

바둑 규칙

제 1 조 (바둑경기란)

두 선수(편)가 정해진 규칙에 따라 흑과 백의 바둑돌을 바둑판의 교차점에 교대로 한 수씩 놓은 후 집과 잡은 돌을 더해 그 합이 많은 쪽이 이기는 경기이다.

제 2 조 (바둑돌 놓기(착점))

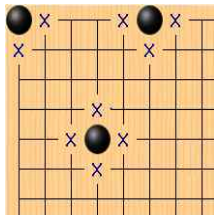
1. 흑이 먼저 놓는다.
2. 서로 교대로 한 수씩 교차점에 놓는다.
3. 반상에 돌이 달은 곳을 착점으로 한다.
4. 한번 놓은 돌은 다른 곳으로 움직일 수 없다.

제 3 조 (돌의 활로)

① 활로

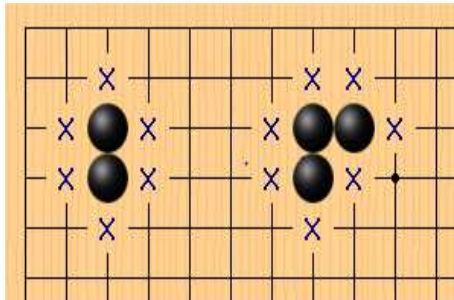
1. 돌의 바로 옆에 직선으로 연결되어 있는 교차점을 활로라고 한다.

(<참고도 1>의 X표시)



<참고도 1>

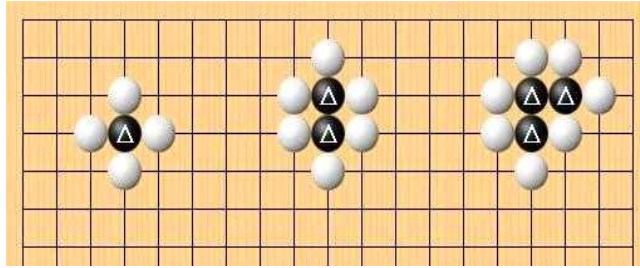
2. <참고도 2>와 같이 연결된 돌의 활로는 각 돌의 활로를 합한 것이다.



<참고도 2>

② 따냄

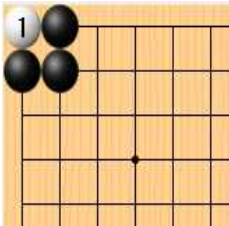
1. <참고도 3>과 같이 상대방의 활로를 모두 막는 경우 활로가 없는 돌은 판에서 들어낸다. 이처럼 들어내는 행위를 ‘따냄’이라 한다. 백이 흑△을 판에서 들어낸다.



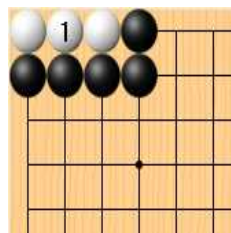
<참고도 3>

제 4 조 (놓을 수 없는 곳(착수금지))

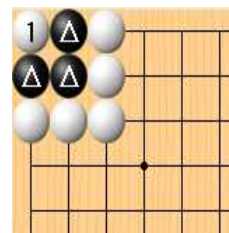
<참고도 4-1>과 <참고도 4-2>처럼 착수 시 활로가 없는 곳은 돌을 놓을 수 없다. 상대방이 따내는 행태가 되기 때문이다. 그러나 <참고도 4-3>과 <참고도 4-4>처럼 상대방의 돌을 따낼 때에는 놓을 수 있다.



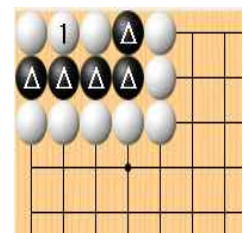
<참고도 4-1>



<참고도 4-2>



<참고도 4-3>

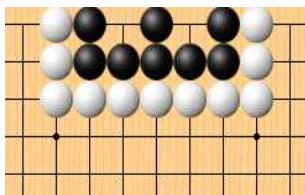


<참고도 4-4>

제 5 조 (돌의 삶과 죽음)

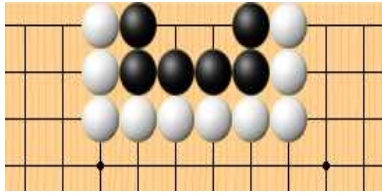
따낼 수 없는 돌은 산 것이고, 따낼 수 있으면 죽은 것이다.

