

바둑 규칙

(반상 룰)

제1조 바둑이란

바둑은 두 사람이 흑과 백의 바둑돌로 규칙에 따라 바둑판의 교차점에 교대로 착수하여 쌍방이 차지한 집과 포로(잡은 사석)의 많고 적음으로 승패를 가리는 경기이다.

제2조 바둑의 도구

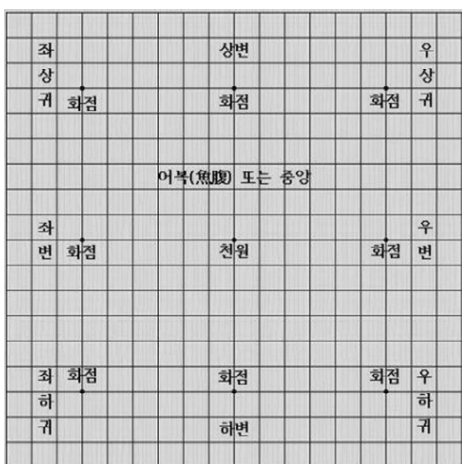
1) 바둑돌

바둑돌은 바둑을 둘 때 바둑판에 올려놓는 용구로써 흑과 백, 두 가지가 있다.

돌의 수는 흑 181개, 백 180개가 표준이다.

2) 바둑판

바둑판은 가로, 세로 각 19개의 평행선을 그린 평면으로 가로 42.5cm, 세로 45.5cm의 나무판을 사용하는 것이 보통이다. <참고도 1>



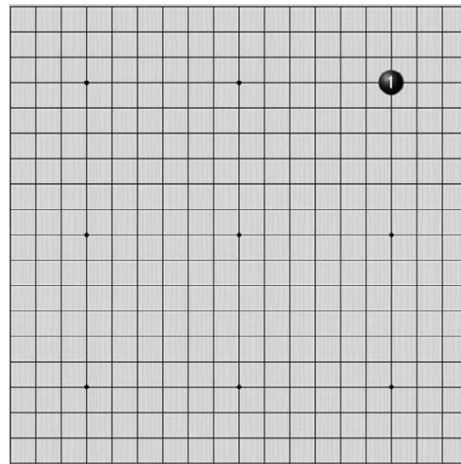
<참고도 1>

제3조 대국(對局)

- 1) 바둑 두는 것을 '대국' 이라 한다.
- 2) 한국기원에서 주관하거나 인정하는 시합을 공식대국이라고 한다.
- 3) 대국자는 평등한 조건에서 대국함을 원칙으로 한다.

제4조 착수(着手)

착수란 바둑돌을 교차점에 놓는 것을 말한다. <참고도 2>



<참고도 2>

제5조 착수의 원칙

착수는 교대로 한 수씩 놓아야 한다. 단, 중국에 이르러 더 이상 둘 곳이 없다면 착수를 포기할

수 있다.(제12조 참조)

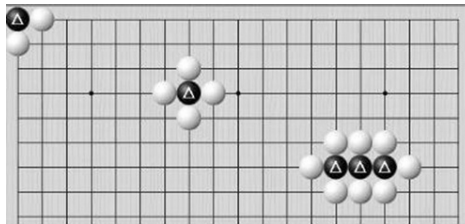
제6조 따냄

1) 빈 점이 없이 막힌 돌은 바둑판에서 들어낸다. <참고도 3-1>

2) 1, 2, 3도의 백1을 따냄이라고 한다. <참고도 3-2>

3) 중국 시에는 실제로 따낼 수 있음을 증명할 수 있는 돌은 빈 점이 있더라도 그 빈 점을 매우 지 않고 그냥 들어낸다. <참고도 3-3>

<참고도 3-1> 흑a는 인접한 선상에 빈 점이 없기 때문에 바둑판에서 들어낸다.



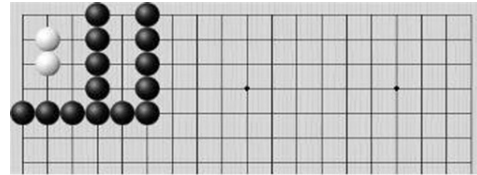
<참고도 3-1>

<참고도 3-2> 1~3도의 경우 백1로 두어 흑 돌을 따낼 수 있다.



<참고도 3-2>

<참고도 3-3> 백돌 두 점은 중국 시 그대로 들어낸다.

