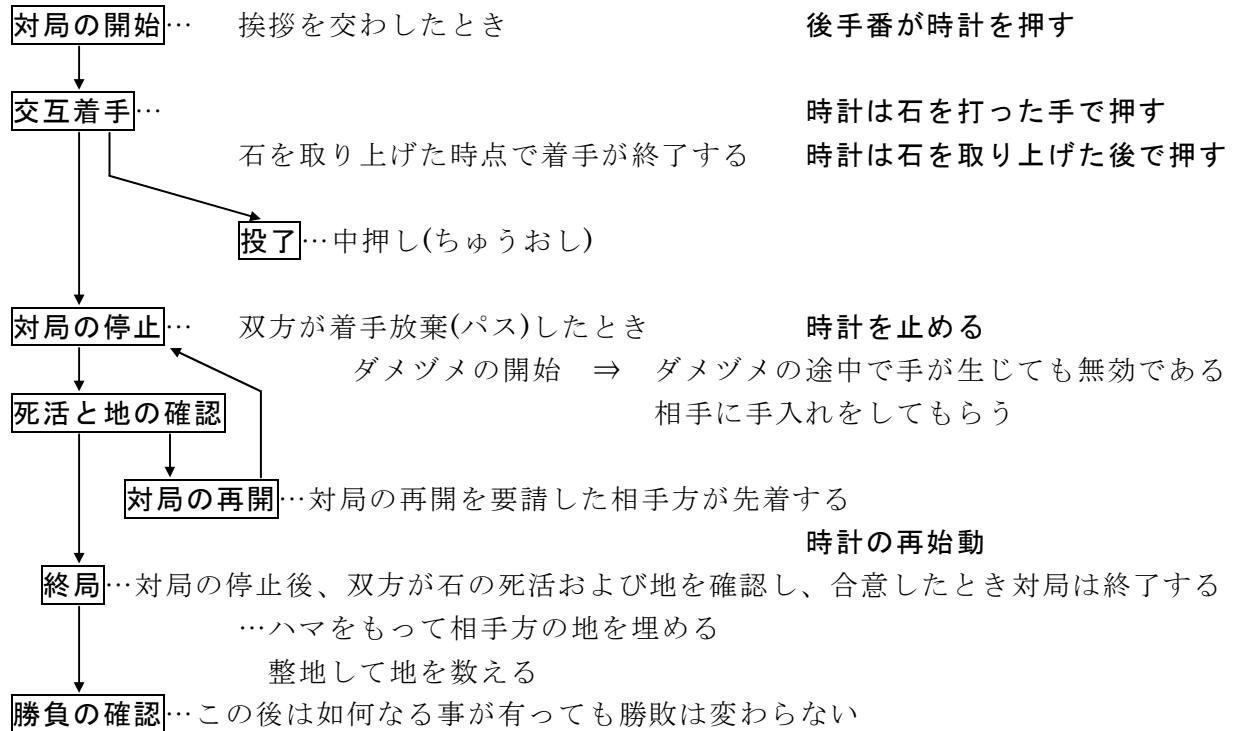


日本囲碁規約より

対局の流れ



無勝負… 対局中に同一局面反復の状態を生じた場合において、双方が同意したとき
三コウなど

両負け… 対局停止後、対局者が有効な手を発見し、その着手が勝敗にかかわるため、終局に同意できないとき
対局中に石が移動し、かつ対局が進行した場合は移動した石を元の着点に戻して続行する。この場合において双方が合意できないとき

反則負け… 一方が規約に反した場合は双方が勝負を確認する前であればその時点で負けとなる

日本囲碁規約—死活例

「対局の停止」から「終局」の間の確認

活き石…相手方の着手により取られない石、又は取られても新たに相手方に取りられない石を生じ得る石は「活き石」という。

死に石…活き石以外の石

セキ石…駄目を有する活き石

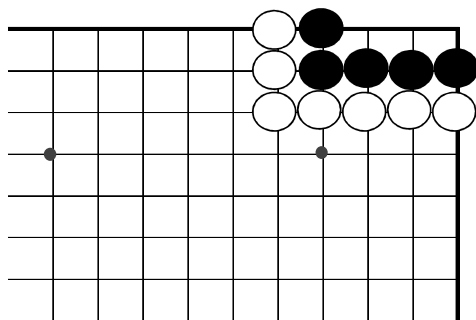
駄目 …一方のみの活き石で囲んだ空点を「目」といい、目以外の空点を「駄目」という。

対局の停止後、一方が**対局の再開を要請した場合は相手方が先着する権利を有し、これに応じなければならない。**

「対局の停止」後での死活確認の際における同一の劫での取り返しは、行うことができない。ただし、劫を取られた方が取り返す劫のそれぞれにつき着手放棄**を行った後は、新たにその劫を取ることができる。**

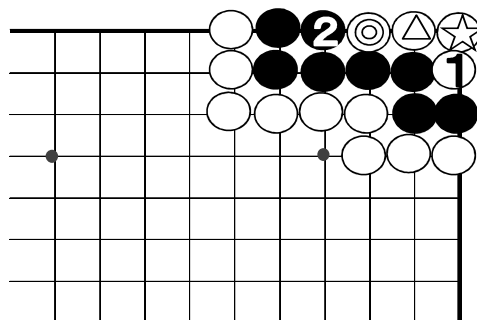
例1 — 「対局の停止」後に手下図が発見されたとき

このまま終われば黒地3目
勝敗にかかわる為、双方が合意しなければ両負け
(手のあることを言い出した方が不利となる為)

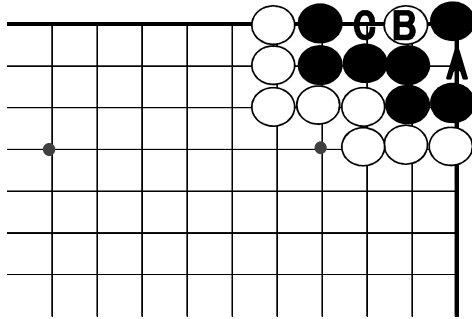


例2 — 隅の曲がり四目 ⇒ 死に

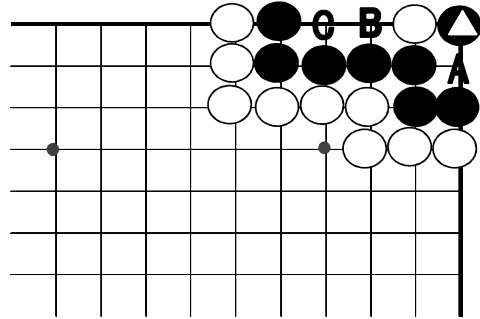
白1、黒2、白△、黒☆、白1
黒パス、白◎



例3 (左)一本コウ ⇒ 手入れが必要
 白からは
 白A、黒パス、白C



例4 (右)一寄せコウ ⇒ 手入れは不必要
 白A、黒パス、白B、黒△、白パス、
 黒C



例5 一万年コウ ⇒ そのまま終わればセキ
 白Aならセキ。
 黒が白を取ろうとするなら
 黒A、白パス、黒B、白◎、黒パス、白Cまで黒が取られる。

