



# 围棋竞赛规则

(2002)

中国围棋协会 审定



成都时代出版社  
(原蜀蓉棋艺出版社)

责任编辑 杜维新



ISBN 7-80548-774-X



9 787805 487748 >

ISBN7-80548-774-X/G·758

定价：5.00元

G891.

Z65

# 围棋竞赛规则

## (2002)

中国围棋协会 审定

成都时代出版社  
(原蜀蓉棋艺出版社)

责任编辑:杜维新

责任校对:李 航

封面设计:陈 晴

版式设计:钟为夕

### 图书在版编目(CIP)数据

围棋竞赛规则:2002/中国围棋协会审定. —成都:成都时代出版社,2002

ISBN 7-80548-774-X

I. 围... II. 国... III. 围棋-竞赛规则-中国-2002 IV. G891.34

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 016567 号

\*

围棋竞赛规则(2002)  
中国围棋协会 审定  
成都时代出版社  
(原蜀蓉棋艺出版社)  
成都新华印刷厂印刷  
新华书店经销

\*

850mm × 1168mm 1/48 1  $\frac{1}{4}$  印张 20 千字

2002 年 4 月第 1 版 2003 年 3 月第 2 次印刷

印数:10,001-13,000 册

\*

ISBN 7-80548-774-X/G·758

定价:5.00 元

---

社址:成都市庆云南街 19 号 邮政编码:610017

电话:86613762 (棋牌类) 86619530 (综合类)

电话/传真:86615182 86615250 (发行部)

四川省版权局举报电话:(028) 86636481

# 目 录

<b>第一章 总则</b>	.....	( 1 )
第 一 条	围棋的棋具	..... ( 1 )
第 二 条	围棋的下法	..... ( 2 )
第 三 条	棋子的气	..... ( 2 )
第 四 条	提子	..... ( 3 )
第 五 条	禁着点	..... ( 3 )
第 六 条	禁止全局同形	..... ( 3 )
第 七 条	终局	..... ( 4 )
第 八 条	活棋与死棋	..... ( 4 )
第 九 条	计算胜负	..... ( 5 )
<b>第二章 竞赛规定</b>	.....	( 6 )
第 十 条	先后手的确定	..... ( 6 )
第 十 一 条	贴子	..... ( 6 )
第 十 二 条	计时	..... ( 7 )
第 十 三 条	终局	..... ( 10 )
第 十 四 条	对局的暂停和 封棋	..... ( 10 )

第十五条	棋手的职业道德和 赛场纪律 .....	(11)
第十六条	棋手的权利和义务 .....	(12)
<b>第三章</b>	<b>裁判法则</b> .....	(14)
第十七条	行棋 .....	(14)
第十八条	提子 .....	(16)
第十九条	禁着点 .....	(17)
第二十条	禁止全局同形再现 .....	(17)
第二十一条	终局 .....	(17)
第二十二条	计时 .....	(19)
第二十三条	赛场纪律 .....	(21)
第二十四条	警告处罚 .....	(23)
<b>第四章</b>	<b>比赛办法</b> .....	(24)
第二十五条	比赛的种类 .....	(24)
第二十六条	比赛办法 .....	(25)
第二十七条	成绩的计算 .....	(27)
第二十八条	棋手退出比赛 ...	(29)
<b>第五章</b>	<b>竞赛组织及其他</b> .....	(31)
第二十九条	竞赛组织 .....	(31)
第三十条	裁判长的职责 ...	(31)
第三十一条	裁判员的职责 ...	(32)

第三十二条	比赛器材 .....	(33)
第三十三条	本规则的解释权属 中国围棋协会 .....	(34)
<b>附 录</b>	<b>各种比赛方法的编排 ...</b>	<b>(35)</b>
一、	单败淘汰制 .....	(35)
二、	双败淘汰制 .....	(36)
三、	循环制比赛 .....	(36)
四、	分组循环制 .....	(37)
五、	积分编排制 .....	(37)
六、	积分编排淘汰制 .....	(38)
七、	升段比赛记分标准、 升段标准 .....	(39)

