

Reglas Fantásticas y dónde encontrarlas

Agustín Santiago Gutiérrez

Asociación Argentina de GO

Congreso Argentino de Go 2019

Contenidos

- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas “Convencionales”
- 8 Reglas “No convencionales”
- 9 Lecturas recomendadas

Una excepción no es más que una regla que aplica excepcionalmente.

Fausto Cercignani

Conoce bien las reglas, para poder romperlas con efectividad.

Falsamente atribuida al *Dalai Lama* en internet

Si una regla evita que mejores o mantengas Wikipedia, ignórala.

Wikipedia:Ignore_all_rules

Contenidos

- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas “Convencionales”
- 8 Reglas “No convencionales”
- 9 Lecturas recomendadas

Aclaraciones y suposiciones

Aclaraciones:

- La charla está insuficientemente preparada (falta de tiempo).
- Hay demasiado material para cubrir en solo una hora.
- La utilidad de esta charla para “jugar mejor” al go es despreciable.
- Existen las *reglas de juego* y las *reglas de torneo*. La charla focaliza únicamente sobre las reglas de juego.

Suposiciones:

- Saben las reglas (“básicas” o “normales”) y han jugado varias partidas sin problemas de reglas.
- Están más familiarizados con conteo de territorio (“japonés”) que de área (“chino”).

Contenidos

- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas “Convencionales”
- 8 Reglas “No convencionales”
- 9 Lecturas recomendadas

Primeras reglas de go

- No se conocen con certeza. Se cree que fue primero el **conteo de piedras** en China.
- A partir del conteo de piedras, es natural el paso a **conteo de área**. Siempre fue utilizado en China.
- Posteriormente durante la evolución del juego y particularmente en Japón, se desarrollan reglas que utilizan **conteo de territorio**.

Primera disputa de reglas registrada

- 1253: Se da una situación de lo que hoy se conoce como **falsa vida** (“moonshine life” en inglés).
- No había acuerdo sobre si el grupo involucrado está vivo o muerto.
- Fallo final “polémico” del monje Nyobutsu consultado, decidiendo en aquel momento **al revés que las reglas actuales**.
- Durante los siglos siguientes, no hubo consenso en Japón sobre la vida y muerte del grupo, y la regla para estos casos excepcionales varió entre vida local y vida global varias veces.

Crisis de 1928

- 1928: Segoe Kensaku vs Takahashi Shigeyuki.
- Un ko de 10 mil años quedó sin resolver al “finalizar” el juego.
- Esto precipita un extenso debate y crisis de reglas en Japón en torno al “fin de juego”.
- Honinbo Shusai y Okura Kishichiro determinan sin explicación alguna el resultado:
“Blanco ganó, pero negro no perdió.”

Dos disputas de Go Seigen

- 1948: Go Seigen vs Iwamoto Kaoru.
 - Se disputa si hace falta defender el último ko, aún cuando se tienen suficientes amenazas.
 - No defender permitiría ganar un punto adicional de territorio.
 - Se decide en ese momento (Honinbo Shusai y Go Seigen están de acuerdo) que **no** hace falta defender el ko.
 - Esto perjudica a Go Seigen en el partido.
- 1959: Go Seigen vs Takagawa Shukaku.
 - Se da la misma situación.
 - Esta vez el punto extra sería para Go Seigen.
 - Tras meses de disputa, esta vez se decide que **sí** es obligación defender el ko.
 - Go Seigen pierde por medio punto.

Primeras reglas escritas en Japón

- Antes de 1949: no había reglas escritas “oficiales”.
 - Las disputas eran resueltas por las autoridades
 - Ejemplo: Honinbo Shuwa y la situación “Torazu Sanmoku”
- Reglas 1949:
 - Muy complicadas.
 - **Muchos** “casos especiales” indicados individualmente (Por ejemplo, “bent four in the corner is dead”),
 - Si surgieran nuevas posiciones complicadas, “la Nihon Ki-in resolverá la disputa”
- “WAGC 1979 Rules”: son más simples, pero también son complicadas y con varios casos particulares específicos.
- Reglas 1989 [**Reglas japonesas actuales**]:
 - Dan un procedimiento general (complicado de formalizar, pero posible) de “juego hipotético”.
 - Un grupo está vivo o muerto, según el “juego hipotético”.
 - Coincide con casi todos los ejemplos particulares de 1949.

Jugada ilegal de Cho Chikun

- 1980: final del quinto Meijin, Otake Hideo vs Cho Chikun.
- Cho Chikun recaptura un ko inmediatamente, sin hacer una amenaza.
- Por reglamento, pierde por jugada ilegal.
- Pero, Cho preguntó al asistente si era su turno de retomar el ko y este dijo que sí.
- Se decide dejar el partido sin resultado, y jugarlo otra vez.

Disputa Copa Samsung 2004

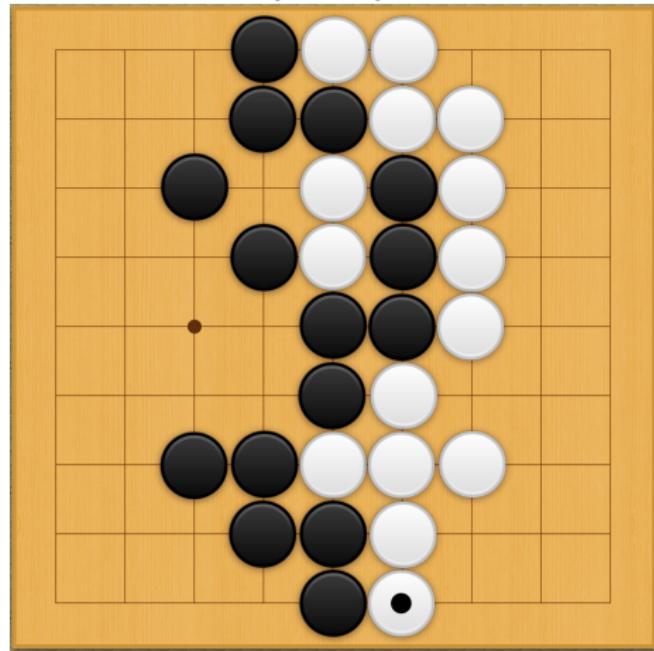
- Huang Yi-zhong vs Kim Kang-geun.
- Diferencia cultural: en China se devuelven los prisioneros al cuenco, en Corea y Japón no.
- Por descuido, Huang devolvió un prisionero a Kim, alterando el conteo.
- La prensa China acusó fuertemente a Kim de tramposo, y el manejo de la KBA de la situación fue calificado de “dudoso”.

