

日本棋院創立八十周年記念

# 簡明 日本囲碁規約

- ▽マガリ四目万年コウを解決
- ▽盤外トラブルQ&A

月刊碁ワールド8月号特別付録

日本棋院創立八十周年記念

# 簡明 日本囲碁規約

監修 工藤紀夫

## はじめに

日本囲碁規約は平成元年に改定されました。その基本方針は以下の三点です。

1、日本の伝統的な対局方法を遵守  
2、日本のルールに潜在的に含まれている合理性の理論化と明確化

3、世界に通用する囲碁ルールの追求

わたしたちの対局で、ルールが問題化することはほとんどありません。しかし、一方で最低は知っておきたい「隅のマガリ四目」の仕組みなど、誤解されている方が少なくありません。

本小冊子は、みなさんの周りで起こりうるルール問題にスポットを当てました。みなさんの疑問解消に役立てば幸いです。

巻末にはルールとマナーに関するトラブル解消法を附しました。日本囲碁規約の前文にあるように、碁は「対局者の良識と相互信頼に基づく」ゲームです。この精神がトラブル解消の最良の方法ということもご銘記ください。

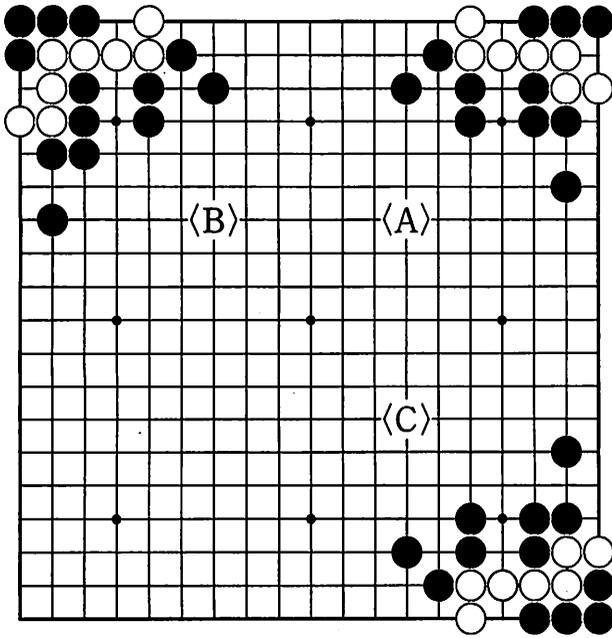
## もくじ

テーマ1	隅のマガリ四目	3
テーマ2	万年コウ	9
テーマ3	旧「取らず三目」	12
テーマ4	手入れ要？ 不要？	15
テーマ5	両コウがあったら？	17
テーマ6	同型反復の禁止	19
珍型・奇型		22
トラブルQ&A		23

構成——川熊博行

デザイン——岸本庄八郎

# テーマ1 隅のマガリ四目



テーマ1

## テーマ1 隅のマガリ四目

A～Cはそれぞれ独立した図とお考えください。白石の死活がテーマです。

A～Cの白のうち、ルール（日本囲碁規約）で死に石と認定される通称「隅のマガリ四目」の形はどれでしょう。

日本囲碁規約は第七条第1項で、

「『活き石』以外の石は『死に石』」

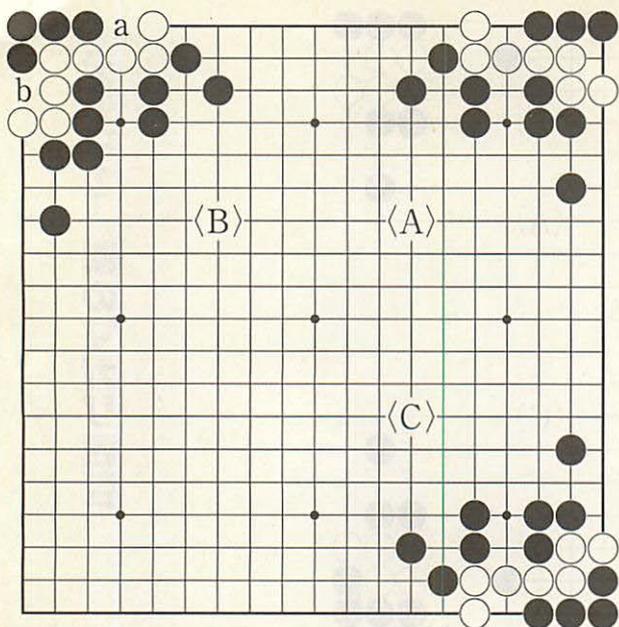
と規定しています。

「隅のマガリ四目」は、昔から多くのトラブルを生んでいます。その原因は誤認識によるもの。いまままで認識があやふやだった方は、ここでしっかり把握してください。

テーマ1解答 「隅のマガリ四目」はA

「隅のマガリ四目」はAです。三型のうち、この白石だけが死に石です。なぜ死に石なのかは後述します。

B、Cの白石はともに活き石。「隅のマガリ四目」ではありません。



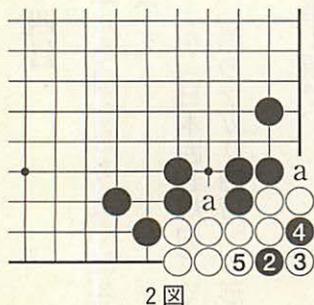
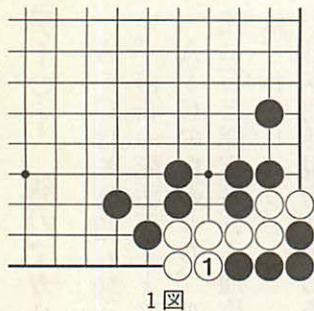
テーマ1

まずCから先に解説します。

白は1図、白1と取ることができず。つづいて攻めるなら2図、黒2のツケですが、見るように白3、5でオシツブシ。白は立派に生きています。かりにaのダメがつまっていたらオシツブシが打てない場合でも、黒2に白3とホウリ込んでのコウになります。

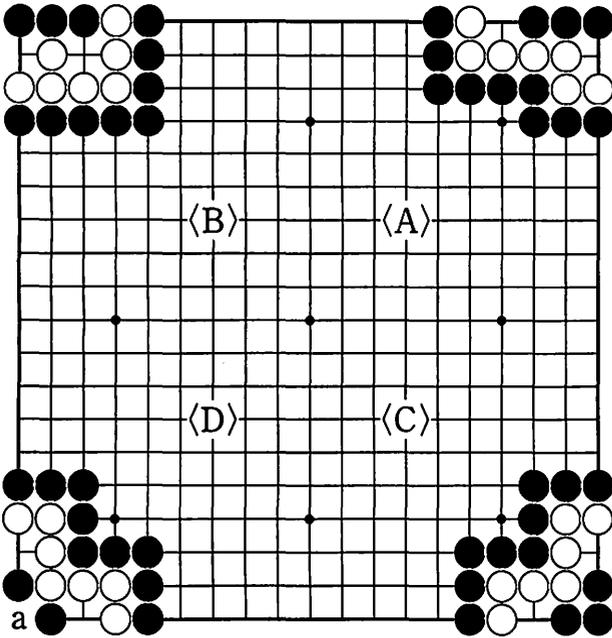
Bも同様。白からa、bと取ればオシツブシになります。たとえ外ダメがすべて詰まっていますが、この白はセキ。セキは活き石です。