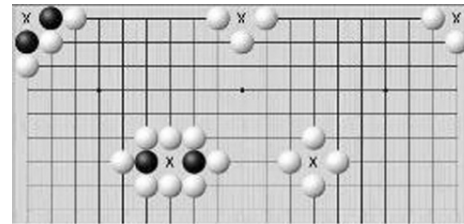


<참고도 3-3>

제7조 착수금지

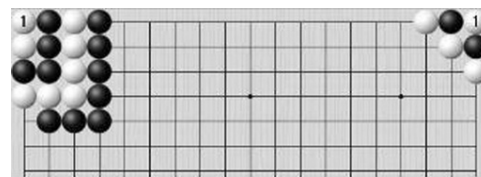
빈 점이 없이 사방이 막히는 곳은 둘 수 없다. 단, 상대방의 돌을 따내는 경우에는 둘 수 있다. (6조 3-2도 참조) <참고도 4-1, 4-2>

<참고도 4-1> 흑은 x의 곳에 착수할 수 없다. 그러나 백은 x의 곳에 착수할 수 있다.



<참고도 4-1>

<참고도 4-2> 백은 1로 둘 수 있다.



<참고도 4-2>

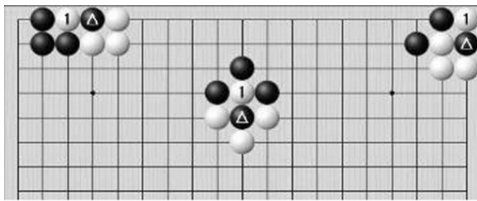
제8조 착수의 제한

서로 상대방의 돌 하나를 번갈아 되탈 수 있는 형태를 '뻐'라고 한다. 이 경우 한 쪽이 따냈을 때 상대방은 다른 곳에 한번 착수 한 후에야 비로

정규 바둑판
바둑 용어사전/정규 바둑판

소 되 팔 수 있다. <참고도 5-1>

<참고도 5-1> 백 1로 흑a 를 따낼 수 있으며 흑은 다른 곳에 둔 다음에야 되팔 수 있다.



<참고도 5-1>

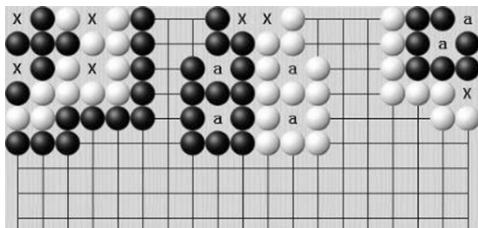
제9조 집

살아 있는 돌로 에워싼 빈 점을 집이라고 하며 빈 점 하나가 한 집이 된다. <참고도 6>

제10조 공배

집 이외의 빈 점을 공배라 한다.

<참고도 6> x한 곳은 모두 공배이며, a의 곳은 집이다.



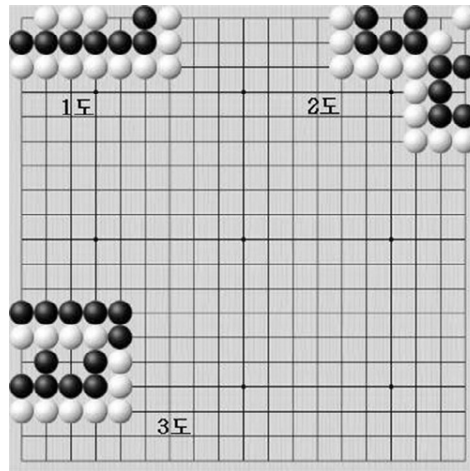
<참고도 6>

제11조 빅

한 곳 이상의 빈 점을 사이에 두고 흑과 백이 얽힌 모양으로 어느 쪽에서 착수해도 상대방의 돌을 따낼 수 없는 상태를 '빅' 이라고 한다.

빅은 집으로 계산하지 않는다. <참고도 7>

<참고도 7> 1도, 2도, 3도는 빅이다.



<참고도 1>

제12조 종국(終局)

한 판의 바둑을 마무리하는 것을 종국이라 하며 이를 위해 다음과 같은 규칙을 둔다.

- 1) 공배는 한 수씩 교대로 메운다.
- 2) 돌 곳이 없다고 생각되면 착수포기 의사를 밝힌다. 착수포기가 나오면 항상 상대가 착수권을 갖는다. 착수포기의 뜻을 나타낼 때는 반외에 착점을 하고 계시기를 누른다.(부칙 제3조 2항 참조)
- 3) 흑, 백 연달아 착수포기가 나오면 모든 사항을 부분으로 끊어서 해결한다.(귀곡사, 만년패 등) 유가무가3패, 억지옥집살의 형태처럼 해결할 수 없는 경우는 판빅, 또는 부분 빅으로 처리한다.(이 경우는 한쪽만 권리가 있다.)