Contenidos

- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas “Convencionales”
- 8 Reglas “No convencionales”
- 9 Lecturas recomendadas

Conteo de piedras

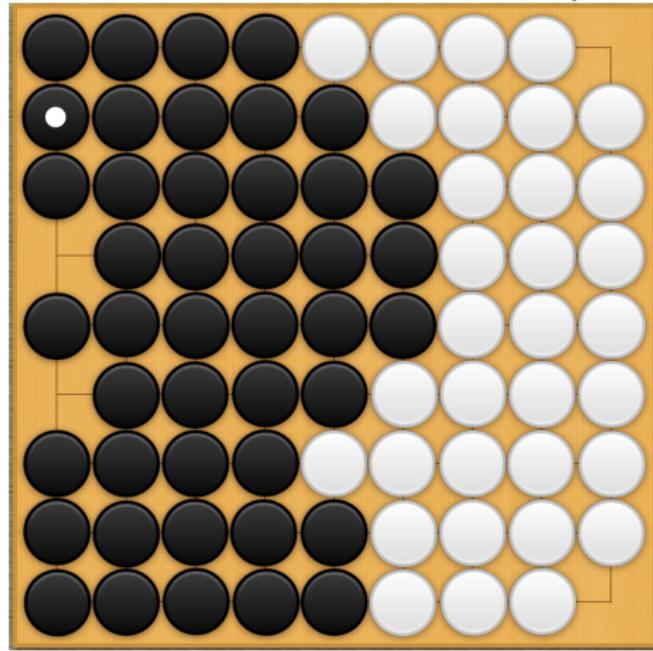
- Uno de los más fáciles.
- Al terminar, el puntaje es la cantidad de piedras en el tablero.



Blanco: 15 Negro : 15

Conteo de piedras (finalizado)

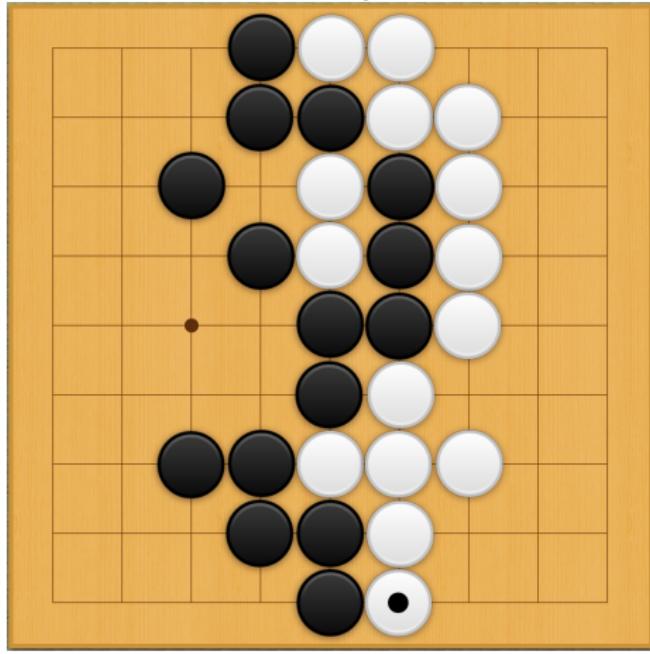
- Por supuesto, a los jugadores les conviene capturar y llenar todo.
- El conteo se realiza sobre esa posición.



Blanco: 33 Negro : 44

Conteo de área

- El conteo anterior “se pierde” los ojos de cada grupo.
- Contando también esos puntos rodeados, queda
piedras + territorio = **área**



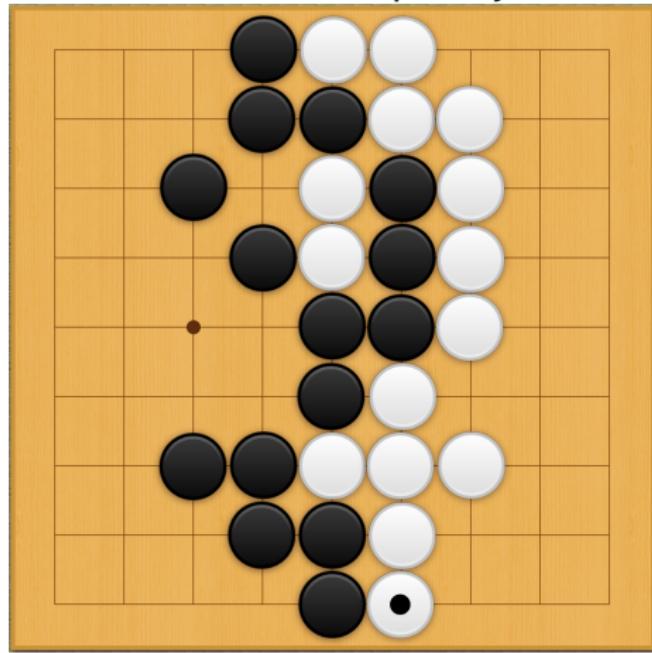
Blanco: 35 Negro : 46

Conteo de área (cont)

- Se usa en las reglas Chinas.
- Llenar los territorios propios no tienen ningún valor, pero no resta.
- Especie de “Conteo de piedras abreviado”:
 - No hace falta llenar todo de piedras para contar
 - Alcanza con remover los prisioneros.
- **Si no hay sekis, los puntajes suman 81 (o 361)**
- **Si quedan d dames, los puntajes suman $81 - d$ (o $361 - d$)**
- Observación: de lo anterior, **la diferencia de puntajes es siempre impar**, excepto si d es impar (poco frecuente).

Conteo de territorio

- Con este sistema, el puntaje es territorio + piedras capturadas.



Blanco: 22 Negro : 33

Conteo de territorio (cont)

- Se usa en las reglas Japonesas.
- Llenar los territorios propios ahora resta un punto.
- Observación: la diferencia puede ser par o impar, no está restringida como en conteo de área.