1. <참고도 5>에 있는 흑돌은 두 개의 활로가 있는데, 이 두 곳이 다 백이 놓을 수 없는 곳이다. 그러므로 이 흑돌은 살아있다.



<참고도 5>

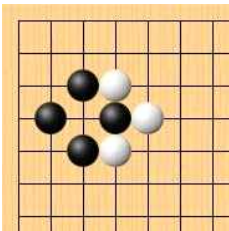
2. <참고도 6>에 있는 흑돌도 두 개의 활로가 있지만, 백이 놓으면서 활로를 없앨 수 있다. 그러므로 이 흑돌은 죽은 것이다.



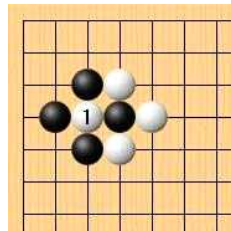
<참고도 6>

제 6 조 (패)

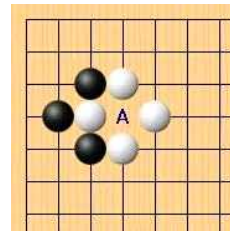
흑과 백이 상대방의 돌 한 개를 번갈아가며 따낼 수 있는 형태를 ‘패’라고 한다. 이 경우에는 다른 곳에 한 번 이상 놓은 다음(뺏감 쓰기)에 패를 따낼 수 있다. (<참고도 7-1, 7-2, 7-3> 참조 - 백1 또는 흑A 곳)



<참고도 7-1>



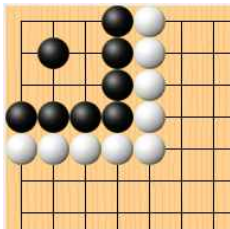
<참고도 7-2>
백이 먼저 따냄



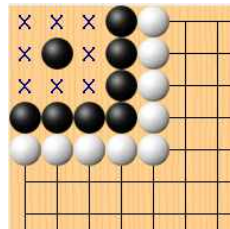
<참고도 7-3>
당장은 흑A 불가

제 7 조 (집과 공배)

① 살아있는 돌로 에워싼 공간이 집이며, 선의 교차점 하나가 한 집이다.

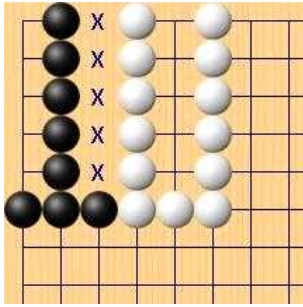


<참고도 8-1>

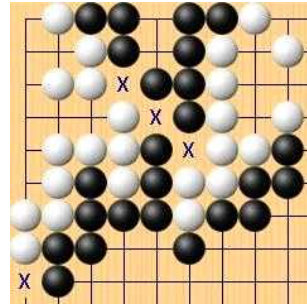


<참고도 8-2>

② 흑과 백의 집이 생겨날 수 없는 자리를 공배라고 한다. (<참고도9, 10>의 X표시) 공배도 한 수씩 교대로 놓아야 한다.



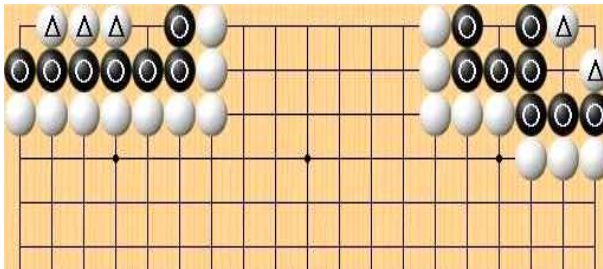
<참고도 9>



<참고도 10>

제 8 조 (빅)

빅은 흑과 백이 한 곳 이상의 공배를 사이에 두고 대치하여 서로 따낼 수 없는 형태이다. 빅은 집계산에서 제외한다.