ときにB、Cを「隅のマガリ四目で死」と主張する人がいますが、これは誤認識。強弁でしかありません。



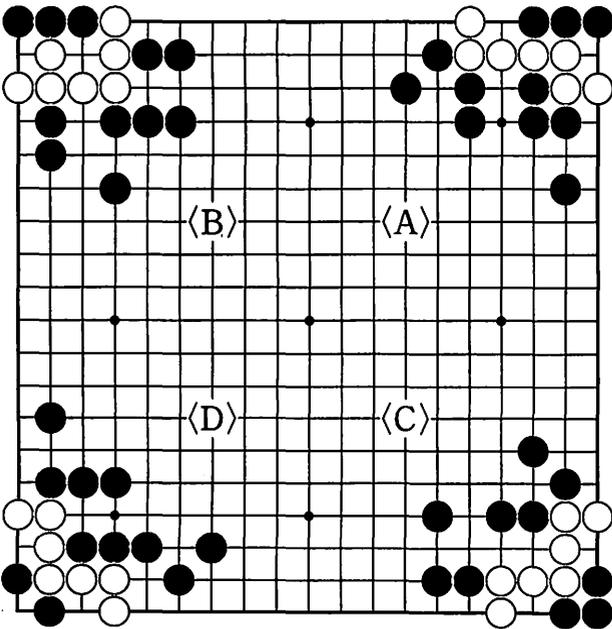
3 図、「隅のマガリ四目」はこの形しかありません。Dはaに黒石があるかないかで、Cとおなじということはわかりでしょう。とすると、AとCの三型ということです。

もちろん実戦では、図体が大きくなったり、もっと複雑な形で出現します。しかし内側——ダメ二つで黒三子を取らせているという点に変わりあ



3 図

りません。  
4 図、このように外ダメが空いていても、なんら状況は変わらず、白は「隅のマガリ四目」の死に石です。  
以下、説明に移ります。



4 図

## 説明

5 図、「隅のマガリ四目」です。まず、つぎの点を考えてみてください。

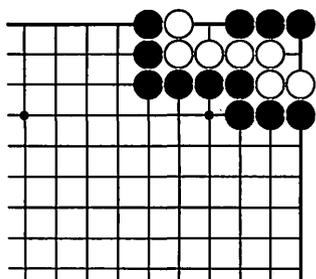
白から手が出せるかどうか？

黒から手が出せるかどうか？

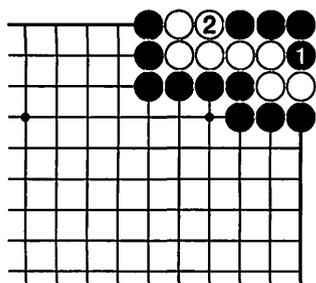
白からは手が出せません。では黒からはどうでしょう。黒からは手段の余地があります。

6 図、黒1のアタリから8 図、黒5まで、コウにすることが出来ます。しかも、黒の取り番のコウになります。

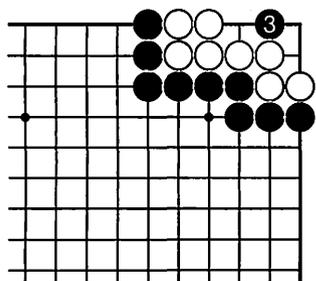
これが「隅のマガリ四目」の特殊性です。



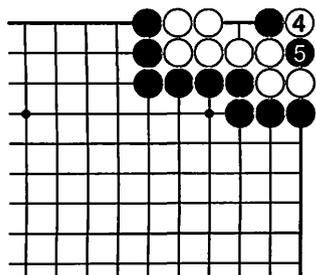
5 図



6 図



7 図



8 図

白からは永久に手が出せないのに対し、黒からは手が出せる。しかも、好きなきに、です。

片方が一方的に権利を有するので、「隅のマガリ四目」は死と定められました。平成元年に改定された日本囲碁規約は、これに理論的裏付けを与えました(次ページ)。

◇ ◇ ◇

なお、6 図黒1以下は証明に過ぎません。終局以前に黒1と打つのは「隅のマガリ四目」から逸脱し、コウになってしまいます。

5 図のまま終局を迎えれば、黒は手を加えずにこのまま、白七子を取り上げることが出来ます。

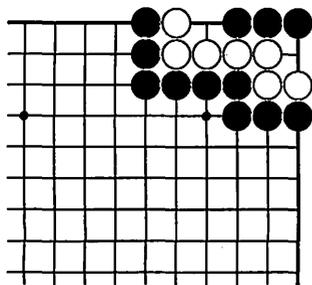
## 日本囲碁規約

日本囲碁規約は、以下のように「隅のマガリ四目」が死であることを証明します。ただし少々わかりづらい。「隅のマガリ四目」は「片方から一方的に手が出せる」から死、という理解で十分だと思われまます。

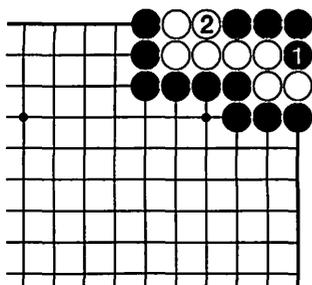
### 日本囲碁規約第七条（死活）

1 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られない石を生じうる石は「活き石」という。活き石以外の石は「死に石」という。

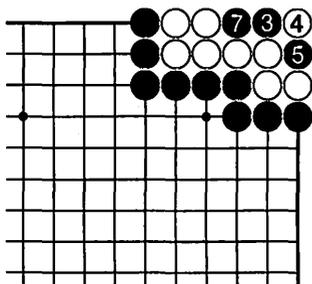
2 第九条の「対局の停止」後での、死活確認



9図



10図



11図

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

9図、黒三子は「相手方に取られない石」なので「活き石」です。では、白七子はどうか。以下は「死活確認」の作業です。

黒からは10図、黒1に打てる。白2と取らせて11図、黒3から5でコウ。黒5のとき白は「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」のでパス。黒7と取って、白七子が「死に石」であることが証明されます。

くり返しますが、以上はあくまでも「死活確認」の作業。確認を終えたのちは9図に戻し、黒はこのまま白七子を取り上げます。

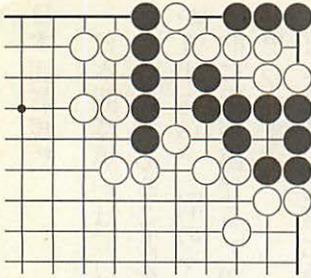
## 「隅のマガリ四目」の条件

死に石となる「隅のマガリ四目」ですが、ひとつだけ条件があります。それは、死となる石を囲んでいる石が「生きていること」です。

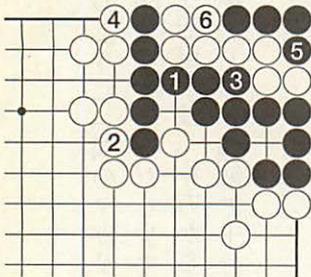
12図、隅の白は「マガリ四目」の形。通常は死となるのですが、このケースはその白石を取り囲んでいる黒が生きていません（一眼ですが、ゼロ眼でもおなじです）。このケースは、黒は隅の白を取りにいかざるをえません。

すなわち——。

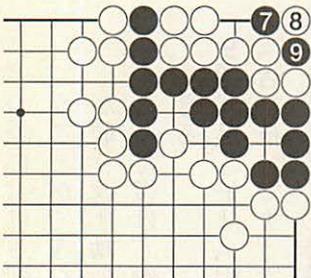
13図、黒1以下です。白6に14図、黒7とツケてこれまで見てきたようにコウになります。技術