Conteo territorio = Conteo de área (matemática)

Con conteo de área:

- En cada jugada ponemos una piedra, así que estamos “ganando un punto” por jugada.
- Juega una vez cada uno: ¡Esos puntos **se cancelan!**
- La excepción son las capturas: allí un jugador pierde puntos (piedras) pero el otro no.
- Solución: no contar las piedras, salvo al ser capturadas, que **suman puntos al rival.**
- Eso es lo que hace el conteo de territorio.

Por esta razón, **si ambos jugadores jugaron la misma cantidad de veces**, contar área y contar territorio dan exactamente igual diferencia.

Conteo territorio = Conteo de área (matemática)

- Si no jugaron la misma cantidad de veces, la diferencia de piedras no se cancela, y como negro jugó una vez más, tiene un punto más con conteo de área.
- Pero la diferencia de conteo de área es impar: por lo tanto, negro tiene ese punto extra en conteo de área, cuando la **diferencia de territorio** era par.

Conteo territorio = Conteo de área (matemática)

Lo anterior viene resumido en esta tabla de ejemplo (positivo es que gana negro, negativo que gana blanco):

Si d es par (El caso más habitual: cuando no hay sekis atípicos):

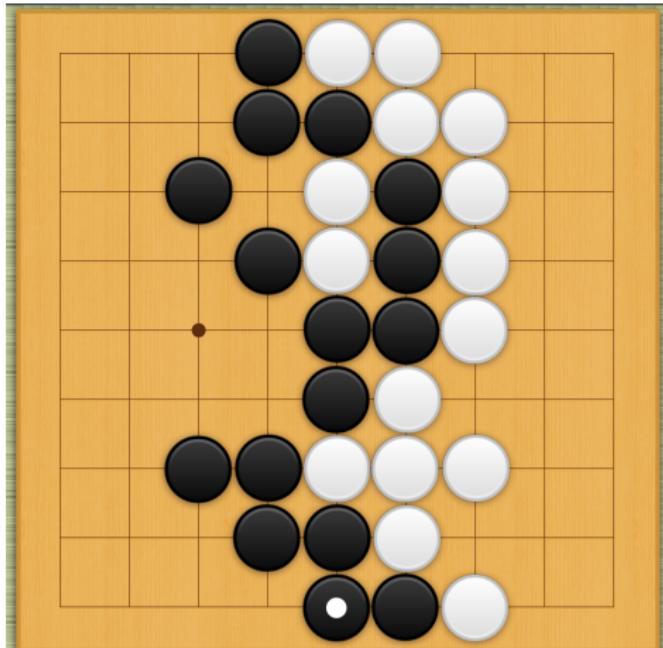
Diferencia territorio	Diferencia área
-3	-3
-2	-1
-1	-1
0	1
1	1
2	3
3	3

Conteo territorio = Conteo de área (matemática)

Si d es impar:

Territorio	Área
-3	-2
-2	-2
-1	0
0	0
1	2
2	2
3	4

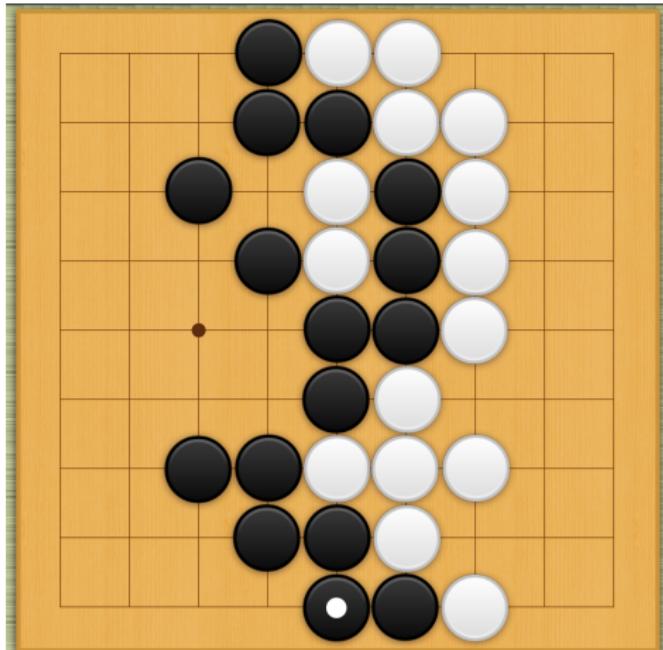
Ejemplo conteo de territorio



Blanco: 21 Negro : 33

Diferencia: 12

Ejemplo conteo de área



Blanco: 34 Negro : 47

Diferencia: 13

Recapitulando

- Conteo de área da el mismo resultado que conteo de territorio, “redondeado” en favor de negro a la paridad correcta.
- Cualquier diferencia en las reglas mayor a este redondeo de un punto se debe a:
 - No jugar la misma cantidad de veces (un jugador pasa y el otro no)
 - Situaciones atípicas que hacen que una intersección valga de territorio en un caso y en el otro no (las veremos)
- En reglas con conteo de área, es especialmente importante no pasar si quedan dames pues podemos perder puntos.

Conteo AGA

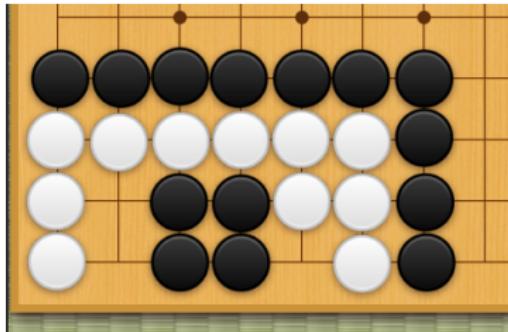
- **Las reglas AGA utilizan conteo de área.**
- Se suele decir que las reglas AGA “reconcilian” área y territorio usando passing-stones, pero eso es solo un truco de conteo que permite calcular el área (“puntaje chino”) contando con el método tradicional japonés. El puntaje de las reglas AGA resulta ser como en reglas chinas.
- **Passing Stones:**
 - Cada vez que un jugador pasa, da una piedra prisionera a su rival.
 - Si negro pasa por última vez, blanco le da una piedra más.
- Siempre vale que al usar passing stones y contar territorio, se obtiene la misma diferencia exacta que si se hubiera contado área directamente.