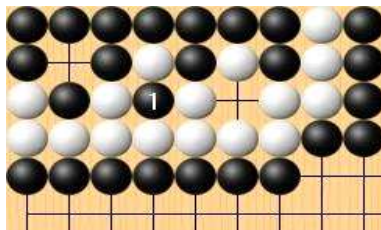
<참고도 11>

제 9 조 (동형반복)

동형반복이란 일정한 수순이 경과된 후 최초와 동일한 형태로 되돌아가는 것을 말한다.

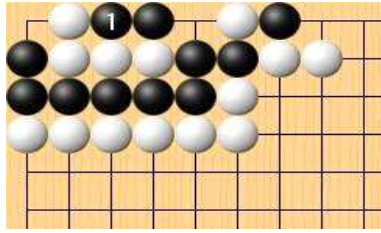
1. 쌍방 반복이 가능한 경우 : 쌍방이 반복하면 무승부로 처리한다.

가. 3패 : <참고도 12> 참조



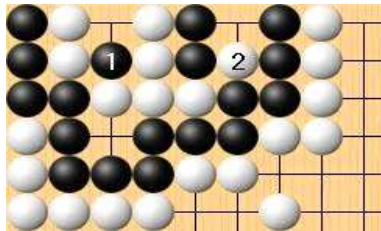
<참고도 12>

나. 장생 : <참고도 13> 참조



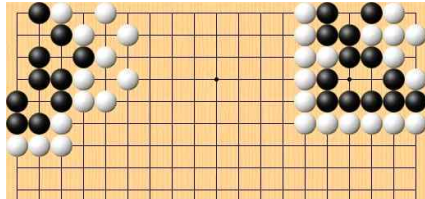
<참고도 13>

다. 순환패 : <참고도 14> 참조

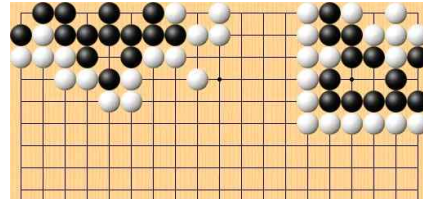


<참고도 14>

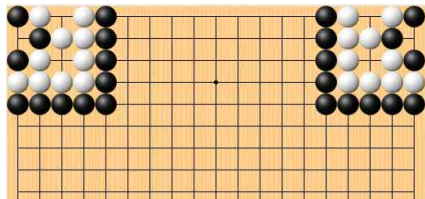
라. 두 개의 양패 : <참고도 15, 16, 17> 참조



<참고도 15>

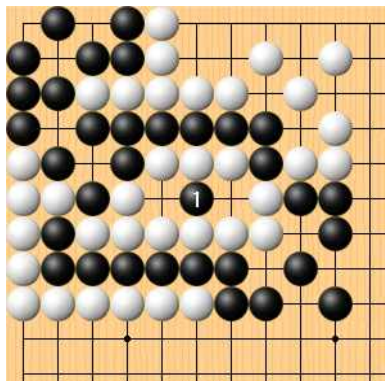


<참고도 16>



<참고도 17>

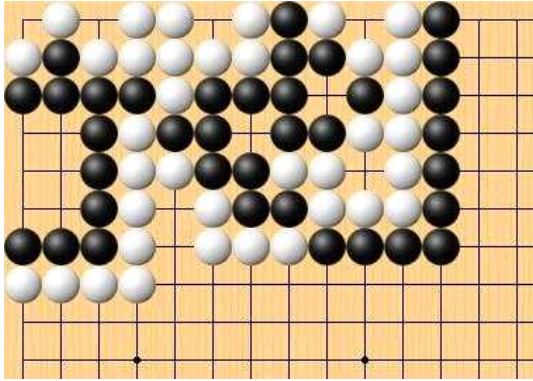
마. 3점 장생 : <참고도 18> 참조



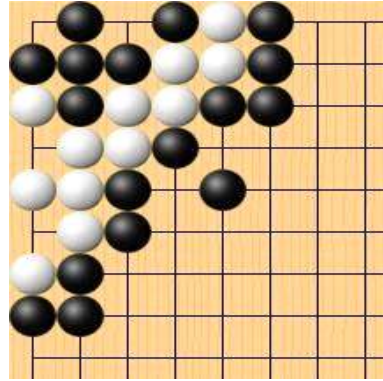
<참고도 18>

2. 한쪽만 반복이 가능한 경우 : <참고도 19>와 <참고도 20> 같은 경우 흑이

반복하면 무승로 처리한다.



<참고도 19>



<참고도 20>

제 10 조 (끝맺기)

연속넘기(Pass) : 더 이상 둘 곳이 없다고 여기면 상대방에게 의사를 표시해야 한다. 이 때 상대방이 두면 경기는 계속되지만, 상대방 역시 두는 순번을 넘기면 돌의 사활을 해당 부분만 분리해서 다룬다. 이 후 더 둘 곳이 없으면 경기를 끝맺는다.