# 第一章 总 则

## 第一条 围棋的棋具

### 1. 棋盘。

棋盘由纵横各 19 条等距离、垂直交叉的平行线构成。形成 361 个交叉点，简称为“点”。

棋盘整体形状以及每个格子纵、横向相比，横向稍短，通常每格分别

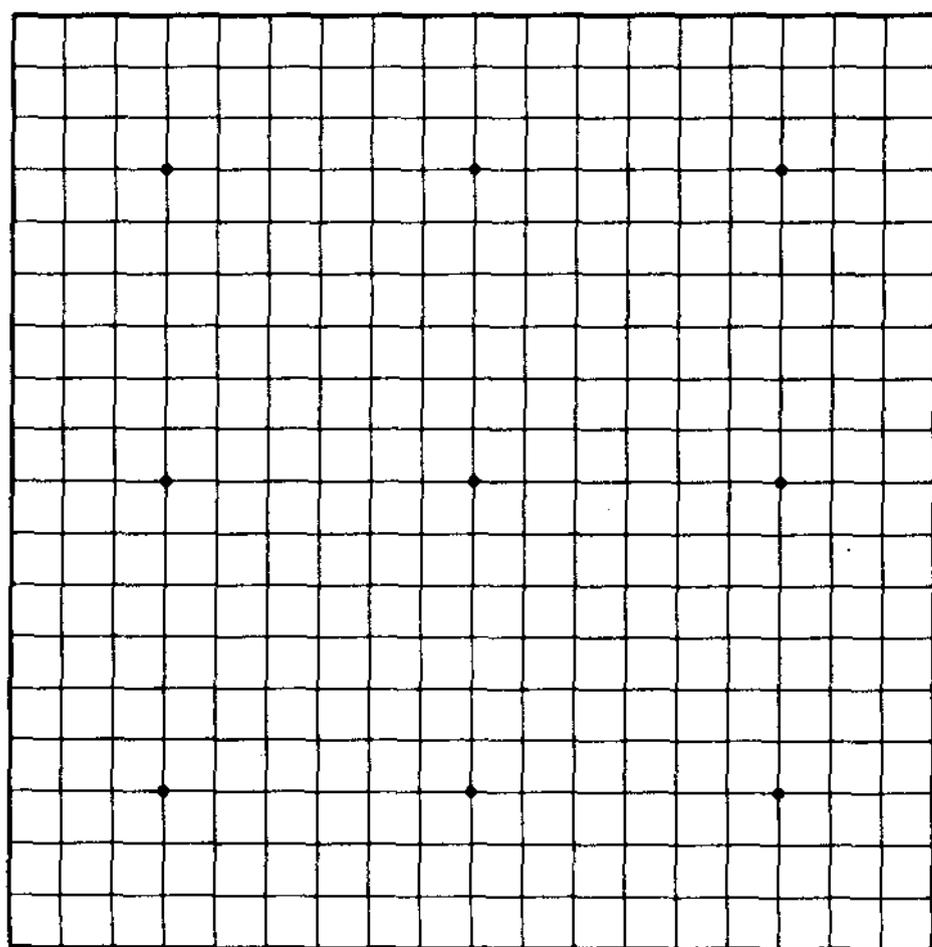


图 1

为 2.4 厘米 : 2.3 厘米。

在棋盘上标有 9 个小圆点，称作“星”。中央的星又称“天元”（见图 1）。

## 2. 棋子。

棋子分黑白两色，形状为扁圆形体。

棋子的数量应能保证顺利终局。正式比赛以黑、白各 180 子为宜。

## 第二条 围棋的下法

1. 对局双方各执一色棋子。
2. 空枰开局。
3. 黑先白后，交替着一子于棋盘的点上。
4. 棋子下定后，不再向其他点移动。
5. 轮流下子是双方的权利，但允许任何一方放弃下子权而使用虚着。