Mitos

- “Conteo de área es más laxo (es inofensivo defender de más)”
 - Falso: mientras uno defiende, el rival llena dames, que valen un punto. Jugar en territorio propio entonces pierde puntos mientras quedan dames.
- “Reglas chinas = conteo de área,
Reglas japonesas = conteo de territorio”
 - Falso: hay otras diferencias que son **más importantes**, pues como vimos esto solo cambia un puntito en condiciones normales.
- “Las reglas de territorio son formalmente más complicadas”
 - Falso: hay reglas con conteo de territorio formalmente simples (pero no son de uso común). La complejidad formal de las reglas japonesas está en otra parte, no en el conteo de territorio.

Dames unilaterales

- A veces pueden existir dames que solamente puede llenar un jugador.
- Las reglas japonesas no dan puntos por ellos, a pesar de que se comportan como cualquier otro territorio seguro de un jugador.
- En reglas chinas / AGA, se puede esperar al final del juego, una vez terminado y llenados todos los dames, para llenar estos puntos y poder contarlos como territorio.
- Por esta razón, las reglas chinas y AGA cuentan los dames unilaterales como territorio, mientras que las japonesas no.



Negro tiene un punto de territorio



Puntos de grupos en seki

- Las reglas japonesas hacen una distinción para los grupos en seki.
- No se considera territorio lo que hay dentro de un grupo en seki.
- En reglas chinas y AGA, se cuentan los puntos dentro de un seki (es un grupo vivo normal).

Contenidos

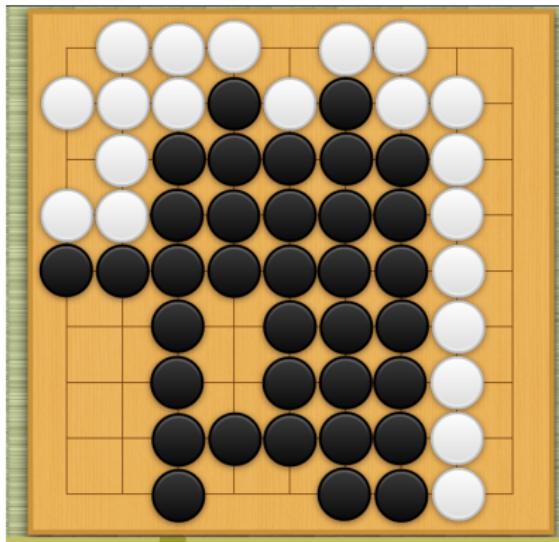
- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas “Convencionales”
- 8 Reglas “No convencionales”
- 9 Lecturas recomendadas

Condición de terminación

- Algo difícil para los principiantes es determinar cuándo termina el juego.
- Intuitivamente uno desea que termine “Cuando todos los territorios están delimitados, y no hay nada más por invadir o hacer”.
- Esto tiene el problema de no estar bien definido ante situaciones de ko extrañas (como en varias disputas famosas).
- Por practicidad entonces, las reglas más habituales en uso son:
 - El juego termina cuando los dos jugadores pasan consecutivamente (Reglas japonesas, AGA).
 - El juego termina cuando los dos jugadores acuerdan que terminó (Reglas chinas, según la traducción que encontré).

Punto del último ko

- Supongamos que queda un último ko, y ya no hay más dames ni nada para llenar.



¿Qué pasa con el ko?

Punto del último ko (cont)

- Las reglas chinas, AGA y similares con conteo de área permiten a blanco quedarse con ese punto: para eso no tiene más que llenar el punto del ko normalmente, pues como ya no queda nada más en el tablero (ni dames), llenar para asegurarlo es gratuito, y el resultado será el mismo que si hubiera pasado teniendo ese punto de territorio.
- Las reglas japonesas, si bien durante un tiempo permitieron quedarse con ese punto de territorio, desde 1949 en sus formas escritas prohíben quedarse con ese punto de territorio: blanco está obligado a defender el ko, no importa cuántas amenazas de ko tenga

Luchas de ko llenando dames

- Si hay dames libres, llenar el ko no es gratis, y en reglas chinas es por eso que llenar el ko cuando ya no quedan dames es un punto más valioso que llenarlo antes, pues corresponde a ganar el ko y además quedarse con ese punto de territorio.
- Esto mismo pasaría en reglas japonesas si permitieran quedarse con ese punto de territorio: sería más valioso seguir luchando el ko hasta agotar los dames, para poder pasar al final y guardarse ese territorio sin tener que defender el ko. Como las reglas japonesas modernas prohíben quedarse con ese punto, tal lucha de ko usando dames carece de sentido.

Contenidos

- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas “Convencionales”
- 8 Reglas “No convencionales”
- 9 Lecturas recomendadas

Grupo vivo en reglas chinas y AGA

- Al final, se sacan los grupos muertos para el conteo.
- ¿Qué es un grupo muerto?
- En reglas AGA y Chinas, los jugadores se ponen de acuerdo para contar en cuáles grupos están muertos.
- Si no hay acuerdo, entonces se sigue jugando desde la posición que quedaba. Cuando vuelvan a pasar dos veces consecutivas, **todo lo que quedó en el tablero está vivo**.
- **Vida global:** se juega en todo el tablero, y amenazas de ko lejanas pueden cambiar el status.

Grupo vivo en reglas japonesas

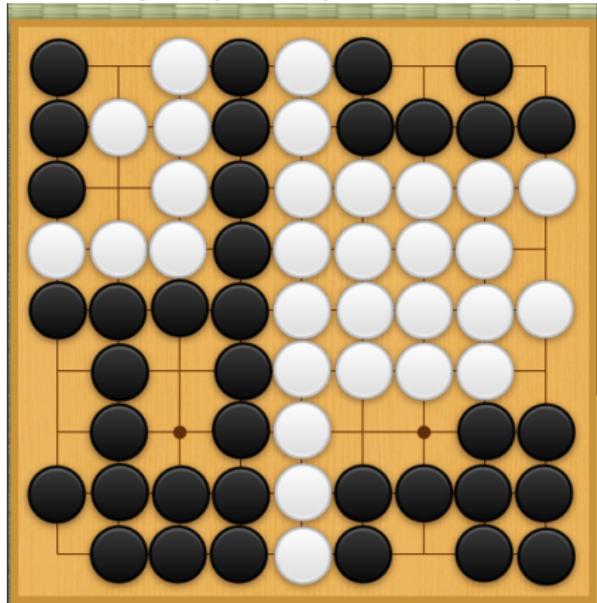
- En reglas japonesas, para saber si un grupo está vivo o muerto, se aplica el **juego hipotético**.
- En juego hipotético, **no quedan amenazas de ko** (así se explica el bent four): La única opción posible para liberar una prohibición de tomar el ko, es decir "paso".
- Un grupo de un jugador está vivo si se da alguna la siguiente condición:
 - Existe en juego hipotético una estrategia para el jugador que asegura que, haga lo que haga su rival, nunca será capturado o, si el grupo es capturado, entonces el jugador logra ubicar **una nueva piedra permanente en la localidad del grupo**.