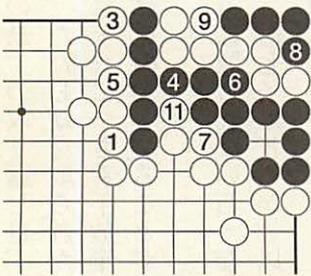
12図



13図



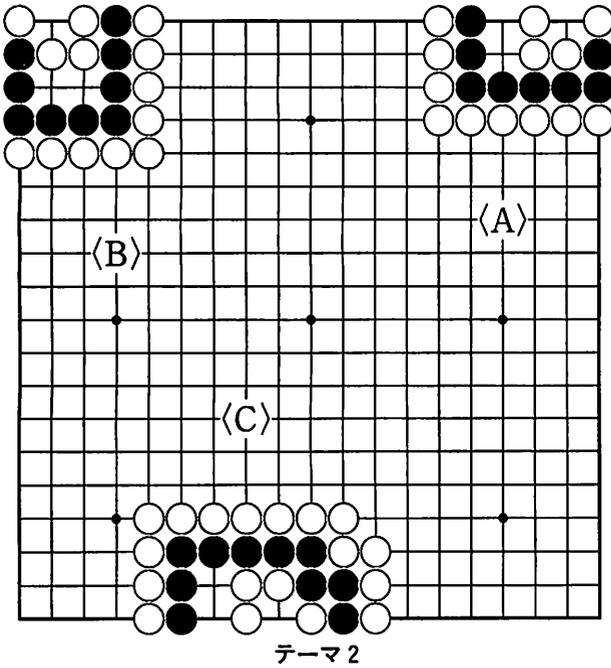
14図



15図

②手抜き⑩ツケ（8の左上）

的なことをいえば、黒はまだ外ダメに余裕があるので、13図黒5とすぐにコウ形にせず、他所の白からのコウ材を少なくしておくべきでしょう。最初の12図の形から15図、白に先に1とダメをつめられ、さらに黒2を手抜きすれば、以下白11までコウにもならず攻め合い負けです。



## テーマ2 万年コウ

Aは万年コウの典型的なもの。実戦で出現頻度が高いのもこの形です。形のちがうB、辺でできたCも状況はおなじ。

なぜ「万年コウ」と呼ばれるのか？ その状況を、まずしっかり見極めておくことが大切です。そして、この状況のまま終局を迎えたら、はたしてどう処理したらいいでしょう？

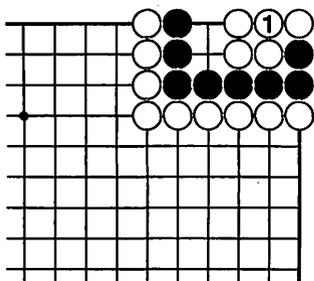
## テーマ2 このまま終局すればセキ

対局中にこの形の決着を見るならば、結末はつぎの三通りが考えられます。

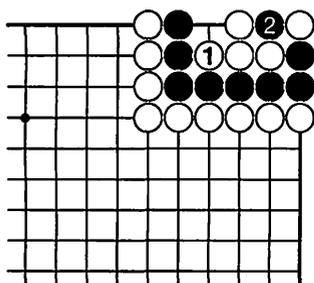
1図、白1とツグ。この形はセキ。黒八子も白五子も「活き石」となります。

2図、白から1とアタリにしていく手もある。セキでは不満、黒を取ってしまいたい。ただし黒2で、黒の取り番のコウです。

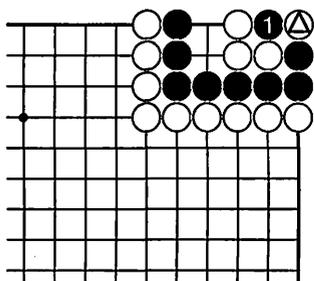
3図、黒から打つとすれば1の取り以外ない。しかし、黒は△の所にツグわけにはいきません。打つなら4図、黒3のアテですが、白4と取ってこんどは白の取り番のコウです。



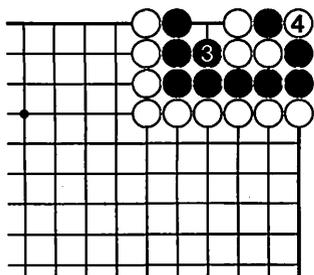
1図



2図



3図



4図

②手抜き

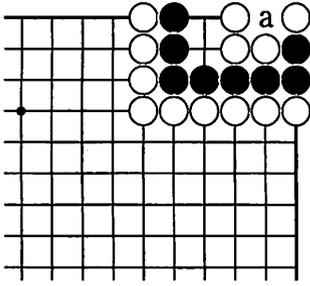
このように、万年コウは仕掛けると相手側の取り番のコウになる。ならば、相手から仕掛けさせたほうがいい。よほどコウ材豊富なら話はべつですが、両者仕掛ける間合いをはかっているうち、仕掛けられずに終局を迎えるということが少なくありません。その際はどうなるか？

1図、白1とツイでセキにするよりありません。黒白ともに「活き石」ということです。

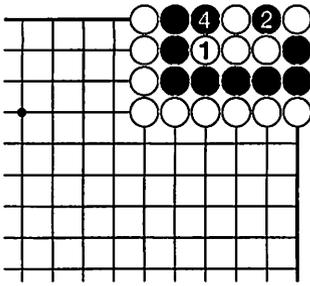
## 日本囲碁規約

日本囲碁規約は、5図で終局すればこのままでセキとします（白aとツイでもツガなくてもおなじこと。なら作業的にツイだほうがわかりやすいでしょう）。以下が、白黒双方の石が取られないという証明です。

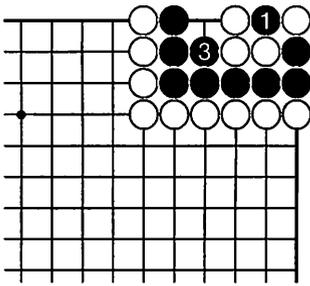
6図、白が黒を取りに行こうとすれば1です。黒2のとき白は「死活確認の際における同一の劫での取り返しは、行うことができない」（前出第九条2項）のでパス。黒は4と取ることができません。白は黒石を取ることができません。これが、黒が「活き石」であることの証明になります。



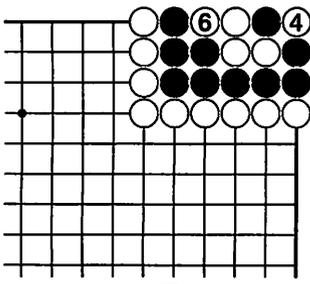
5図



6図



7図



8図

では白石はどうか？

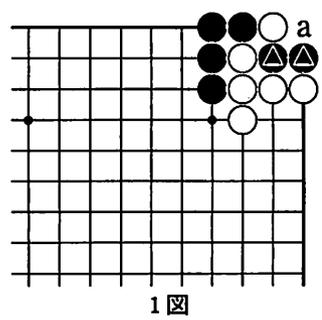
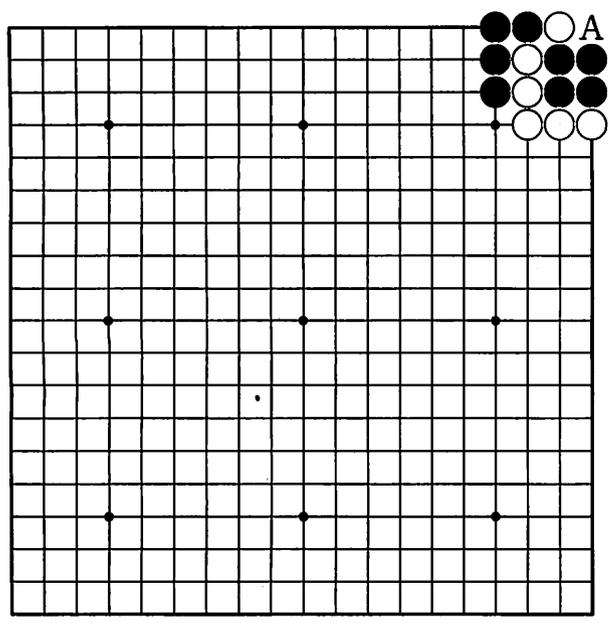
7図、黒1と取ることはできません。白は打つところがないのでパス。黒は、白を取りに行くなら3よりありません。対して8図、白4と取り返すことはできます。「劫を取られた方が取り返すのそれぞれにつき着手放棄を打った後は、新たにその劫を取り返すことができる」（同）だからです。一回白2とパスをしたので白4は可能です。黒はここでパスせざるをえず、白6で白も「活き石」であることが証明されました。白黒ともに「活き石」。つまり、セキということになります。

