

囲碁規則

第一条 (囲碁の定義)

囲碁は二人が黒と白の碁石を規則に従って、碁盤の交点に交互に着手し、双方の占めた地とアゲハマの多さで勝敗を決める競技である。

第二条 (囲碁の道具)

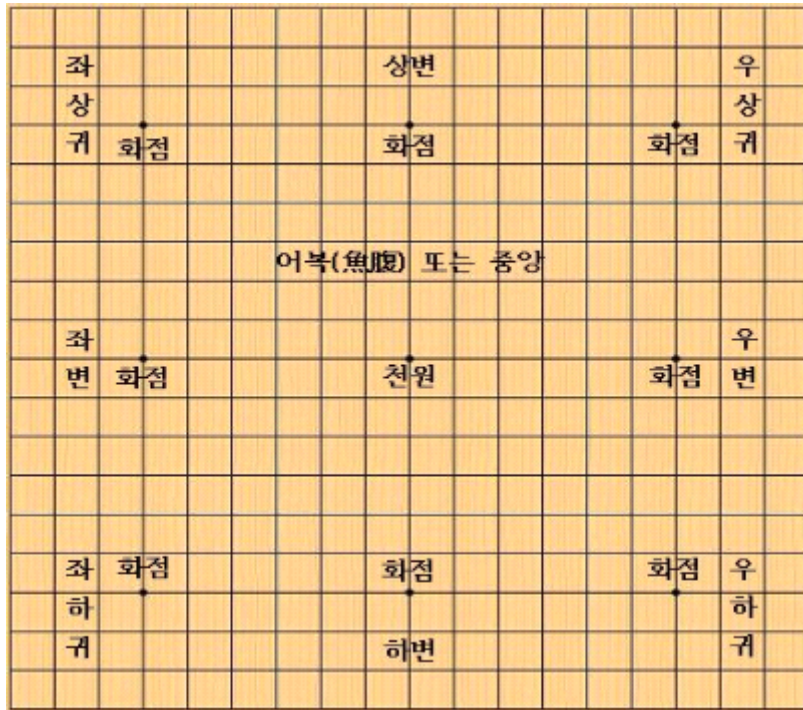
1. 碁石

碁石は囲碁を打つ時、碁盤に着手する用具として、黒と白の二種類がある。

2. 碁盤

碁盤は縦横各19本の平行線を描いた平面で縦45.5cm、横42.5cmの木盤を使用するのが一般的である。

<参考図 1>



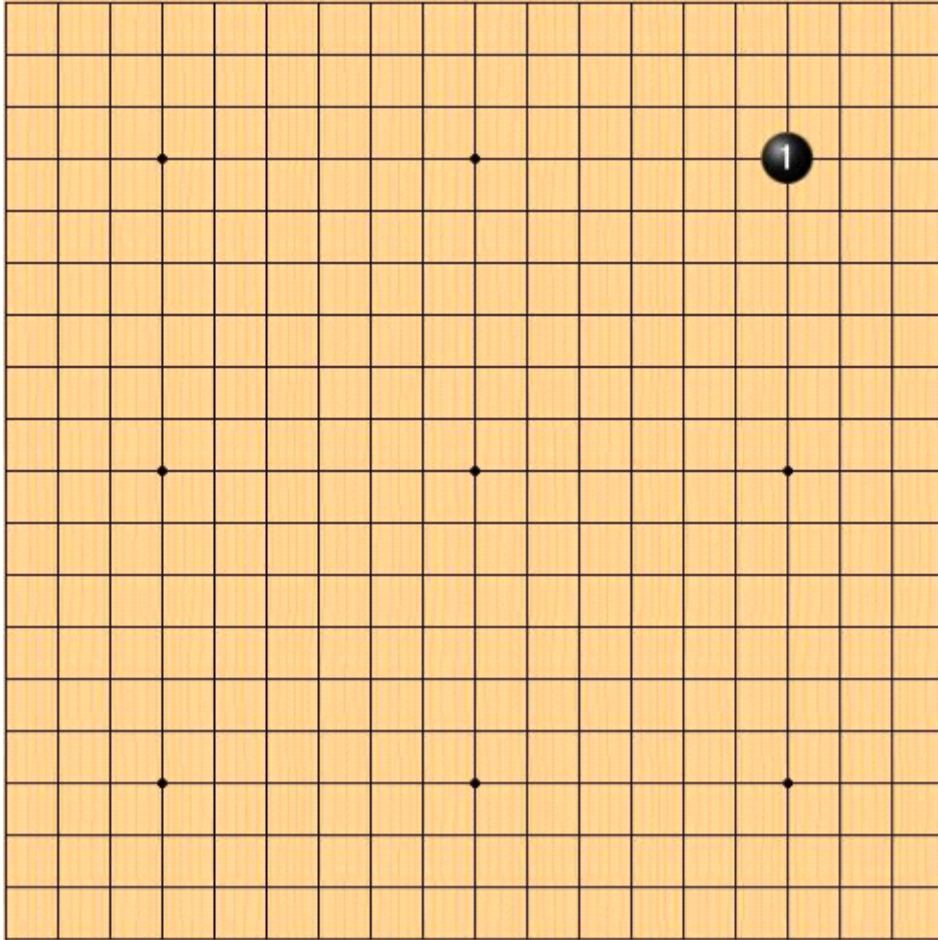
第三条 (対局)

