükümlülükleri

(1) Oyuncular sporcu ahlakına, salon disiplinine ve düzenine uyar, hakemin kararlarına uyar ve rakibine saygı gösterir; böylece turnuvanın sorunsuz geçmesini sağlar.

(2) Oyunun normal akışını bozan bir ihlal olduğunda oyuncu önce saati durdurabilir ve hakeme başvurabilir. Rakibin ihlaliyle ilgili şikâyet hemen yapılmalıdır; geç yapılan şikâyeti hakem kabul etmez.

(3) Oyun sırasında beklenmedik bir durum olursa oyuncu, durumun çözülmesi için hakemden oyuna ara vermesini isteyebilir.

(4) Oyun sırasında saat bozulursa oyuncu hakemden saatin kontrol edilmesini isteyebilir.

(5) Oyunculardan biri masadan ayrıldığında rakibi normal şekilde oynayabilir; ayrılan oyuncu döndüğünde rakibi hamlesini oynadığı noktayı göstermek zorundadır.

(6) Sonuç iki oyuncu tarafından resmen onaylanmadan önce oyuncu yeniden kontrol isteyebilir; rakibi buna yardımcı olmak zorundadır.

(7) Oyun bittikten sonra oyuncular malzemeleri toplar ve salondan kurallara uygun şekilde çıkar.

(8) Oyuncular turnuvanın açılış ve kapanış törenlerine ve ilgili tanıtım etkinliklerine katılmak zorundadır.

Üçüncü Bölüm: Hakemlik Kuralları

Madde 16. Taş koyma

(1) Renkleri turnuvanın belirlediği oyunlarda renklerin yanlış olduğu 10. hamleye kadar (10. hamle dahil) fark edilirse düzeltilir ve oyun yeniden başlar. 10. hamleden sonra düzeltme yapılmaz; oyun devam eder ve bu durum sonraki eşleştirmeleri etkilemez.

(2) Oyunculardan biri pas verdiğini açıkça belli etmeden diğeri arka arkaya iki hamle yaparsa ikinci hamle geçersiz sayılır ve bu oyuncuya bir uyarı verilir.

(3) Oyuncu taşı koyup elini çektikten sonra taşı yeniden alır ya da başka yere koyarsa hamlesini geri almış olur. Rakip bunu bir sonraki hamleden önce hakeme bildirmelidir. Hakem doğrularsa hamleyi geri alan oyuncuya bir uyarı verilir ve taş eski yerine konur.

(4) Oyuncu taşı tahtaya değdirip elini çekmeden taşı yeniden kaldırır ya da başka bir kesişme noktasına götürürse, rakip bir sonraki hamleden önce bunu hakeme bildirebilir. Hakem doğrularsa oyuncuya bir hatırlatma yapılır.

(5) Taş yanlışlıkla tahtaya düşerse, rakip kabul ederse taş alınıp istenen noktaya oynanabilir. Oyuncular anlaşamazsa başhakem karar verir.

(6) Saate ancak taş konduktan sonra basılabilir. Taş koymadan saate basmak pas sayılır.

(7) Oyun sırasında tahtadaki taşların yerinin değiştiği fark edilirse:

1. İki oyuncu da eski yerde anlaşırsa taşlar eski yerine konur.

2. Eski yer belirlenemezse oyuncular anlaştıkları bir noktaya taşı koyar. Anlaşamazlarsa taşın yerini başhakem belirler; başhakem beraberliğe, oyunun yeniden oynanmasına ya da iki oyuncunun da yenik sayılmasına da karar verebilir.

3. Bir oyuncunun bilerek taş oynattığı, taş eklediği ya da taş eksilttiği anlaşılırsa başhakem hile yapan oyuncuyu yenik sayabilir.

(8) Pozisyon, oyunculardan kaynaklanmayan bir nedenle bozulursa:

1. Pozisyon yeniden kurulur ve iki oyuncu da anlaşırsa oyun bu pozisyondan devam eder.

2. Anlaşamazlarsa başhakem duruma göre beraberliğe, oyunun yeniden oynanmasına ya da iki oyuncunun da yenik sayılmasına karar verebilir.

(9) Pozisyon oyunculardan birinin yüzünden bozulursa:

1. Bunun kasıtsız olduğu anlaşılırsa pozisyon yeniden kurulup oyuna devam edilebilir ya da oyun yeniden oynanabilir.

2. Kasıtlı olduğu anlaşılırsa pozisyonu bozan oyuncu yenik sayılır.

(10) Yasak noktaya konan taş geçersizdir ve taşı koyan oyuncu o sırasını kaybeder.