# テーマ3 旧「取らず三目」

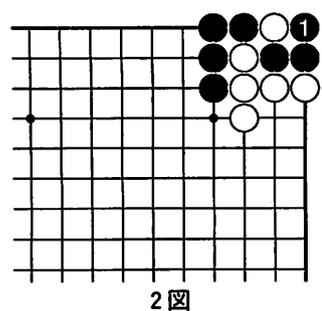
## テーマ3 旧「取らず三目」

対局中なら白からAと、あるいは黒からAと、相手の石を取ることが出来ます。しかし、ともに取るのは損と見て、このまま終局を迎えました。さて、どう処理したものか？

1図、これは単純なウツテ返し。白はaと取る必要がなく、終局後はこのまま▲を取り上げ、五目の白地です。2図、黒1と取られても白2で、五目に変わりありません。テーマ図は大きく状況を異にします。



1図



2図

②取り返す(1の左)

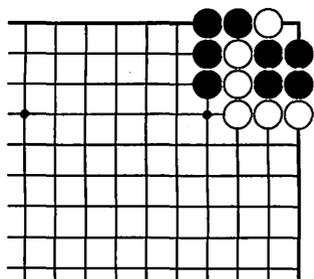
### テーマ3 「取らず三目」は実戦解決

3図、この形をやつていくとどうなるか、検証します。まず白から。

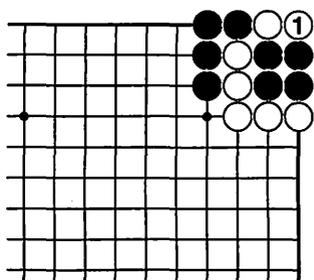
4図、白1と取る。当然ながら5図、黒から2と切る手がある。こののちは、白3とあえて三子にして取らせるのがうまい。得な手になります。黒4を待つて6図、白5とアテれば黒6、白7が相場です。黒6でaのコウも考えられますが。

この結果は、ハマの数を勘定すればわかりますが、白地2目です。

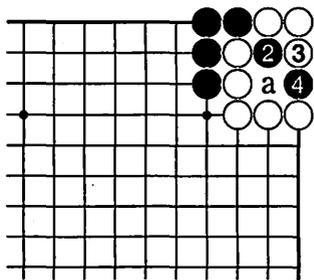
3図で、黒からaとやつていくのは白から五子を取り返され、明らかに損。ということで、両者



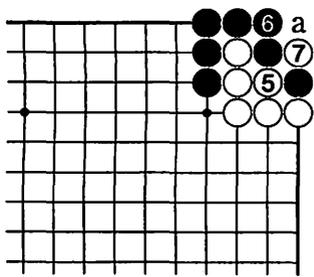
3図



4図



5図



6図

ともに「やつていかない」ケースが十分に考えられます。

この部分、見たように白に利が認められます。ですから旧ルールでは目数を、3図のまま終局して白地が3目あると定めていました。で「取らず三目」というわけです。

しかし、新ルールの日本囲碁規約では大きく変わりました。「実戦解決」もしくは「セキ」というものです。となると、白はセキのゼロ目ではつらい、4〜6図のように実戦解決します。

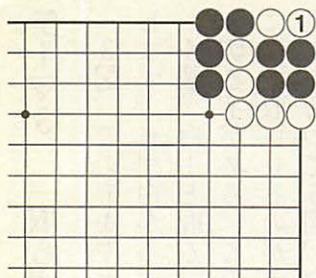
そのまま終局すれば

日本囲碁規約の、そのまま終局すればセキであるという証明です。その前にもう一度、7ページの第七条1項をご覧ください。

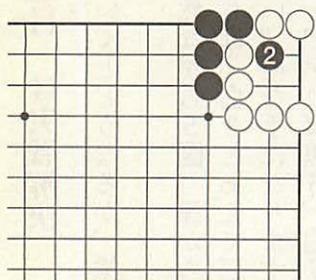
「相手方の着手により取られない石、又は取られても新たに相手方に取りられない石を生じうる石は『活き石』という」

特に「又は」以降の後段が大事です。

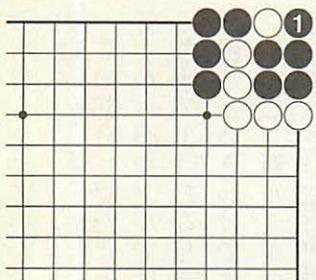
7図、白から1と取ることはできません。しかし8図、黒2と打って「新たに取られない石」黒2ができました。よって、原型の黒四子は「活き石」と判断することができます。



7図

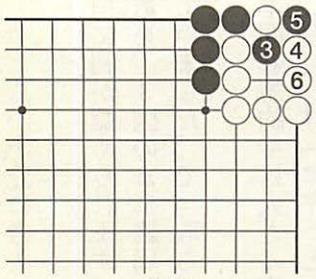


8図



9図

②取返す(1の左)



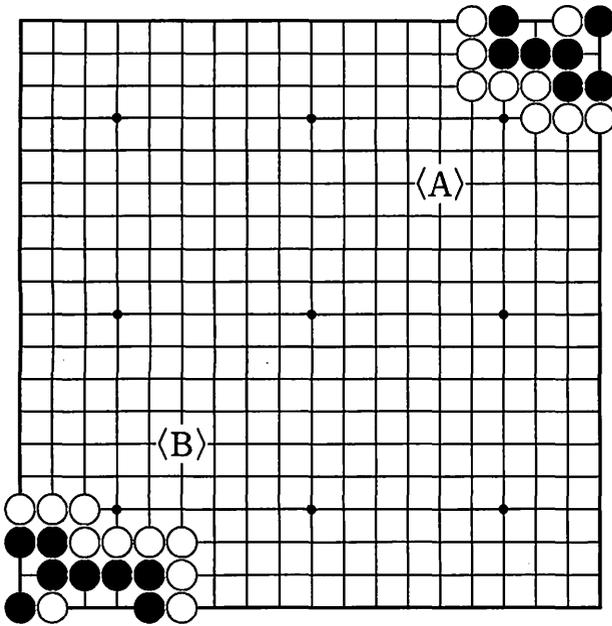
10図

黒から9図、1と取ってもそのあとに10図、白4アテで「新たに取られない石」白4と6ができます。よって、原型の白一子も「活き石」です。白黒双方が「活き石」なのだから、あくまでもここまゝ終局すれば、この旧「取らず三目」はセキというわけです。

念のためくり返しますが、7〜8図、9〜10図は対局停止後の死活確認に過ぎません。確認が終れば原型に戻し、セキとして処理します。

セキでは白つらいので「実戦解決」——白は終局前にやっつけていかねばならなくなりました。

テーマ4  
手入れ要？ 不要？



テーマ4

テーマ4 手入れ不要

A、Bはともにコウ残り。Aは本コウ、Bは白からの一手ヨセコウです。

黒が白一子を取って解消すれば問題はない。しかし、黒は圧倒的にコウ材有利と見て一子を取らない。白も仕掛けるに仕掛けられず、このまま終局に至りました（あるいは、終局直前にそれぞれのコウが出来上がったと考えてもかまいません）。