1. 囲碁を打つことを「対局」囲碁を打つ人を「対局者」という。
2. 対局者は互角な条件で対局することが原則である。

第四条 (着手)

着手とは碁石を交点に打つことをいう。

<参考図 2>



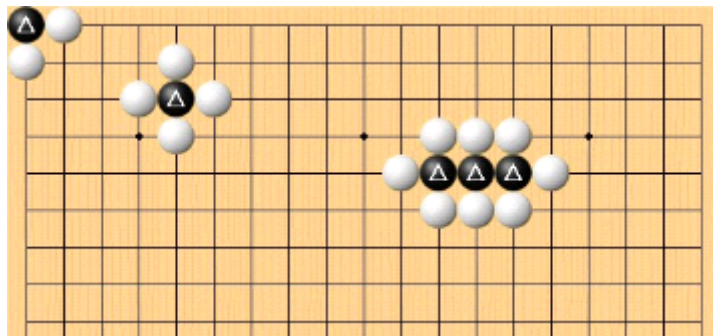
第五条 (着手の原則)

着手は交互に一手ずつ打たなくてはならない。ただし、終局に至りそれ以上打つところがなければ、着手権を渡す。(第十二条二項参照)

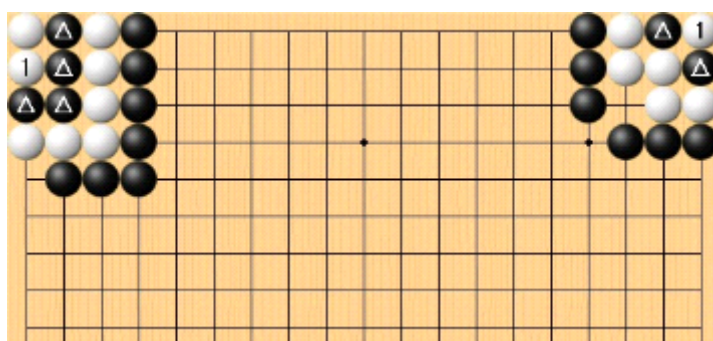
第六条 (取り)

囲まれた碁石は碁盤から取り上げる。これを「取り」という。終局の段階では取り上げることを証明できれば、それを囲わずとも取り上げることができる。

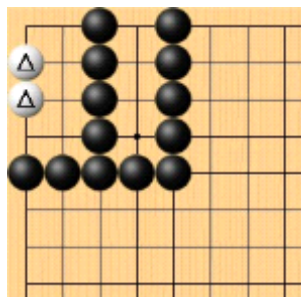
<参考図 3-1> 黒△は囲まれているので取り上げられる。



<参考図 3-2> 白1で黒△を取ることが出来る。



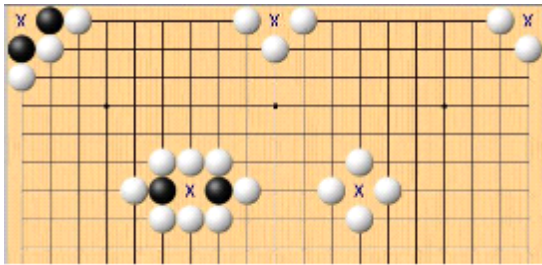
<参考図 3-3> 白△ 二子は終局時そのまま取り上げることが出来る。



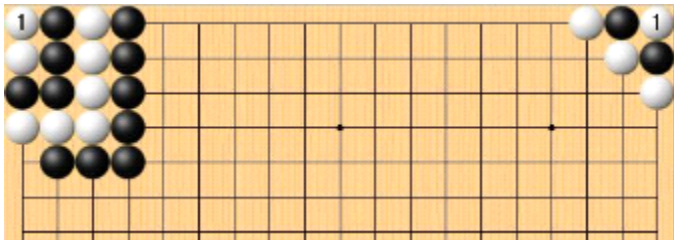
第七条 (着手禁止)