제 11 조 (계가와 승패의 결정)

- ① 각자 잡은 돌로 상대방의 집을 매운다.
- ② 집이 많은 쪽이 이긴다.

부 칙

제 1 조 (시행일)

1. 본 규칙은 제13차 운영위원회가 개정하여 2017년 3월 1일부터 시행한다.
2. 본 규칙은 2024년 제3차(제42차) 운영위원회가 개정하여 2024년 11월 8일부터 시행한다.

제 2 조 (기타)

1. 본 규칙은 본원의 ‘바둑규칙’ 내용을 기반으로 정리되었다.

바둑 경기 규정

제 1 장 경기용 도구

제 1 조 (바둑판)

가로·세로 각 19줄을 그린 평면으로 가로 42cm, 세로 45cm의 나무판을 사용하는 것이 표준이다. 경기용 바둑판의 두께는 일반적으로 2.5~7.5cm로 한다.

제 2 조 (바둑돌)

- ① 흑과 백으로 구분되어 있다.
- ② 흑은 181개, 백은 180개가 표준이다.

제 3 조 (바둑통)

- ① 바둑돌을 담는 도구이다.
- ② 통의 뚜껑은 잡은 돌을 보관하는데 사용한다.

제 4 조 (계시기)

- ① 계시기는 한국기원이 공인한 것으로 사용한다.
- ② 계시원이 담당하는 경기일 때, 주최 측과 계시기 종류와 방법을 협의할 수 있다.

제 5 조 (경기용 탁자와 의자)

탁자와 의자는 한국기원이 공인한 것을 사용한다.

제 2 장 경기 운영

제 6 조 (경기 준비)

- ① 운영본부는 대회 규모에 따라 심판, 경기위원, 기록원, 계시원 등을 배정한다.

- ② 운영본부는 바둑판, 바둑돌, 바둑통, 계시기, 경기용 탁자 등을 준비한다.
- ③ 원활한 경기 진행을 위해 심판과 경기위원, 기록원 및 계시원은 경기장에 경기 시작 30분 이전에 도착함을 원칙으로 한다.
- ④ 경기구성원들은 운영본부가 허가하지 않은 물품을 경기장에 반입할 수 없다.
- ⑤ 경기장에는 경기위원이 승인한 최소인원만 출입할 수 있다.