Madde 17. Taş alma

(1) Oyuncu rakibin nefesi olan taşlarını yanlışlıkla alırsa ona bir uyarı verilir ve taşlar eski yerlerine konur.

(2) Oyuncu taşını koyduktan sonra rakibin nefessiz kalan taşlarını almaz ya da bir kısmını almayı unutursa ona bir uyarı verilir ve nefessiz taşlar alınır.

(3) Ko mücadelesinde ko tehdidi yapmadan ko hemen geri alınırsa bu hamle geçersizdir; oyuncu sırasını kaybeder ve bir uyarı alır. Rakip bunu fark etmeden oyuna devam ederse oynanan hamleler geçerli sayılır.

Madde 18. Oyunun bitirilmesi

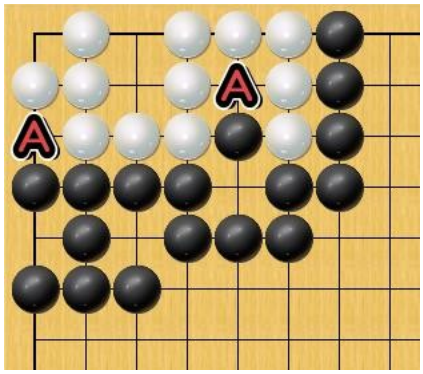
(1) İki oyuncu sırayla pas vererek ya da başka bir yolla artık taş koymayacaklarını kabul eder ve oyunu bitirmekte anlaşır.

(2) İki oyuncu tahtadaki taşların ölü mü canlı mı olduğunda anlaşmalıdır. Anlaşamazlarsa oyuna dönülür ve mesele oynanarak çözülür.

(3) Sayımı, iki oyuncunun gözü önünde hakem yapar. Sonuç iki oyuncu tarafından onaylandığında geçerli olur.

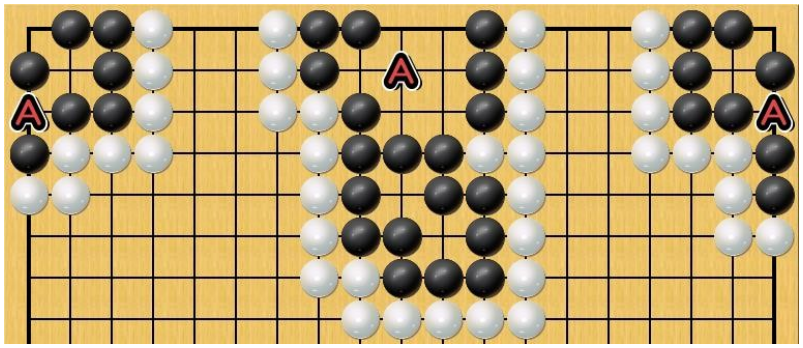
Madde 19. Oyun sonundaki anlaşmazlıklar

(1) İki oyuncu oyunu bitirmekte anlaştıktan sonra tahtada iki tarafın ortak boş noktaları (dame) varsa bunlar iki tarafa yarı yarıya verilir (Şekil 10'daki A noktaları gibi).



Şekil 10

(2) İki oyuncu oyunu bitirmekte anlaştıktan sonra yeni ve etkili bir hamle fark edilse bile oyuna dönülmez (Şekil 11'deki A noktaları Siyah'a aittir).



Şekil 11

(3) İki oyuncu oyunu bitirmekte anlaştıktan sonra taşların ölü ya da canlı olduğunda anlaşamazlarsa, yani biri taşların ölü, diğeri canlı olduğunu söylerse, oyuna dönülür ve ilk hamleyi taşların ölü olduğunu söyleyen oyuncu yapar.

(4) İki oyuncu oyunu bitirmekte anlaştıktan sonra ölü taşlar konusunda anlaşamazlarsa başhakem karar verir.

Madde 20. Süre

(1) Oyun başladıktan sonra geç gelen oyuncu:

1. Yarışma ek kuralları hükmen yenilgi süresini açıkça belirtmelidir.

2. Hükmen yenilgi süresinden daha geç gelen oyuncu hükmen yenik sayılır. İki oyuncu da bu süreyi aşarsa ikisi de hükmen yenik sayılır.

3. Hükmen yenilgi süresi dolmadan gelen oyuncunun geç kaldığı süre temel süresinden düşülür. Yarışma ek kurallarında yazıyorsa geç kalınan sürenin iki katı da düşülebilir.