四方に囲まれたところには打つことができない。ただし相手の石を取れる場合は打てる。(6条 3-2図参照)

<参考図 4-1> 黒は×のところに着手できない。白は×のところに着手することができる。



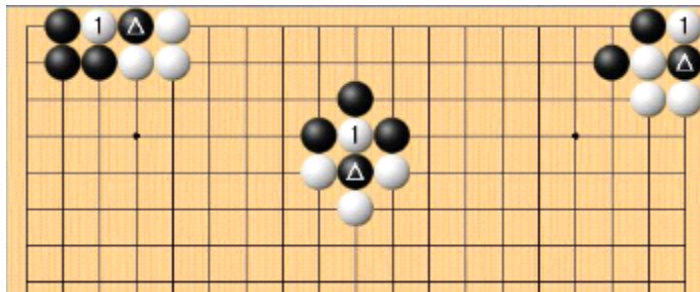
<参考図 4-2> 白は1に打つことができる。



第八条 (着手の制限)

お互い相手の石一子を交代に取る形を「コウ」という。この場合一方が抜いた時、相手は他のところに着手をした後はじめて再度取ることができる。

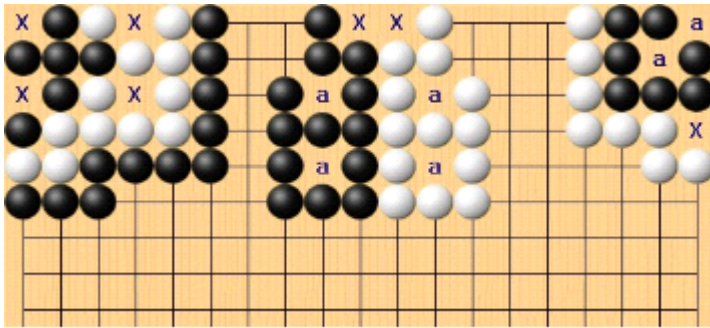
<参考図 5-1> 白1で黒△を取れる、黒は他のところに打った後、白一子を取ることができる。



第九条 (地)

活きている石で囲んだ空われている空点を「地」といい、空点一つが「一目」となる。

<参考図 6> ×のところはすべて「駄目」 aのところは「地」である。

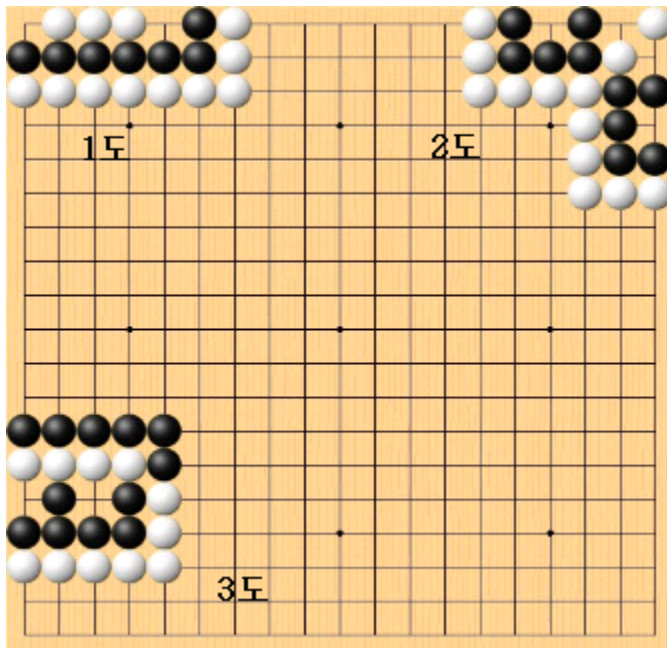


第十条 (駄目)

地以外の空いた点を「駄目」という。

第十一条 (セキ)

一ヶ所以上の空いた点を間におき、黒と白が絡んだ形で、どちらから着手しても相手の石を取ることができない状態を「セキ」という。セキは地として数えない。



<参考図 7> 1図, 2図, 3図は「セキ」

第十二条 (終局)