Grupo vivo en reglas japonesas (cont.)

- La vida de cada grupo se analiza independientemente.
- Únicamente se retiran como prisioneros los grupos muertos que están dentro de territorio (no seki) del rival.
- La definición formal y precisa de localía es compleja [Por ejemplo, modelo Jasiek 2003].
- La noción de vida es **local**: La situación de amenazas de ko lejanas no son relevantes.

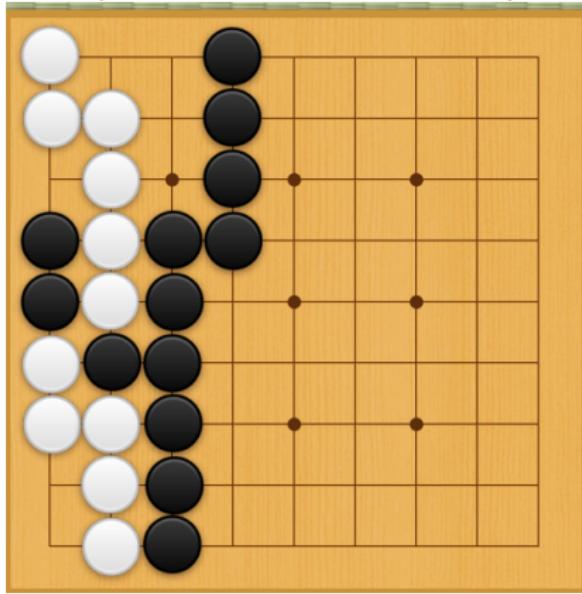
Ejemplo 1: Incapturable

Los grupos negros son incapturables: haga lo que haga el rival, no hay estrategia que le permita capturarlos en juego hipotético.



Ejemplo 2: Capturable, localidad directa

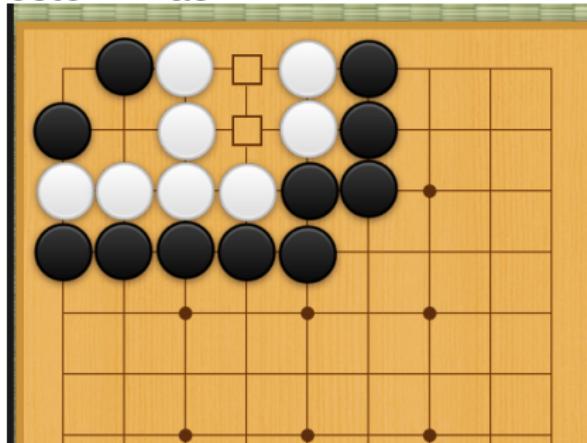
El grupo de dos piedras negras está vivo (y las piedras blancas, muertas): son capturables, pero entonces luego negro puede capturar todo y volver a colocar una piedra en donde estaban.



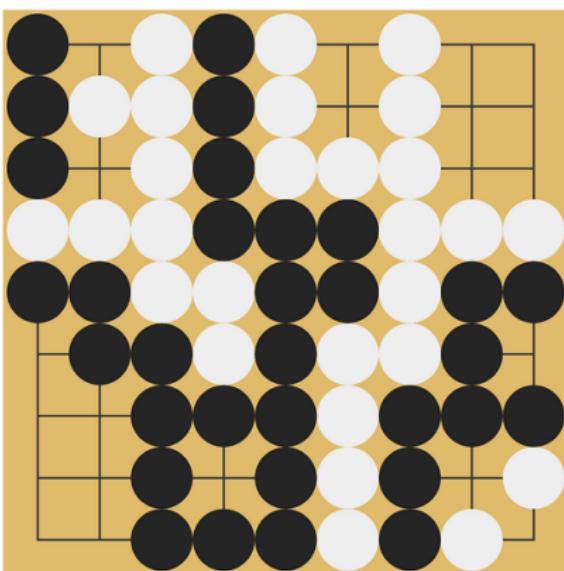
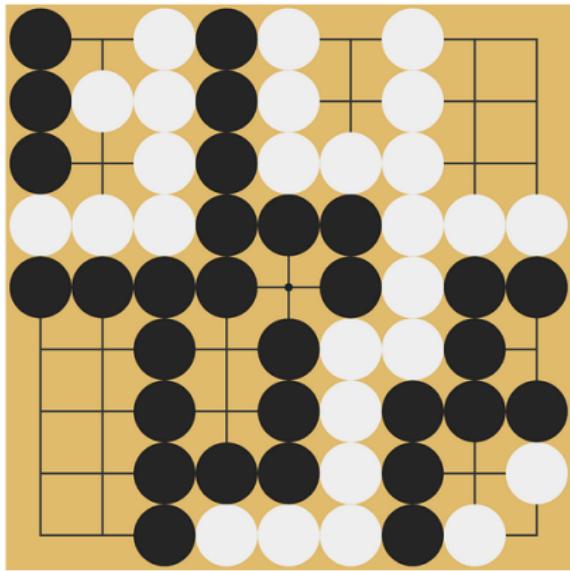
Ejemplo 3: Capturable, localidad indirecta

Las dos piedras negras de la esquina están vivas (en seki). Si bien blanco puede capturarlas por completo, y negro no podría volver a jugar nada en esa esquina, gracias a esas dos piedras negro podría ubicar **nuevas piedras permanentes** en las casillas marcadas con cuadrado, si es que blanco se decide efectivamente a capturar las piedras de la esquina.

Estas posibles nuevas piedras permanentes hacen que las originales estén vivas.