さてそこですが、黒がコウ材有利をたよりに、一子を取らずにこのままの終局を主張しました。取るのは自分の地に一手入れることになり、1目損になるからです。

白は当然ながら手入れを要求します。もし半目勝負であれば事はたいへん。さて、どう收拾したものでしょう。

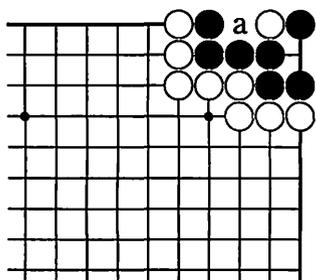
本コウは手入れ、一手ヨセコウは手入れ不要

いきなりですが、日本囲碁規約による裁定に入ります。隅の白一子、その外側の黒の死活確認をします。

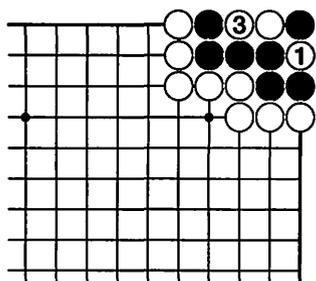
1図、黒からaと取れるので、白一子は「死に石」です。では黒はどうか。

2図、白1と取る。つづいて黒はパスさせられるので、白3と取ることが出来る。黒も「死に石」ということです。

つまり双方が死に石なので、地とは認められない。それがいやなら1図の黒aと取るしかない。つまり、手入れが必要ということです。

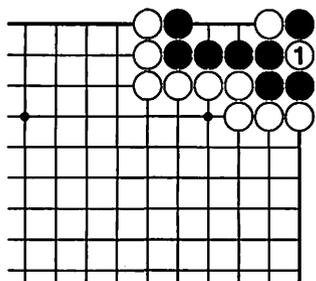


1図



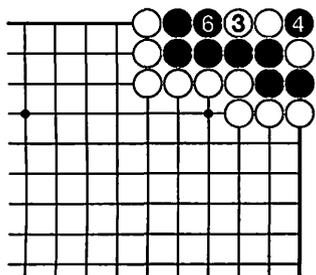
2図

②パス



3図

②パス



4図

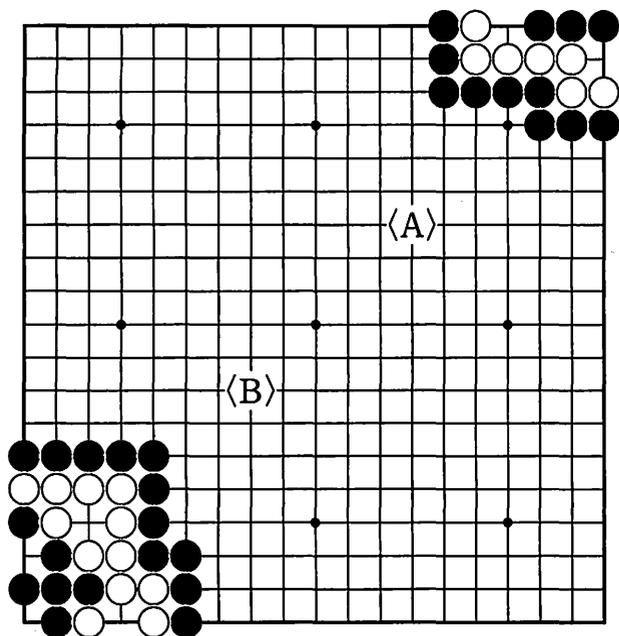
⑤パス

3図、一手ヨセコウはどうか？ 白1に黒はパス。つづいて――。

4図、白3には黒4と取ることが出来ます。囲碁規約第七条2項「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出来る」からです。白5パスに黒6と取ることが出来る。

つまり、白から一手ヨセコウのこの黒は「活き石」で、手入れを省くことが出来ます。

テーマ5 両コウがあつたら



テーマ5

テーマ5 両コウがあつたら

Aは「隅のマガリ四目」。この白が「死に石」であることは見てきた通り。終局後、黒はこのまま白を取り上げることができます。

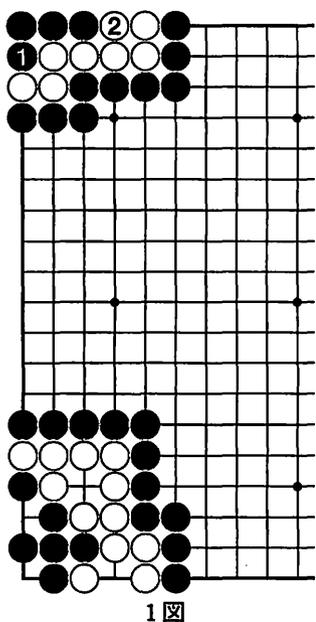
Bは両コウゼキの形。白黒双方とも二つのコウに勝つことができず、ともに活き。つまりセキになります。

別々の碁にそれぞれの形ができれば処理は問題ないのですが、もし同じ碁に二つの形が出現したらどうなるか？

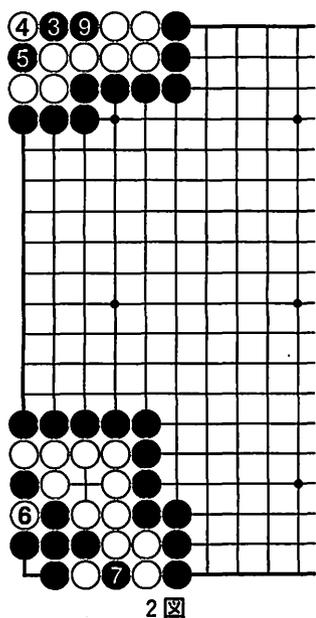
## 部分的死活論

両コウをたよりに、白は「隅のマガリ四目」の活きを主張できるかどうか？ 結論をいえば、それでも「隅のマガリ四目」は死。囲碁規約はこう証明します。

1 図、黒1とアタリにする。白2と取らせて2図、黒3とツケる。白4とホウリ込んでコウの形です。しかし黒5に白は「死活確認の際における同一効での取り返しはできない」ので、パスするよりありません。かりに両コウのほうを白6と取れることはできても、結局パスせざるをえず、黒9で取られます。



1 図

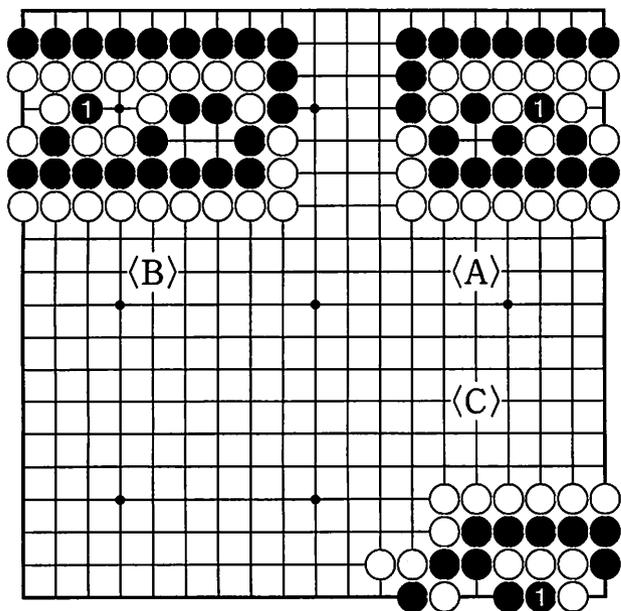


2 図

⑧パス

実戦の中なら白6のコウ立ての手続きを経れば左上のコウを取り返せるのですが、ここが死活確認の作業とのちがいです。以上が日本の部分的死活論に根拠を与えたものです。「隅のマガリ四目と両コウ」以外にも、「隅のマガリ四目と万年コウ」「一手ヨセコウと両コウ」などの並存も考えられますが、すべてこの部分的死活論で事が足ります。別々の碁にできたものと処理して、それで間違っていないません。