제 7 조 (전자기기의 휴대 및 사용 제한 등)

- ① 전자기기란 명칭 및 형태를 불문하고 영상·음성·문자·데이터 등을 송수신할 수 있는 장비 일체를 의미한다. (예 : 무전기, 무선호출기, 휴대전화, 스마트폰 등)
- ② 경기 부속시설이란 경기장을 제외한 선수의 출입이 가능한 장소 일체를 의미한다. (예 : 화장실, 선수대기실, 운영본부실 등)
- ③ 경기 중이란 심판의 경기 시작 선언부터 종료 선언까지의 경기 시간을 의미하며, 공식적인 휴게시간(점심시간 등)과 경기 중 경기 부속시설 이용시간도 포함된다. (2024.10.17. 개정)
- ④ 운영본부는 경기 중 전자기기를 통해 발생할 수 있는 부정행위를 사전에 방지하고자 경기장과 경기 부속시설에 대한 전자기기 은닉 여부를 확인한다. 운영본부는 경기 시작 후에도 부정행위의 의심이 있을 경우 경기장과 경기 부속시설에 대한 전자기기 은닉 여부를 확인할 수 있다.
- ⑤ 본 규정 제3장에서 정한 경기구성원(선수, 심판, 경기위원, 기록원, 계시원)은 다음 각 호에 따라 경기 중 전자기기의 휴대 및 사용이 제한 또는 금지된다. (2024.10.17. 개정)
 1. 선수는 다음 각 목에 따라 경기 중 전자기기의 휴대 및 사용이 제한 또는 금지된다.
 - 가. 선수는 전자기기의 휴대 및 사용이 금지되며, 운영본부의 지시에 따라 소지하고 있는 전자기기를 끄고 제출해야 한다. 제출된 전자기기는 경기 종료까지 반환하지 않는다.
 - 나. 의료 목적의 전자기기(예 : 보청기 등)의 휴대 및 사용은 예외로 한다. 운영본부는 경기 방식에 따라 위 방식을 임의로 변경할 수 있다.
 2. 심판과 경기위원은 원활한 경기 진행을 위해 필요한 전자기기만 휴대 및 사용할 수 있다.

3. 기록원과 계시원의 경기 중 전자기기 휴대 및 사용을 금지한다. 단, 운영본부가 경기 운영에 필요하여 사전 지급한 전자기기는 예외로 한다.
- ⑥ 운영본부는 경기 시작 전에 경기구성원을 대상으로 전자기기 휴대 여부를 확인할 수 있다.
- ⑦ 운영본부는 경기 운영에 필요할 경우 선수 소속팀 관계자(임원, 감독, 코치 등)의 전자기기 휴대 및 사용을 제한 또는 금지할 수 있다.
- ⑧ 선수는 경기 중 개인 객실과 소속팀 관계자와 접촉할 수 있는 경기 부속시설로 이동 또는 출입할 수 없다. 단, 운영본부가 이동 및 출입이 필요하다고 인정하는 경우에만 심판이나 경기위원의 동행 하에 가능하다.
- ⑨ 리그 형태의 단체전에서 선수 소속팀 관계자는 전자기기 등을 통해 인공지능(AI) 바둑 프로그램을 이용하여 선수의 경기에 영향을 미쳐서는 안 된다

제 8 조 (경기 방식)

- ① 운영본부는 주최 측과 경기 방식에 대해 사전에 협의한다.
- ② 운영본부는 경기 규모에 따라 경기 구성원을 구성한다.
- ③ 운영본부는 선수들에게 경기 방식을 사전에 고지한다. 만약, 경기 방식을 변경할 경우 선수와 감독의 동의를 얻어야 한다.

제 9 조 (경기 시작)

- ① 경기구성원이 제 위치에 자리하면 경기위원은 경기규정에 의거하여 경기를 진행한다.
- ② 심판이 경기 시작을 선언하면 선수는 돌가리기를 진행한다.
- ③ 정식 경기는 흑이 덤 6집반을 부담한다.
- ④ 계시기는 백의 오른편에 놓는다.

제 10 조 (경기 종료)

- ① 선수가 경기 중 패배를 인정할 경우 심판에게 의사를 표시해야 하며, 심판은 경기 종료를 선언한다.
- ② 양 선수가 차례로 착수를 포기하면 대국 종료로 간주하여 종국이 된다. (착수 포기 발언이나 계시기를 누르는 행위를 착수 포기로 간주한다)
- ③ 대국 종료 시 심판은 양 선수에게 결과를 확인시키고 종료를 선언한다.
- ④ 대국 종료 선언 후 결과를 번복할 수 없다.