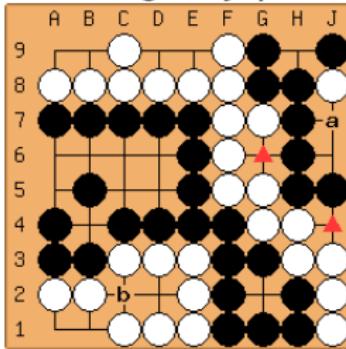
Ejemplo 4 (avanzado): Bent four + sekis



Seki

- Las reglas chinas y AGA no definen Seki, y no lo necesitan pues no hacen ninguna distinción entre un grupo vivo con 2 ojos o un grupo en seki.
- Las reglas japonesas 1989 definen un grupo en Seki, como un grupo que sigue adyacente a un dame al terminar el juego.

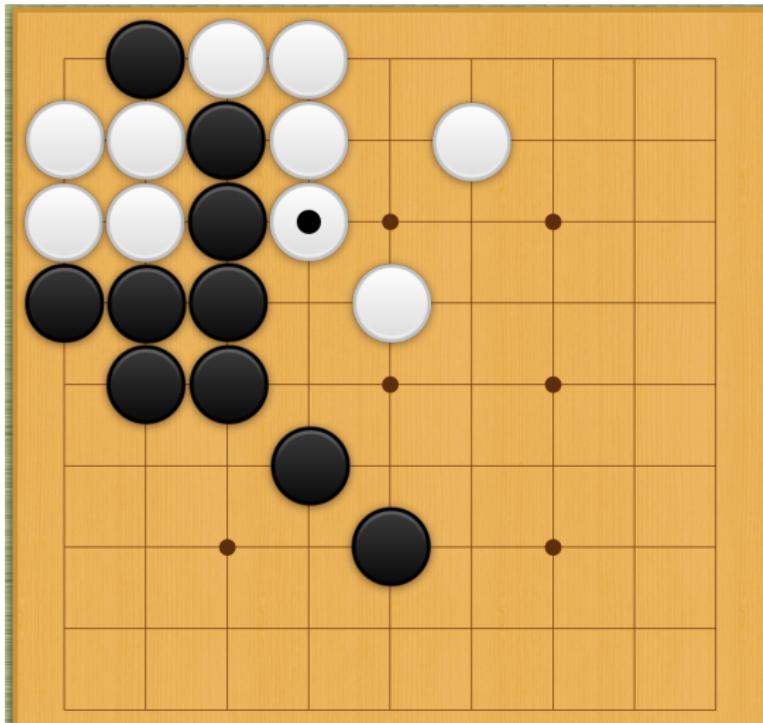
La definición utilizada en las reglas japonesas 1989 tiene el defecto de



permitir “pseudosekis”.

Torazu Sanmoku

- Esta posición fue cambiada por las reglas 1989 (y por las del WAGC)

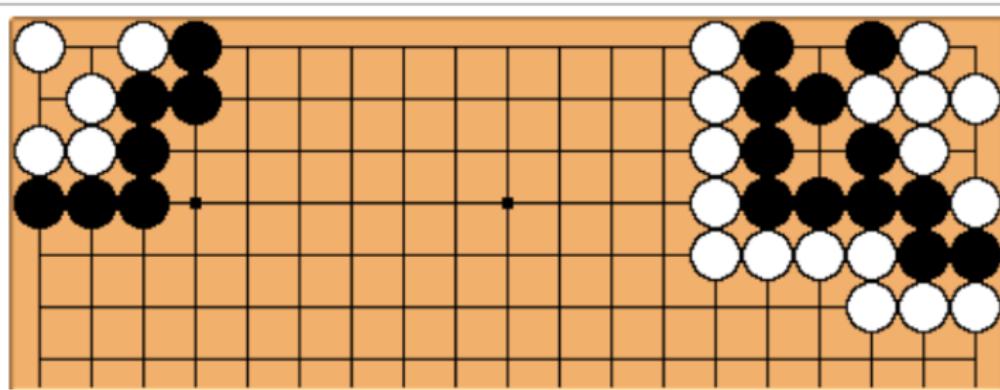


Torazu Sanmoku (cont.)

- Cuando fue consultado por esta posición, shuwa determinó que negro tenía 3 puntos, sin necesidad de jugar.
 - Es decir, lo evaluó como si fuera un caso de snapback típico.
 - Si empieza capturando blanco (snapback), negro puede conseguir 3 puntos.
 - Si empieza capturando negro en cambio, solo puede conseguir 2 puntos.
- El procedimiento de vida y muerte actual determina que la situación es 0 puntos (seki, ambos vivos) si queda en el tablero.
- Por lo tanto, actualmente lo que debe hacer negro es capturar, y aceptar quedarse con solo 2 puntos.

Falsa vida

Es una situación que todas las reglas principales determinan como muerta, pero que generó disputas durante cientos de años. Se produce esta situación cuando es imposible capturar un “ko muerto”, que por sí solo no podría vivir, ya que el rival cuenta con infinitas amenazas de ko.



Falsa vida (cont.)

Un grupo de estas características está muerto con las 3 reglas principales porque:

- Las reglas chinas separan este caso especialmente, diciendo que una situación así está muerta.
- Las reglas AGA utilizan superko, y en ese caso el grupo no logra evitar ser capturado, pues la regla del ko le impide seguir recapturando.
- En reglas japonesas se utiliza el juego hipotético, y entonces la localidad de la vida y muerte hace que las infinitas amenazas de ko no se puedan utilizar.

Contenidos

- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas “Convencionales”
- 8 Reglas “No convencionales”
- 9 Lecturas recomendadas

Triples ko (y similares repeticiones) famosos

Las siguientes partidas terminaron sin resultado, por triple ko:

- 1582: Honinbo Sansa vs Kashio Rigen
 - Ante Oda Nobugana en Tokyo. Al día siguiente es asesinado.
 - Desde entonces se consideró triple ko = mala suerte.
- 1998: O Rissei vs Cho Chikun (Cuarto juego del título Meijin)

El siguiente pudo terminar en triple ko, pero Luo eligió ceder el triple ko a su rival, y aún así ganó el partido.