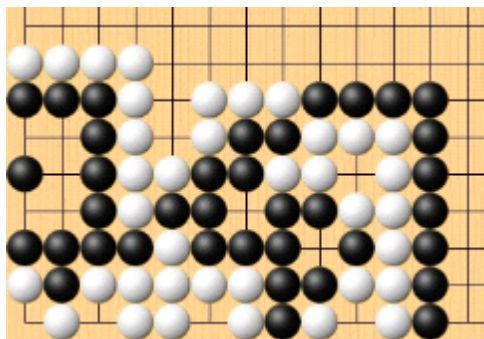
対局を仕上げる段階のことをいう。

円滑な終局のために次のような規則をおく。

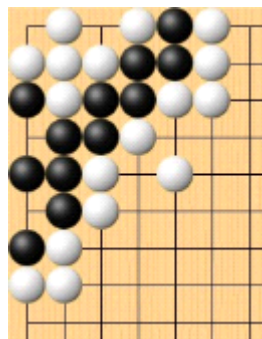
1. 駄目は一手ずつ交代に埋める。
2. 打つところがないと思われたら着手権を相手に渡す。
(付則第二条二項参照)
3. 双方が着手権を放棄したら、この時点で盤上のすべての死活を部分で切って解決する。(隅の曲がり四目、万年コウ等)

眼あり眼なしの三劫のように反復するような形は権利の強い方から引き分け、またはセキを選択出来る。

<参考図8-1> 三劫



<参考図8-2> 眼あり眼なしの三劫



4. 再度、着手権を放棄したら終局。

第十三条 (整地、地計算)

終局後、地の中にある相手の死に石 (取ることができる石) 取を取り上げ、取った石と合わせて相手の地に埋め、残っている双方の地を比較することを「地計算」という。

第十四条 (勝敗の決定)

地計算をし、地の多い方を「勝者」とし、地の数が同じ場合は無勝負である。コミがある対局は別途に計算する。

第十五条 (中押し勝ち)

対局の一方が負けの意思を表明した場合、対局を終わらせることができる。地計算まで行かずに勝つことを「中押し勝ち」という。

第十六条 (無勝負)

対局途中で同一局面の反復状態が生じた場合、どちらも譲歩できない状況であればその時点で無勝負とする。

第十七条 (反則)

反則をしたら失格である。(第五、六、七、八条を破った場合)
これに対する詳細な事項は別に不足と競技規則で扱う。

<付則>

第一条 (反則負けとなる規定)

1. 囲碁のルール第五、七、八条を守らなかった場合
(着手の原則、着手禁止、着手の制限 (コウ))
2. 盤上に残っていない石を取り上げた場合
(囲碁規則第六条)
3. 対局中に石がずれたのを見つけたら元々着手されていたところに戻しておくことを原則とする。戻せなかった場合そのまま対局を続けることもできるが、合意がなされなければ両負けである。
4. 駄目を詰める際、対局時計を止めても反則である。
5. 付則第二条の罰則規定一項を二回行った場合。
6. 盤上から取り上げる石を残した場合反則負けである。

第二条 (終局)

1. 駒目を詰める過程も対局中であるため対局時計を止めてはならない。
2. 駒目を全て詰めて打つところがなければ盤外（テーブル等）に着手をして対局時計を押し、着手をする意思がないことを相手に伝える。両対局者がそれ以上着手する意思がなければ地計算をする。
3. 地計算は一人ずつ交代にすることが原則である。

第三条（その他）

1. 相手が反則をしたときには即座に異議を唱えなければならない。対局が進行された後では黙認したこととみなす。

競技の規則

第一条（相手に被害を与える行為）

1. 携帯電話に関する規定
 - 1) 一回のベル（振動）：対局場で通話をしたら反則負け。
一回のベル（振動）：警告（イエローカード）
 - 2) 二回のベル（振動）：反則負け。
2. 扇子、碁石、クルミ等で音を出す行為。
 - 1) 1次：警告（イエローカード）
 - 2) 2次：反則負け

※ 対局中に発生した全ての問題は立会人が管理、監督する責任がある。

第二条（対局時計使用）

1. 対局時計を手には持っていない。
2. 秒読みの時
 - 1) 抜き石が多い場合、対局時計を少しの間停止することができる。
 - 2) 化粧室に行く場合、着手をしてから対局時計を一時停止する。
 - 3) 化粧室に行っていた対局者が着座した時から対局が開始され、離席中に着手した場合は打ったところを教えなくてはならない。

い。

3. 着手せずに対局時計を押すと反則負け。

第三条（無勝負の際、再対局の規定）

1. 再対局による対局料は支給しない。

2. 再対局日程

1) 必ず当日に再対局を行う。

2) 早碁の場合制限時間をそのままにし、持ち時間1時間以上の場合は各一時間で再対局を行う。