제13조 계가(計家)

종국 후 집 속에 있는 상대방의 죽은 돌(따낼

수 있는 돌)을 들어내어 잡은 돌과 합쳐서 상대방의 집에 메운 후 남아 있는 쌍방의 집 수를 비교하는 것을 계가라고.

제14조 승패의 결정

계가를 하여 집이 많은 쪽을 승자로 하며 집 수가 같은 경우는 무승부이다.
덤(공제)이 있는 대국은 별도로 계산한다.

제15조 불계승(不計勝)

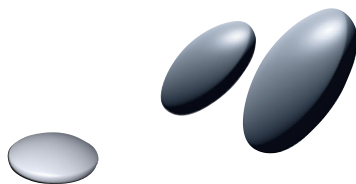
대국 도중 한쪽이 패배의사를 표명하면 대국을 마칠 수 있다. 이와 같이 계가까지 가지 않고 이기는 것을 불계승이라고 한다.

제16조 무승부(無勝負)

대국 도중에 동일한 국면의 반복상태가 생길 경우 어느 쪽도 양보할 수 없는 상황이면 무승부(판 박)로 한다.

제17조 반칙(反則)

반칙을 하면 실격이다. (제5조, 6조, 7조, 8조를 어겼을 경우)
이에 대한 자세한 사항은 따로 부칙과 경기규칙에서 다룬다.



부칙

제1조 패(敗)가 되는 규정

- 1) 바둑규칙 제5, 7, 8조를 지키지 않았을 때.
{착수 교대의 원칙, 착수금지 구역, 착수의 제한(패)}
- 2) 반상에 남아있어야 되는 돌을 들어냈을 때.
(바둑규칙 제6조)
- 3) 대국 중에 돌이 밀린 것을 발견하면 원래 착점한 곳으로 옮기고 두는 것을 원칙으로 한다.
옮길 수 없으면 그 상태로 대국을 진행할 수 있지만 합의가 이루어지지 않으면 양자 패이다.
- 4) 공배를 메울 때 계시기를 꺼도 반칙이다. (제3조 1항 참조)
- 5) 부칙 제2조 벌칙 규정 1항을 2번 했을 경우.

제2조 벌칙 규정

- 1) 반상에서 들어낼 돌을 남겨둔 경우. (바둑규칙 제6조) 벌점 2집이며 두 번째는 반칙패이다.
상대방은 대국 진행과 상관없이 벌점을 요구할 수 있다.

제3조 중국

- 1) 공배를 메우는 과정에서 시계를 끄면 반칙이다. 아직 대국 중이기 때문이다.
- 2) 공배를 다 메우고 돌 곳이 없으면 반외에 착점을 하고 계시기를 눌러 착수할 뜻이 없음을 상대방에게 밝힌다.
대국자 모두 더 이상 착수할 의사가 없으면 계

가를 한다.

3) 계가는 한명씩 교대로 하는 것을 원칙으로 한다.

제4조 기타

1) 상대방이 반칙을 했을 때에는 즉시 이의를 제기해야 한다. 대국이 진행된 다음에는 묵인한 것으로 간주한다.

단, 제2조 1항은 예외이다.

경기 규칙 (반외 룰)

제1조 상대에게 피해를 주는 행위

1. 휴대폰에 관한 규정

- a) 1회 벨 울림- 대국장에서 통화하면 반칙패이며 벨만 울리면 벌점 2집이다.
- b) 2회 벨 울림- 반칙패.
- c) 진동 매너 모드로 전환한 상태에서 통화하지 않으면 상관없다.

2. 부채, 바둑알, 호두알 등으로 소리를 내는 행위

- a) 1차- 경고. (노란 카드)
 - b) 2차- 입회인이 해당 물건을 보관하고 벌점 2집.
- ※대국 중에 발생하는 모든 문제는 입회인이 관리 감독할 책임이 있다.

제2조 계시기 사용

1. 계시기에 손을 올려놓으면 안 된다.

2. 초입기 시

- a) 사석이 많은 경우 계시기를 잠깐 정지할 수 있다.
- b) 화장실에 갈 경우 착점 후 계시기를 멈출 수 있다.

3. 착점하지 않고 계시기를 누르면 반칙이다.