- 2005: Luo Xihe vs Choi Cheolhan (Semifinales de Copa Samsung)

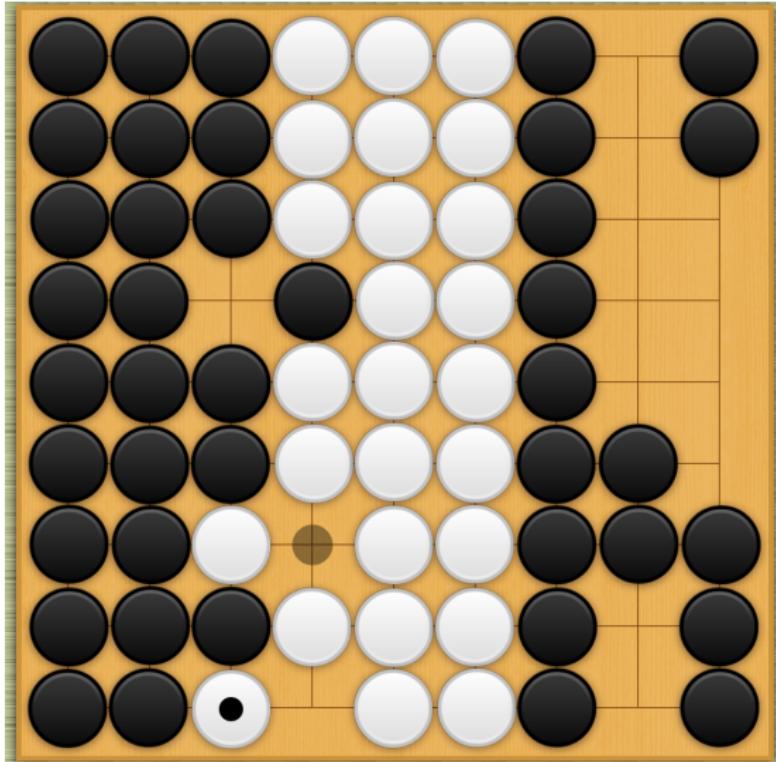
El siguiente partido terminó sin resultado, por **cuádruple ko**:

- 2007: Kono Rin vs Akiyama Jiro (Copa Agon)

“Of the 168 813 games played by Nihon Kiin professionals in this period, only 19 have yielded no result, averaging about 1 no result game every 9000 played.”

Triples ko

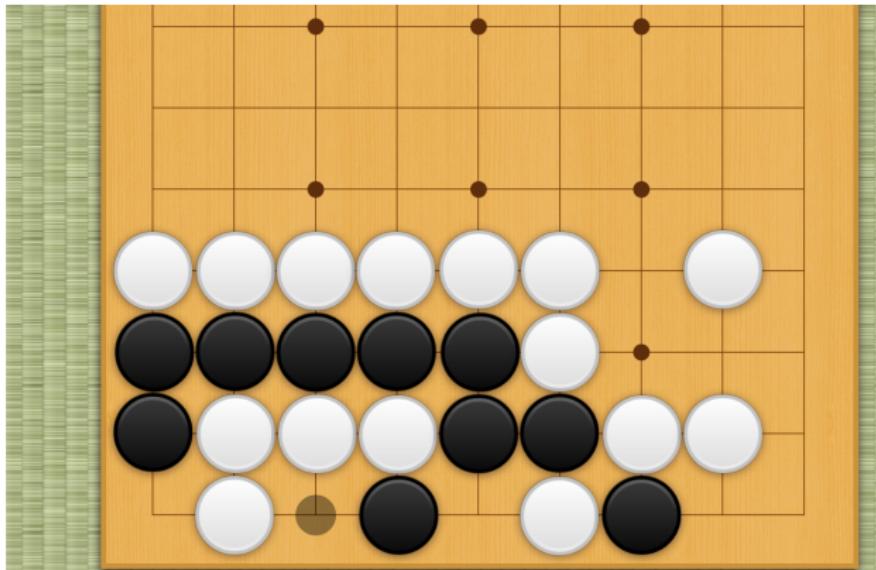
Consisten de 3 ko que los jugadores luchan a la vez:



Vida eterna

Es una configuración extremadamente rara. Aparentemente un texto chino sobre Go diría que si esta situación ocurre:

- “Deberías comprar pescado, verduras, carne y vino, y hacer una buena fiesta para celebrar.”



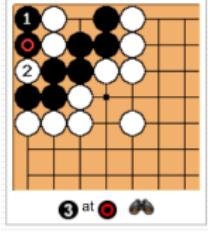
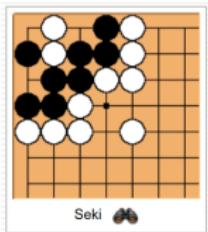
Triples ko y vida eterna: tratamiento

Ante estas secuencias con repeticiones:

- Si ninguno de los jugadores cede el ciclo, las reglas chinas y japonesas **anulan el partido**.
- Las reglas AGA utilizan superko:
 - No se permite repetir **ninguna** situación del tablero que ya haya ocurrido en algún momento previo.
 - Según cada posición particular, podría darse una lucha de ko, o quedar un grupo en “falsa vida”.

Triples ko y vida eterna: tratamiento

- Las reglas chinas solamente utilizan superko para el caso de “vandas, vuelve uno”



Contenidos

- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas "Convencionales"
- 8 Reglas "No convencionales"
- 9 Lecturas recomendadas

Chinas

- Conteo de área
- Solo el Superko Chino (enviar 2 vuelve 1), cosas más complicadas se anula el partido, excepto falsa vida.
- Vida y muerte global: Se juega, y todo lo que queda en el tablero está vivo.
- Seki es territorio, no hace diferencia.

Japonesas

- Conteo de territorio
- Solo la regla de ko básica
- Vida y muerte local, con juego hipotético y sin amenazas de ko
- Seki NO es territorio.

- Conteo de área
- Superko situacional
- Vida y muerte global: Se juega, y todo lo que queda en el tablero está vivo.
- Seki es territorio, no hace diferencia.