## 第三条 棋子的气

一个棋子在棋盘上，与它直线紧邻的空点是这个棋子的“气”。

直线紧邻的点上如果有同色棋子

存在，这些棋子就相互连接成一个不可分割的整体。

直线紧邻的点上如果有异色棋子存在，此处的气便不存在。棋子若失去所有的气，就不能在棋盘上存在。

#### **第四条 提子**

把无气之子清理出棋盘的手段叫“提子”。提子有两种：

1. 下子后，对方棋子无气，应立即提取对方无气之子。

2. 下子后，双方棋子都呈无气状态，应立即提取对方无气之子。

#### **第五条 禁着点**

棋盘上的任何一点，如某方下子后，该子立即呈无气状态，同时又不能提取对方的棋子，这个点叫做“禁着点”。如图2的A点都是黑方的禁着点。

#### **第六条 禁止全局同形**

着子后不得使对方重复面临曾出

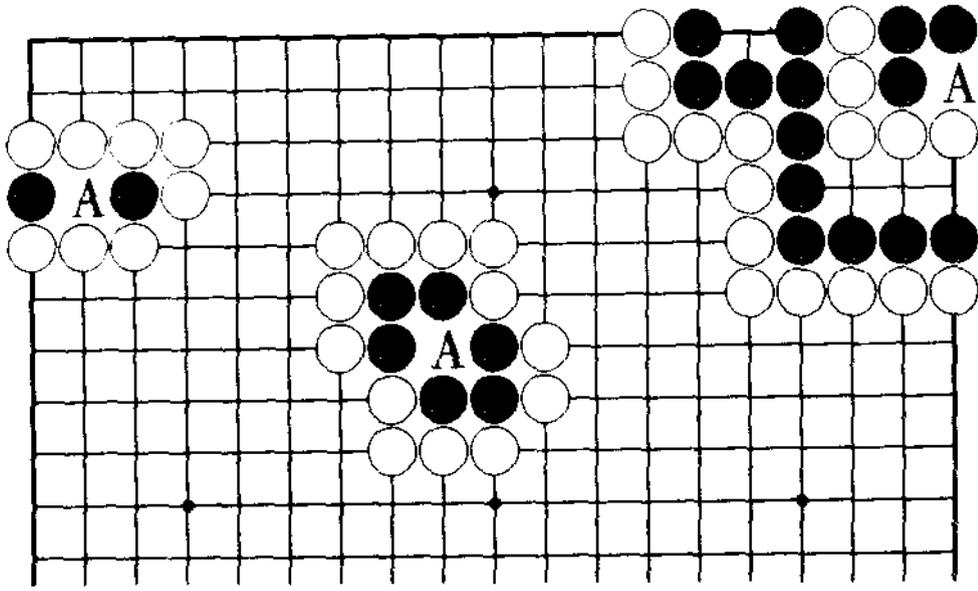


图 2

现过的局面。

### 第七条 终局

1. 棋局下到双方一致确认着子完毕时，为终局。
2. 对局中有一方中途认输时，为终局。
3. 双方连续使用虚着，为终局。

### 第八条 活棋与死棋

1. 终局时，经双方确认，不能被提取的棋都是活棋。
2. 终局时，经双方确认，能被提取的棋都是死棋。

## 第九条 计算胜负

着子完毕的棋局，采用数子法计算胜负。将双方死子清理出盘外后，对任意一方的活棋和活棋围住的点以子为单位进行计数。

双方活棋之间的空点各得一半。

棋盘总点数的一半 180.5 点为归本数。一方总得点数超过此数为胜，等于此数为和，小于此数为负。

采用贴子方式的围棋竞赛，另行制定胜负标准。

## 第二章 竞赛规定

### 第十条 先后手的确定

对局的先后手，由赛会抽签编排或对局前猜先决定。竞赛规程对此应作明确表述。

猜先的顺序是：先由高段位者握若干白子暂不示人。低段位者出示一颗黑子，表示“奇数则己方执黑，反之执白”；出示两颗黑子，则表示“偶数则己方执黑，反之执白”。高段位者公示手握白子之数，先后手自然确定。双方段位相同时，由年长者握子。

### 第十一条 贴子

正式比赛采用黑棋贴子制度，终局计算胜负时，黑棋贴还 $3\frac{3}{4}$ 子。例如黑方总共得 185 子则黑胜 $\frac{3}{4}$ 子，得

184 子则黑负 $\frac{1}{4}$ 子，得 184.5 子则为黑胜 $\frac{1}{4}$ 子。

## 第十二条 计时

计时是保证比赛顺利进行的重要手段之一。一切有条件的比赛均应采用计时制度。

### 1. 计时器。

提倡使用电子语音计时器。允许继续使用指针式机械钟。正式比赛时，计时钟一律置于白方右手一侧。人工读秒提倡使用秒表，允许使用其他计时器。高等级的由专职裁判员负责计时的比赛，由主办方另行规定计时器种类和放置方式。