テーマ6 同型反復の禁止



テーマ6

テーマ6 同型反復の禁止

日本囲碁規約にこうあります。

第十二条（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は無勝負とする。

Aは「三コウ」、Bは「循環コウ」、Cが「長生（チョウセイ）」と呼ばれている形です。いずれも、白黒双方ともゆずらなければ、同一局面を招きます。つまり、無勝負に結びつく形です。

それぞれ、黒1以降の白黒の対応を想定してみてください。

## 無勝負になりえる形

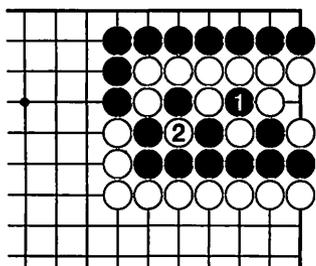
まずは三コウから。

1図、アタリだから黒1と取る。黒1によって白もアタリなので白2です。

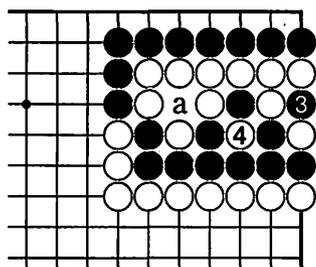
つづいて2図、両者とも取られたくないならば黒3、白4。さらに黒a、白3の下コウ取りと進めば元の形に戻ります。

つづいて循環コウと呼ばれる形。

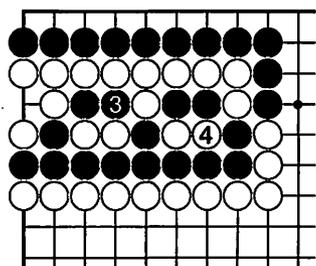
3図、手抜きは白2なので黒は1よりありません。対して白aは黒bと取られて天下コウ。それはいやだと白2とホウリ込みました。もちろん黒はcと取ることはできず、4図、黒3、白4も必



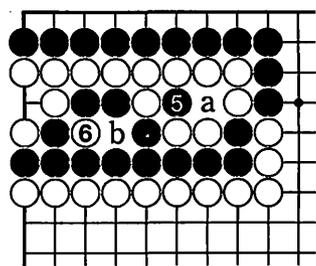
1図



2図



3図



4図



5図

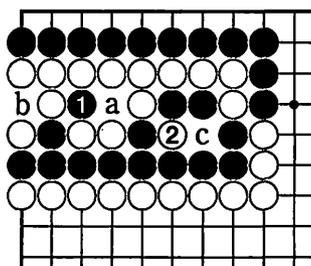
然。5図、黒5、白6とホウリ込み合戦。あと、黒a、白bで、8手費やして原型に戻ることにあります。

最後に長生です。

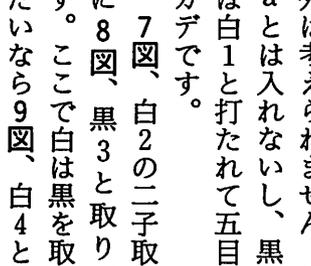
6図、黒が活きようとすれば、黒1の自殺手以外は考えられません。黒

aとは入れないし、黒bは白1と打たれて五目ナカデです。

7図、白2の二子取りに8図、黒3と取り返す。ここで白は黒を取りたいなら9図、白4と打



6図



7図



8図

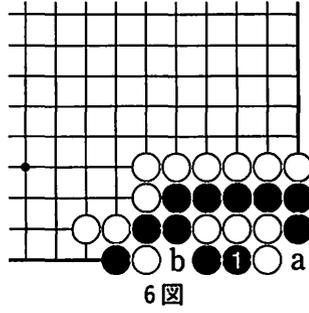


9図

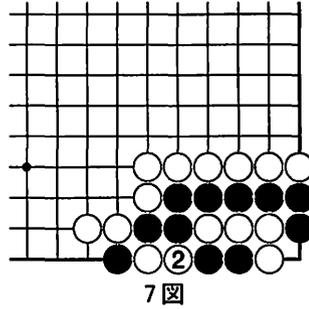
ち欠く以外ありません。原型に復しています。黒5と再度サシ込んで……。

三型とも同一局面を招くことがこれでおわかりでしょう。

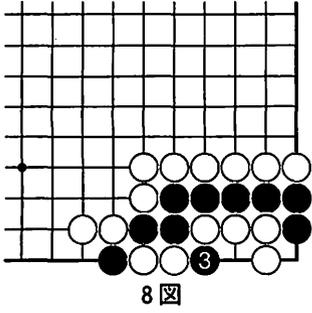
ただし、三コウ、循環コウ、長生ができればそ



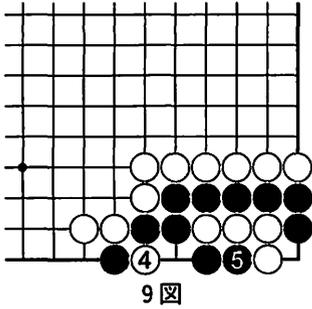
6図



7図



8図



9図

れで無勝負というのではありません。白黒いずれか一方が、取られても（長生の場合は、白は黒に活きられても、黒は取られても）いいとなれば話はべつです。

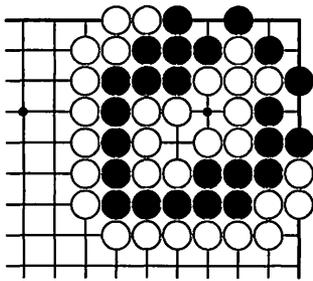
あくまでも、両者にゆずる意志がないとき「双方が同意し」て無勝負ということになります。

## 珍型・奇型

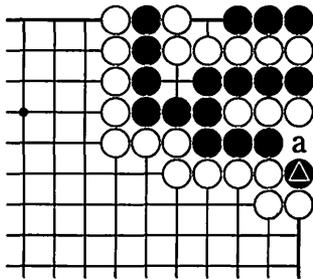
いくつか珍しい形を選んでみました。こういう形もあるのだと、頭に入れておいて不便はないでしょう。

1図、黒の形が「欠け眼活き」と呼ばれる形です。みんな欠け眼ですが、白から黒を取りようがなく、立派に活き。日本囲碁規約第八条「セキ以外の活き石の目を『地』という」で、黒の5目は立派な地です。

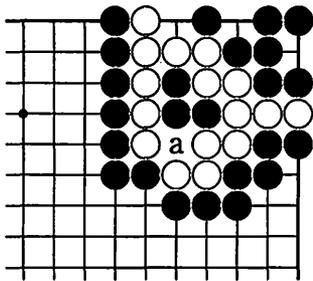
2図、白と黒の攻め合いやいかに？ aの点が気になりますが、なんと、ここに手をつけたほうが攻め合い負けになります。あとはご確認ください



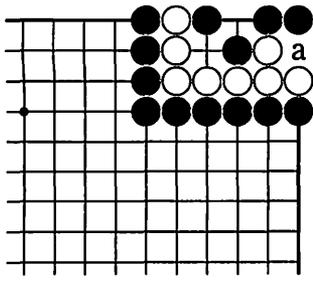
1図



2図



3図



4図

い。というわけで、このままセキという珍しい形。▲とハネたままなので「ハネセキ」と称します。

3図は、黒からは永久に手が出せない。白からはa抜きから好きなときにコウにできる。そう、性質は「隅のマガリ四目」とおなじで、このままで黒取られです。

4図も白からは手が出せず、黒はaからコウにすることができ。これは「万年コウ」と似た性格。このままの形で終わればセキ。それ以前に黒からa以下仕掛ければ、実戦解決です。