Contenidos

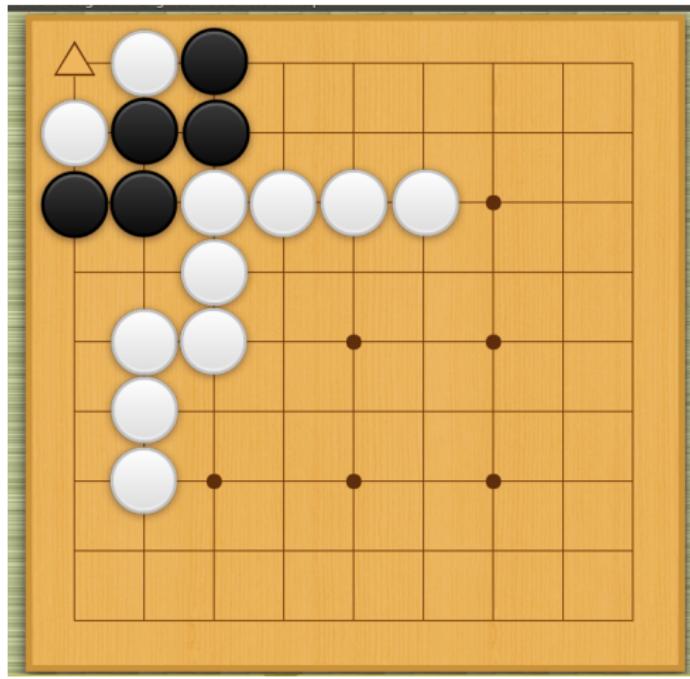
- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas "Convencionales"
- 8 Reglas "No convencionales"
- 9 Lecturas recomendadas

Suicidio

- Las reglas más usadas no permiten suicidio, pero otras sí.
- Notoriamente, en Taiwan y algunos torneos europeos se utilizan las reglas Ing (o Ing simplificadas), que sí lo permiten.

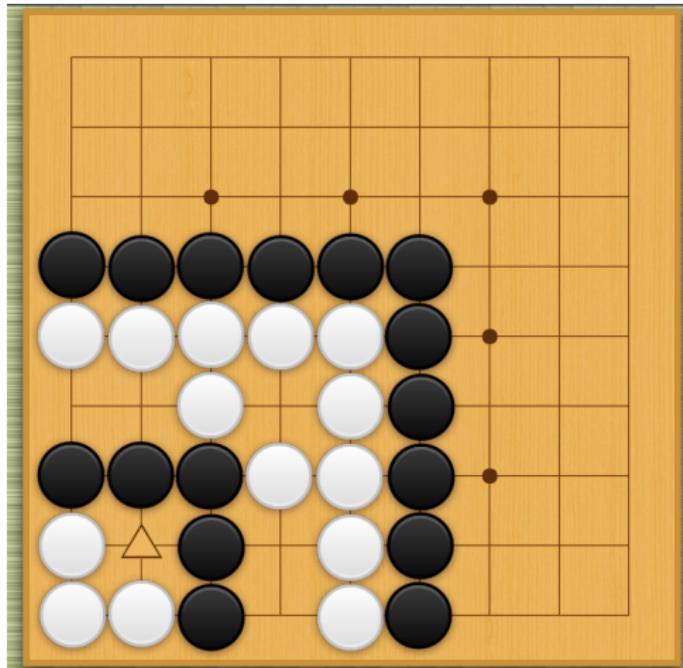
Ejemplo de suicidio útil más común

A veces, luego de un oshi-tsubushi, queda una jugada posible de suicidio, que puede utilizarse como **amenaza de ko adicional**.



Ejemplo de suicidio útil más raro

Un ejemplo mucho menos frecuente donde el suicidio es útil, pero más espectacular, es en algunas carreras de capturar. De alguna manera, el suicidio permite “corregir una muy mala forma”.

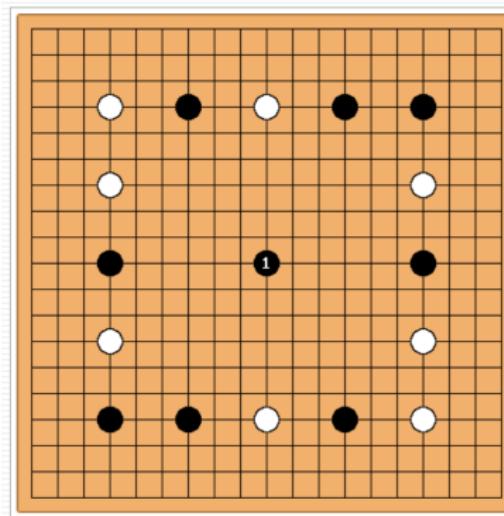


En la posición que se muestra a la izquierda, si no hay suicidio, blanco muere inevitablemente.

Pero si en cambio se permite el suicidio y blanco juega en el triángulo, puede crear un seki.

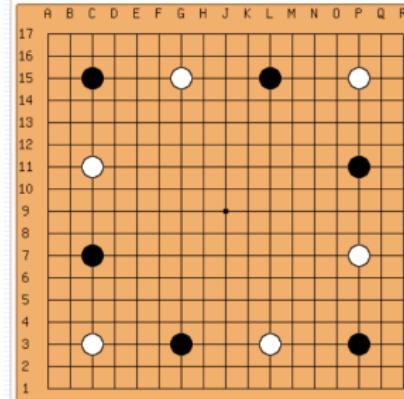
Sunjang Baduk

- Forma de go común en Corea entre los siglos XVI y XX.
- Piedras iniciales preubicadas en un patrón “de lucha” fijo.
- Sistema de conteo no convencional: al terminar se sacan piedras internas dejando solo las “fronteras” de los territorios, y se cuenta el territorio interno, ignorando prisioneros.



Go tibetano

- Tablero de 17x17
 - Blanco juega primero (lo mismo ocurría en la antigua China)
 - Piedras iniciales preubicadas en un patrón “de lucha” fijo.
 - Regla del ko modificada:
 - “No se puede jugar una piedra en una intersección de la cual el oponente acaba de retirar una piedra capturada”
 - Esto además de prohibir la recaptura de ko usual, también prohíbe el snapback inmediato: para recapturar un “snapback” hay que gastar una amenaza de ko.



Contenidos

- 1 Preliminar
- 2 Historia de las reglas y disputas
- 3 Conteo
- 4 Fin del juego
- 5 Vida y muerte
- 6 Ko (repetición)
- 7 Resumen de reglas “Convencionales”
- 8 Reglas “No convencionales”
- 9 Lecturas recomendadas

Bibliografía

- <https://senseis.xmp.net/?RulesOfGo>
- <https://senseis.xmp.net/?GoRulesBestiary>
- http://harryfearnley.com/go/bestiary/rule_challenge.html
- <http://elsantodel90.tk/go-rules/go-rules.html>
- <https://groups.google.com/forum/#!topic/rec.games.go/WgKwxzN61g4>
- <https://senseis.xmp.net/?SendingTwoReturningOne>