제 3 장 경기구성원

제 11 조 (심판의 의무 및 권한)

- ① 심판은 본 규정 제6조와 관련된 경기 준비 사항을 점검한다.
- ② 심판은 경기 시작 10분 전부터 선수들에게 경기운영에 필요한 ‘숙지 사항’과 ‘전자기기 소지 및 사용 금지’에 대해 고지하여야 한다.
- ③ 심판은 경기 시작 시간에 정확히 대국 개시를 선언한다. 단, 개회식 등의 행사로 인해 대국 시작 시간이 지연될 경우 선수에게 대국 시작 시간의 변경을 고지하여야 한다.
- ④ 심판은 다음 각 목의 문제가 발생하면 경기를 중단시키며, 바둑판 덮개를 사용하여 바둑판을 가리고 신속히 판정하여야 한다.
 1. 선수가 이의를 제기한 경우
 2. 감독이 이의를 제기한 경우
 3. 계시기가 오작동하는 경우
 4. 본 규정 제7조의 위반이 적발된 경우
 5. 기타 경기 진행에 방해 요소가 발생한 경우
- ⑤ 심판은 규칙에 명시되지 않은 기타 분쟁 사항에 대해서도 판정할 수 있다.
- ⑥ 심판은 분쟁으로 인한 판정 발생 시 선수와 감독, 경기구성원에게 판정 결과를 신속·명확하게 설명하여야 한다.

제 12 조 (경기위원의 의무와 권한)

- ① 경기위원은 본 규정 제6조와 관련된 경기 준비 사항을 점검한다.
- ② 경기위원은 경기가 원활히 진행될 수 있도록 관리 감독한다.
- ③ 경기위원은 경기 구성원들의 역할을 사전에 숙지시킨다.
- ④ 경기위원은 기록원과 계시원을 사전에 교육한다.
- ⑤ 경기위원은 선수에게 경기와 관련된 개·폐막식 및 시상식 등에 참석할 것을 요청할 수 있다.
- ⑥ 기타 명시되지 않은 사항에 관해서도 결정할 수 있다.

제 13 조 (선수의 의무와 권리)

- ① 선수는 품위를 지키며 정정당한 경기를 한다.
- ② 선수는 경기 전 심판이 전자기기 소지 여부를 확인할 경우 이에 성실히 응해야 한다.
- ③ 경기 중 화장실과 음료대 이외의 곳에 출입할 수 없다.
- ④ 경기 중 심판의 허가 없이 제3자와 만날 수 없다.
- ⑤ 경기 중 이의 제기를 할 때는 손을 들어 표시한다.
- ⑥ 화장실 사용에 관련해서는 다음 각 목에 따른다.
 - 1. 자신이 둘 차례에는 자리를 이탈할 수 없다.
 - 2. 심판의 허가를 받아야 한다.
 - 3. 자리를 비우면 5분 이내에 경기장에 돌아와야 한다.
 - 4. 경기 중 일시정지는 단 1번만 가능하다.
 - 5. 자리를 비운 사이 상대 선수가 착점한 경우 상대 선수에게 착점 확인을 요청할 수 있으며, 요청을 받은 선수는 착점한 곳을 알려줘야 한다.
- ⑦ 선수는 경기에서 고의 패배를 포함한 부정행위를 해서는 안 된다.
- ⑧ 선수는 제7조 제5항 제1호와 제8항을 준수해야 한다.
- ⑨ 선수는 경기 결과에 불복할 때, 판을 훼손하지 않고 즉시 심판을 불러 이의를 제기해야 한다.
- ⑩ 선수는 경기와 관련된 개·폐막식 및 시상식 등에 참석해야만 한다.

제 14 조 (선수의 계시기 사용)

- ① 선수는 착점한 후 착점한 손으로 즉시 계시기를 누른다.
- ② 돌을 따내는 경우 일시정지를 누를 수 있다.
- ③ 상대 선수가 계시기를 누른 이후 착점을 해야 한다.
- ④ 착점하지 않고 계시기를 누르면 착점 포기로 간주한다.