石から手を離さない！

**Q** 「待った」が反則というのはわかりません。ただし、行きつけの碁会所に、一度盤に石を打ったにもかかわらず、「手を石から離していない」と言っては打った石を引っ込める人がいます。この行為も反則といえるのではないのでしょうか。

**A** 盤に石を打ち、石が完全に指から離れたのに戻そうとするのを「待った」といいます。石が指から離れていなければ「ハガシ」です。プロの規定では、「待った」は即反則負け。「ハガシ」は許されています。

とはいっても、「ハガシ」も見苦しい行為であることにちがいはありません。極力避けたいものです。

質問時の状況がよくわかりません。しかし、かりに「待った」だったとしても、石が指から離れた、いや離れていないと、かならず水掛け論になります。審判などの公平中立な第三者が見ていない対局では、言葉はわるいのですが「泣き寝入り」するしかないというのが現状でしょう。マナー違反を注意した上で、席を立つか、今後はもう打たないようにするか、です。

ダメまで打って作らないとは……

**Q** 相手は碁会所の最上位の人なのに、最後の一目まで打ったにもかかわらず、そこで投了して石を崩してしまいました。ダメは残していても、碁が終わったのですから作るのが義務ではないのでしょうか。

**A** さらにひどくなると、ダメをすべてつめ、整地作業中に「大差負けか」と石を崩す人もいます。いずれにせよ、明らかにマナー違反。最後のヨセまで打ったら作って数えるのがマナーです。

しかし、おこったところでどうにもなるものでもない。あきらめるしかないでしょう（あなたが勝ったことでもあるし）。ただし、注意はしてあげるべきでしょう。それでもし、わるいクセが直るならば、注意された人にとっても幸わせなことです。

正しい握り方は？

Q

ニギリるときにいつも悩みます。石を握るのはゆずるべきなのかどうか。どちらが石を握ればいいのでしょうか。そして握る際は、黒石白石のどちらを握るのが正しいのですか？ さらに「奇数先」「偶数先」は口でいっただけでいいのでしょうか。正しい握り方を教えてください。

A

プロは棋士序列上位者が白石を握ります。アマチュアの場合は、段級位上位者もしくは年長者が握ることになります。棋力も年齢も判然としないときは、「どうぞ」と相手方に譲るのが礼儀とされています。譲られた側は

「では失礼して」とか言って、白石を握ることに なります。なお握るのは白石が——相手が黒石で 意思表示することもあって——作法とされます。 プロは意思表示を黒石で示すことが多い。盤上 に一個出せば「奇数(半)先」、二個なら「偶数 (丁)先」という意味。もつとも、石を出しつつ 声で意思表示するケースも少なくありません。 私は石で示す方法をおすすめしたい。証拠が残 るので「偶数先といたしましたね」「いえ、奇数先 ですよ」といったもめ事を避けることができます。

長考派の人と打つには

Q

碁会所で、形勢がわるくなると長考 して意地わるをする人がいますが、ど う催促するべきでしょうか。また、早打ちの人が 長考派の人と打つときはどうしたらいいのでしょ うか。心掛を教えてください。

A

その碁はどういう背景の碁なのでし ょうか。たとえば、碁会所の定例リ—

グ戦といったように半ば公式的な碁なのか、それともいわゆる練習碁か。要するに、決められた相手と打たなければいけない碁なのかどうか。

練習碁で、どうしても長考派の人と打ちたくないならしかたない。その人との対局は避けるべきでしょう。

どうしても打たなければならぬ碁なら、幹事や席亭さんに申し出て、対局時計を使用するのも一法です。あとはがまんするしかありません。

ただ、相手が考えるときに「長い長い」といつている人も、自分の順番で考えているときはけっこう長いものですよ。

### 手つきが気になる

Q

対局マナーのすぐくわるい人がいます。ゴケに手を突っ込んで碁石をかき回す。石を持ってもすぐに打たず、手が盤の上を行ったり来たりする。さらに、石を打つても指をつけたまま考えている。こうしたひとつひとつが気になってしかたありません。

A

すごい人もいたものです。でも、答はかんたん。がまんするよりありません。ただし、注意をするのに遠慮は要りません。その人も、薄々マナー違反であることは知っているはず。どんどん注意してください。それで怒るような人ならもう打たないことです。

### ジゴの勝敗は？

Q

巷の碁会所ではほとんど「ジゴは白勝ち」となっています。そうした決まりがあるのですか？ はたして、ジゴの勝敗はどうなっているのでしょうか。

A

本来的に、ジゴはあくまでもジゴです。「持碁」「和局」というように、勝ち負けなしの引き分けです。

ただし、碁会（あるいは棋戦）の進行上、勝ち負けをつけないと支障の出るケースが多々あります。それで「ジゴ白勝ち」という規定ができたものと推察されます。

つまり「ジゴ白勝ち」は決め事のひとつ。「ジ



「ゴ黒勝ち」でもかまわないのですが、あえて慣習にさからうことなく「白勝ち」になっているものと思われまます。

当然ながら、「半」のつくコミを採用すれば、こうした面倒は起きません。

### 助言で形勢逆転

**Q** ある大会で、観戦していた第三者の助言によって勝敗が逆転してしまいました。

悔しいこときわまりなく、謝ってはくれたのですが気持ちは収まりません。このような場合、この第三者に与える罰則はありませんか？

**A** 残念ながら、第三者が助言をしたからといって、これを取り締まるような罰則はありません。

このケースは、この第三者が相手の味方ではないようです。とするとなおさらです。対局相手はその事実を認めればべつですが、「その手は自分でも考えていた」といわれればそれまでです。

あからさまに味方をしたケースでも、中立なほ

かの第三者がその助言を目撃していればともかく、結局「助言があつた」「いや、ない」の押し問答になつてしまいます。

助言を何度もくり返すなら注意します。それでも直らないなら、審判や幹事に申し出て処理をまかすしかありません。

相手がいないとき打つてもいい？

Q

時計使用の対局中、相手が私の手番のときに中座しました（たとえばトイレなどのケースです）。私は相手がいないときに打つてしまうのはわるいと思つて待つていましたが、自分の持ち時間がどんどん減つてしまいました。このようなとき、相手がいなくても打つてしまつていいものでしょうか？ 失礼になりませんか？

A

もちろん、打つて、時計を押ししてしまつてかまいません。中座した相手も、おそらくあなたが打つてしまうことを覚悟しているはずですから。かりにこの間に相手の時計が切れても、それがマナーに反することはありませ

ん。ただし、相手が戻ってきたとき、「ここに打ちました」と打つた場所を教えてあげれば、より親切でしょう。

局面が戻せない

Q

先日対局中、盤の石が崩れてしまいました。強い人ならおなじ局面に戻せるのですが、私と相手のレベルでは無理でした。こんなときはどうしたらいいでしょう。

A

これも、練習碁と公式的な碁では対応がちがつてきそうです。練習碁なら、その碁はやめにして新たに一局を始めるべきでしょう。公式的な碁だと事はやっかいです。復元したとしても、対局者双方がそれで納得すれば問題ないのですが、そううまくいくかどうか。

これはもう、審判を呼んで裁定を仰ぐよりありません。その裁定は、勝敗なし（引き分け）か両者負けになると思われませんが、裁定が出たならば潔よくそれにしたがうしかありません。

## 半コウをツイてくれない

Q

時計を使つての対局です。碁は半コウに負けても碁は勝ちと思つたので、相手に「おツギください」と催促しましたが、相手はコウをツイてくれません。私の持ち時間が少ないのを見て、時間切れを狙ってきたものと思われま

A

秒ヨミのない切れ負けのルールで生ずる、悪質なマナー違反です。これらも審判を呼んで裁定を仰ぐケースです。私が審判なら、即座に相手の負けを宣言します。

こうした悪質な時間切れ狙いに対処するためにも、時計使用切れ負けのケースでは、持ち時間を残すように注意してください。四、五分も余していれば、一、二目の小ヨセは乗り切ることができ