4. Temel süresi sıfır olan oyunlarda saat oyunun başlamasıyla çalışır; süresini aşan oyuncu kaybeder.

(2) Taş almak hamlenin bir parçasıdır. Oyuncu, aldığı taşları tahtadan kaldırdıktan sonra saate basarak hamlesini tamamlar. Buna uyulmazsa rakip bir sonraki hamleden önce bunu bildirebilir; hakem doğrularsa kuralı ihlal eden oyuncuya bir uyarı verilir. Beş ya da daha fazla taş alınıyorsa taşları kaldırmak için saat durdurulabilir.

(3) Oyun sırasında saatte bir hata ya da arıza fark edilirse hakem saati hemen değiştirir. Başhakem iki oyuncunun süresini duruma göre ayarlar.

(4) Taş koymak ve saate basmak için aynı el kullanılmalıdır. Buna uyulmazsa rakip bir sonraki hamleden önce bunu bildirebilir ve kuralı ihlal eden oyuncuya bir hatırlatma yapılır.

(5) Saat sürenin bittiğini gösterirse:

1. Saatin arızalı olduğu anlaşılırsa saat değiştirilir, başhakem süreleri belirler ve oyun devam eder.

2. Saatin arızalı olmadığı anlaşılırsa süresi biten oyuncu kaybeder.

(6) Yalnızca temel sürenin kullanıldığı oyunlarda bir oyuncu süreyi haksız yere tüketirse, başhakem duruma göre rakibe ek süre vermek gibi önlemler alabilir.

Madde 21. Masadan ayrılma

(1) Oyuncu masadan ancak kendi hamlesini yaptıktan sonra ayrılabilir. Buna uyulmazsa rakip hemen bildirebilir ve masadan ayrılan oyuncuya bir hatırlatma yapılır. Özel durumlarda başhakemin izniyle ceza verilmeyebilir.

(2) Byo-yomi kullanılan oyunlarda oyuncu, byo-yomi aşamasında her oyunda bir kez saati durdurup masadan ayrılabilir.

Madde 22. Salon disiplini

(1) Şike yasaktır. Şike yapıldığı anlaşılırsa:

1. İki oyuncu da yenik sayılır ve sonuçlarının bir kısmı ya da tamamı iptal edilir.

2. Ağır durumlarda oyunculara men cezası verilir ve durum duyurulur.

(2) Turnuvaya kaydolduktan sonra geçerli bir neden olmadan turnuvadan çekilen oyuncu:

1. İlgili oyunlarda yenik sayılır.

2. Duruma göre ayrıca uzaklaştırma cezası alabilir.

(3) Oyun sırasında rakibin düşünmesi engellenemez, salonun düzeni bozulamaz. Buna uymayan oyuncuya durumun ağırlığına göre bir hatırlatma ya da bir uyarı yapılır veya oyuncu doğrudan yenik sayılır. Çok ağır durumlarda başhakem durumu organizatöre bildirir ve oyuncuya ayrıca uzaklaştırma ya da men cezası verilebilir.

(4) Geçerli bir nedeni olmadan açılış ya da kapanış törenine katılmayan oyuncu kınanabilir ve bu duyurulabilir; ciddi sonuçlara yol açarsa men cezası verilebilir.

(5) Yapay zekâ kullanarak hile yapmak yasaktır. Fark edilirse oyuncu o oyunu hemen kaybeder ve duruma göre ayrıca men cezası alabilir.

Madde 23. Hatırlatma

Hakem şu durumlarda oyuncuya hatırlatma yapabilir:

1. Temel giyim kurallarına ve oyun adabına uyulmadığında.

2. Oyuncunun itirazı geçersiz çıktığında.

3. Hakemin turnuvayı hafifçe rahatsız ettiğini düşündüğü başka davranışlarda.

Madde 24. Cezalar

(1) Hatırlatma: Bir oyunda iki hatırlatma bir uyarı sayılır.

(2) Uyarı: Bir oyunda bir uyarı alan oyuncuya sonuç hesaplanırken 1 taş (puan) ceza verilir; ikinci uyarıda oyuncu doğrudan yenik sayılır.

Dördüncü Bölüm: Son Hükümler

Madde 25

Bu kuralları yorumlama yetkisi Çin Weiqi Derneği'ne aittir.

Madde 26

Bu kurallar 1 Ocak 2027'den itibaren bir yıl süreyle, 31 Aralık 2027'ye kadar deneme olarak uygulanır. Deneme süresi bittiğinde, uygulamada görülenlere göre kesin sürüm yayımlanır.