제 15 조 (기록원의 의무)

- 기록원은 경기 수순을 정확히 기록하는 역할을 수행한다.
- 1. 수순을 정확히 기록한다.
 - 2. 경기에 방해되는 말과 행동을 하지 않는다.
 - 3. 경기위원의 지시에 따라야 한다.

제 16 조 (계시원의 의무)

계시원은 선수의 경기 수순에 맞춰 정확히 시간을 재며, 초를 읽는 역할을 수행한다.

1. 경기를 보며 계시기를 정확히 작동한다.
2. 선수가 초읽기에 돌입하면 정확한 발음으로 공정하게 초를 읽는다.
3. 경기에 방해되는 말과 행동을 하지 않는다.
4. 경기위원의 지시에 따라야 한다.

제 4 장 벌칙

제 17 조 (주의)

심판은 선수가 다음 각호의 행위를 한 것을 적발하면 주의를 줄 수 있다.

1. 제7조 제5항 제1호 제가목에 따라 선수가 제출한 전자기기에서 소리나 진동이 발생한 경우
2. 제13조 제6항(화장실 사용)을 위반한 경우
3. 제14조(계시기 사용)를 위반한 경우
4. 상대방에게 불쾌감을 주는 말이나 행동(예 : 콧노래 부르기, 부채·호두알 등으로 소리를 내는 행위, 바둑돌을 잘그락거리며 소리를 내는 행위 등)
5. 선수의 이의제기가 잘못된 경우
6. 계시기에 손을 올려놓는 경우나, 착점한 손이 아닌 다른 손으로 계시기를 누르는 경우
7. 선수가 고의로 대국을 지연시키는 경우(경기 중 고의 착점포기 등)
8. 기타 심판이 판단할 때 경기에 방해되는 행위

제 18 조 (경고)

① 심판은 선수가 다음 각호의 행위를 한 경우 경고를 선언하고 벌점 2점을 부여한다.

1. 착점 중 돌을 한 칸 이상 밀면서 두는 경우
2. 착점 중 돌이 손에서 떨어지지 않은 상태로 이동시키거나 집어 올린 경우
3. 착점 중 돌이 밀린 상태로 계시기를 누른 경우

4. 착점 후 게시기를 누르고 사석을 들어낸 경우(필요시, 심판은 시간을 조정한다)
 5. 상대의 사석을 만지거나 상대 선수에게 사석을 돌려주는 경우
 6. 사석을 통의 뚜껑에 보관하지 않는 경우
 7. 주의가 2회 누적된 경우
- ② 심판은 반칙행위자의 돌 2개를 상대 선수 사석통에 추가하고 기록지에 기록한다.

제 19 조 (반칙)

- ① 심판은 선수가 다음 각 호의 행위를 한 경우 경고 없이 반칙패를 선언한다.
 1. 착수 교대의 원칙을 어긴 경우
 2. 따낼 수 없는 돌을 들어낸 경우
 3. 반상에서 들어낼 돌을 놓아둔 경우
 4. 착수 금지 점에 둔 경우
 5. 팻감을 쓰지 않고 바로 패를 따낸 경우
 6. 경기 중 선수가 제3자의 도움을 받은 경우
 7. 제13조 제8항(부정행위)이 사실로 확인된 경우
 8. 경기 종료 전 게시기를 끈 경우
 9. 경고가 2회 누적된 경우
- ② 반칙을 했을 경우 반칙패 적용은 증거가 있는 경우 대국 종료 전까지 가능하다. 단, 증거가 없는 경우는 다음 착수 시점까지만 이의 제기를 할 수 있다.
- ③ 본 규정 제7조(전자기기의 휴대 및 소지 등) 위반이 적발된 경우에는 다음 각 호에 따라 처리한다.
 1. 선수의 제5항 제1호, 제8항 위반이 적발된 경우에는 해당 경기를 반칙패로 처리하고, 소속기사 내규에 따라 징계 처분한다.
 2. 제9항 위반이 적발된 경우에는 해당 경기 라운드의 팀 성적 전체를 반칙패로 처리하고, 해당 대회의 운영 규칙(규정)에 따라 징계 처분한다.
 3. 전자기기를 제출하지 않고 대국장 내에서 적발이 된 경우(가방 등에 소지), 해당 경기를 반칙패로 처리한다.
 4. 외국바둑협회 소속된 선수와 팀 관계자의 징계는 해당 외국바둑협회와 협의 하여 결정한다. 단, 위반이 적발된 선수와 팀 관계자는 본원 주최·

주관 대회에 1년~3년간 출전 또는 참여할 수 없다.