## 味方の助言

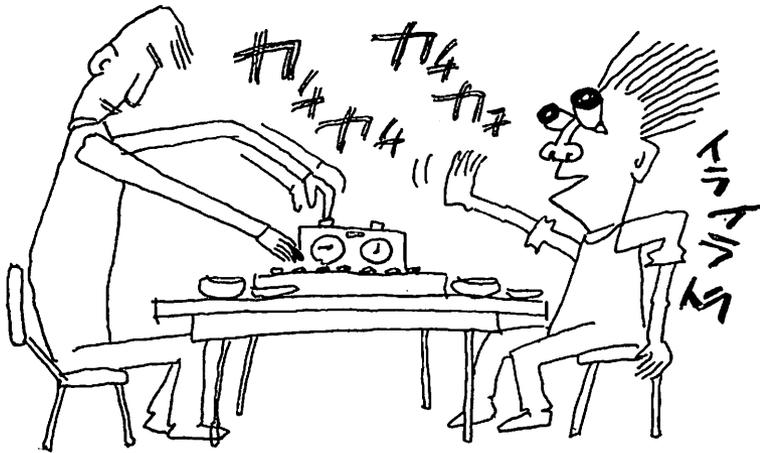
Q

観戦者による盤上の技術的な助言がわるいことははっきりしていますが、団体戦などで時計の押し忘れを味方の選手が教えるのはどうでしょう。これもしてはならない助言とみてよいのでしょうか。

A

これもむずかしい問題です。それが助言であるのかないのか、大会の規定にうたつてあればいいのですが、そうしたことはまれでしょう。個人的には、時計の押し忘れを教えるのも助言にあたりと考えます。味方の選手が押し忘れていけば教えてあげたいのはヤマヤマでしょうが、そこはぐつとがまん。教えないほうがいいでしょう。

ただし、教えたからといって負けにするような罰則規定はありません。それ以前にやはり「教えた」「教えない」の水掛け論になりそう。紳士的にやってほしいと思います。



## 時間切れ狙い

Q

形勢は大差なのに、明らかに時間切れを狙ってくる人がいます。こうした人はなんとかならないでしょうか。罰則を与えることはできませんか？

A

「時間切れ狙い」についてはすでに述べました。罰則はありません。審判にあずけるよりないと思われれます。

それ以前に、あなたが「形勢は大差なのに」といっていることが気になります。形勢が大差かどうか——あるいは、いいかわるいか——は、あくまで主観の問題です。相手がなにか手がないかと追求する姿勢を、主観をもって非難すべきではありません。あなたが持ち時間を十分に余してれば済むことです。

左手で時計を押すのは？

Q

時計は打ったほうの手で押す、と聞いたことがあります。右手で石を打

ち、左手で時計を押す人がいます。しかも、残り時間が少なくなると、その左手を時計のボタンに置いたままです。こうした行為は許されているのでしょうか？

**A**

もはや「時計は打ったほうの手で押す」というのは、暗黙のうちにルールとして認められているといつていいでしょう。そうした人がいたら、すぐに反則負けうんぬんではなく、まず「ルール違反」と指摘するべきです。それでも直らないなら、審判に判断を委ねるよりありません。

ただし、右手で石を打ち、明らかにワントempo遅れて左手で時計を押しているならば、ルール違反と目くじらを立てるほどのこともないでしょう。

パスで手が生じた場合？

**Q**

終局宣言をはっきりしないまま、なんとなくダメツメをしていたときのことで。私は相手方に手入れが必要と指摘しまし

たが、相手は手がないといい張り、パスを宣言しました。ここで二つの疑問が生じました。まず、パス(着手放棄)は認められるのか否か？ ついで、パスによって手が生じた場合、やっていけるかどうか？ ご教示願います。

**A**

この先、話がすこし硬くなるので、まず結論を述べます。

この状況下でのパス(着手放棄)は可能です。そしてあなたは、堂々と手をつけていくことができます。あなたは良心的に「相手方に手入れが必要と指摘」していますが、この指摘は本来不要です。ダメをつめる交互着手の過程で、黙ってやっていってもさしつかえありません。

日本囲碁規約は、終局を「対局の停止」と「終局」に分けています。

第九条(終局)

- 1、一方が着手を放棄し、次いで相手方も放棄した時点で「対局の停止」となる。
- 2、対局の停止後、双方が石の死活及び地を確認し、合意することにより対局は終了する。これを「終局」という。

### 3、対局の停止後、一方が対局の再開を要請

した場合は、相手方は先着する権利を有し、これに応じなければならぬ。

まだダメが残る段階で、慣習的に「終わりましたね」「ハイ、終わりました」というのがパス、対局停止宣言に当たります。ついでダメをつめ、お互いが死活および地を確認して終局です。このように終局を二段階に分けています。

私は個人的には、「対局の停止」が「終局」であるべきという見解です。つまり、ダメも黙って交互につめ、ダメをつめ終わって対局停止を宣言するべきだと思います。そのほうが、途中で手が生じた際にもすつきり解決します。ダメがつまって手が生じたのを見過ごせば逆転するケースもあるし、見過ごせば勝利を逃がすでしょう。相手が見過ごしているのですから、ダメをつめる過程でもなんら恥じることはありません。

### アタリに気づかず取られた

**Q**

終局後、念のため一手ずつダメをつめていたときのことです。私はアタリに気づかずに、うっかり相手にその石を取られてしまいました。私は「終局したのだから石を取ることはできない」といいましたが、相手は「一手ずつ打っていたのだから、当然私には取る権利がある」といつて聞きません。どちらの言い分が正しいのでしょうか。

**A**

前問と関連しています。「終局後」とありますが、「交互にダメをつめていた」というのですから、まだ終局には至っていません。双方が「対局の停止」を確認してもいまいようです。とすると、このケースは石を取られることは避けられません。そもそも、うっかりしていたほうがわるいのです。

「終わりましたね」に返事なし

Q

終局時、こちらの手番で相手に「終わりましたね」と同意を求めたところ、何も返事がかえってきませんでした。こういうときはどうしたらいいでしょう。

A

この「終局時」というのも、日本囲碁規約のいう「終局」を指すのか「対局の停止」を意味するのかわかりません。

もし、ダメも全部つめ終わった終局を指し、これに相手が同意しないならば、「どうぞお打ちください」とパス（着手放棄）を宣言するしかないでしょう。

「対局の停止」を求めたものであるなら、相手がこれに同意しなかったのですからあなたも、黙ってダメをつめるしかありません。

三コウ無勝負、何回くり返す？

Q

私はまだ経験したことがありませんが、三コウは、両者ゆずる意志がない

ならば無勝負になるようです。三コウは、出来たら無勝負になるのか、あるいは、何回くり返すと無勝負なのか、そうした規定はありますか？

A

「三コウ」にかぎらず「長生」「循環コウ」も、両者ゆずる意志がないなら、同一局面を反復するので、無勝負になります。

将棋の似たようなケースに「千日手」があります。これも両者ゆずる意志がなく、おなじ手をくり返せば、三度おなじ局面になったときに自動的に無勝負となるようです。ただし、碁にはこのような規定がありません。

いまのところは、両者が話し合って決めるしかないそうです。二、三回をくり返せば、両者の合意は成立するのではないのでしょうか。それでも認めないのであれば、審判に相談するよりありません。

日本棋院創立八十周年記念  
簡明 日本囲碁規約

監修 工藤紀夫

月刊碁ワールド8月号付録

平成16年8月1日発行

発行所 財団法人 日本棋院

〒102-8668 東京都千代田区五番町7-2

**簡明 日本囲碁規約**