5. 제7조 위반에 대한 반칙패 적용은 증거가 있을 경우 해당 경기 종료 전까지 가능하다. 그 후 적발된 경우에는 소속기사 내규에 따른 징계 처분만 가능하다.

제 20 조 (이의 제기)

- ① 이의 제기는 선수와 감독만이 할 수 있으며, 다음과 같은 경우에 가능하다.
 - 1. 제17조, 제18조, 제19조의 사항에 해당되는 경우
 - 2. 기타 경기에 영향을 미칠 수 있는 상황이 발생한 경우
- ② 감독의 이의 제기가 잘못된 경우 해당 라운드의 감독 이의제기권은 소멸된다.

제 21 조 (기 타)

- ① 경기 중 반칙 행위에 대해 선수들의 진술이 서로 다른 경우 심판의 판정에 따른다.
- ② 바둑규칙 제2조 제3항에 의거하여 돌이 바둑판에 닿거나 돌을 잡은 손이 닿으면 착점이다.
 - 1. 착점 행위는 바둑판에 돌이 닿은 이후 계시기 누르기까지를 포함한다.
 - 2. 착점 중 돌을 떨어뜨린 경우, 착점으로 인정하지 않는다.
- ③ 바둑판에 놓인 돌의 위치가 훼손되거나 이동한 경우 다음과 같이 심판이 판정한다.
 - 1. 원 상태로 복구 후 진행
 - 2. 복구가 어려울 경우 심판이 판정
- ④ 무승부가 발생한 경우 반드시 당일 재대국을 통해 승부를 결정한다. 재대국의 돌가리기 없이 흑/백을 유지하며, 제한시간은 각 대국자의 남은 시간으로 한다.
- ⑤ 경기 성격(단체전 또는 개인전) 및 감독 유무, 계시기 사용 여부, 비디오판독 가능 여부에 따라 세부 대회 규정을 제정하며 진행할 수 있다.

부 칙

제 1 조 (시행일)

1. 본 규칙은 제90회 상임이사회(2010.07.01.)의 의결에 따라 시행한다.
2. 본 규칙은 제97회 상임이사회(2012.10.12.)의 의결에 따라 시행한다.
3. 본 규정은 제13차 운영위원회가 개정하여 2017년 03월 01일부터 시행한다.
4. 본 규정은 제20차 운영위원회가 개정하여 2017년 09월 14일부터 시행한다.
5. 본 규정은 제22차 운영위원회가 개정하여 2018년 01월 15일부터 시행한다.
6. 본 규정은 제23차 운영위원회가 개정하여 2018년 03월 05일부터 시행한다.
7. 본 규정은 제30차 운영위원회가 개정하여 2020년 08월 07일부터 시행한다.
8. 본 규정은 2024년 제3차(제42차) 운영위원회가 개정하여 2024년 11월 8일부터 적용한다.

제 2 조 (적 용)

1. 본 규정은 한국바둑규칙을 적용하며, 본 규정의 내용과 각 대회 규정의 내용이 상이할 경우 각 대회규정을 우선순위로 적용한다.
2. 본 규정에 명시되지 않은 사항은 한국기원의 관례에 따른다.

제 3 조 (기 타)

1. 본 규정은 본원의 '경기규칙'(최종 승인 : 제97회 상임이사회(2012.10.12.))과 (사)대한바둑협회의 '경기규정'(최종 승인 : 이사회(2014.10.29.)) 내용을 기반으로 정리되었다.