### 2. 时限。

不同的赛事均应事先规定一局棋的每方基本时限。

### 3. 读秒。

读秒是强制性的延续比赛的办法。在采用规定基本时限外加读秒制的比赛中，应事先明确，在规定时限

内保留几分钟开始读秒。此类慢棋比赛的读秒每手棋限时为 60 秒，不足 60 秒的着手不予计时，达到 60 秒的视为已使用保留时限之中的 1 分钟。

读秒工作由裁判员执行。60 秒一手的读秒方式为：30 秒、40 秒、50 秒、55 秒、58 秒、1 分钟、还剩 × 分钟。用至最后一分钟时，读秒方式变为：30 秒、40 秒、50 秒，此后随即以准确的语音逐秒报出：1、2、3、4、5、6、7、8、9、10。裁判员读出“10”而棋手同时落子或尚未落子，均应判为已使用 1 分钟。

采用 30 秒、20 秒、10 秒或其他读秒办法的快棋比赛，可根据上述原则，事先规定读秒实施细则。

#### 4. 包干用时制。

包干用时制是规定基本时限之内必须结束比赛的计时办法，超时判负。

包干用时制的赛事均应事先规定基本时限，规定计时器材，并可制订其他实施细则，但以下几条须共同遵

守。

(1) 计时钟一律置于白方右手一侧。

(2) 下子和按钟必须使用同一只手，不得一只手下棋，另一只手按钟。

(3) 下单官仍须计时。

(4) 当一方放弃盘上竞争而导致放弃着手权时，允许终止计时，双方可争之点全部归属于对方。双方地界的勘定由裁判长负责。

(5) 提倡使用电子钟计时。使用机械指针式钟计时，以计时钟的红针倒下，分针、秒针均超过“12”为超时。

(6) 当计时钟发生故障时，裁判长应根据实际情况作出临时更换计时钟、解释计时钟读数、对某方超时判负等果断裁决。

(7) 裁判长有权制止无理消耗对方时间的非正常行棋。

## 5. 定时限步制。

这是象棋、国际象棋延时办法的

移植。用完基本时限后，限在规定时间内着完规定的步数。例如每 10 分钟限着 15 手等。着完规定的步数而未用完规定时间，节余时间可延至下一节使用。

### **第十三条 终局**

1. 除总则第七条的规定外，凡参赛一方弃权或被判负、判和的棋局，也作终局处理。

2. 双方确认终局的次序是：先由轮到着手的一方以简洁的语言表明“棋局结束”，“棋已下完”，对方予以回应，终局即告成立。

### **第十四条 对局的暂停和封棋**

在规定有暂停的比赛对局中，暂停时间不计入对局时限。规定的暂停时间一到，裁判员应立即指示对局双方退场，同时暂时关闭计时器，待续弈时重开计时器。

采用封棋制度的赛事，应另行制订封棋实施细则。

## 第十五条 棋手的职业道德和赛场纪律

1. 棋手参赛，一律不得下假棋、搞“君子协定”等作弊行为。
2. 棋手不得无故弃权和中途退出比赛。
3. 比赛时，棋手不准有任何妨碍对方思考的行为。
4. 比赛中和暂停时，当局者不准与其他人议论该局，不准查阅有关资料。
5. 比赛中禁止参赛者与其他人谈论与本局有关或与本队有关的内容。实属必要的谈话，应经裁判长许可并在裁判员监督下进行。一般情况下不得超过2分钟。
6. 对局者应注意言行文明，保持衣着整洁。
7. 棋手进入赛场必须关闭手机、呼机。
8. 棋手在对局中吸烟，必须符合比赛当地的法律和赛会的规定。

## 第十六条 棋手的权利和义务

1. 弘扬职业道德，遵守赛场纪律，维护赛场秩序，确保竞赛顺利进行是棋手的义务。

2. 读秒时，棋手有查询剩余时间的权利。如读秒至最后一分钟而裁判未以相应方式读秒，棋手有权利要求裁判员按规定从读错之处重新读秒。

3. 对于妨碍正常比赛的违规行为，棋手有提出意见和申诉的权利。但对于一局棋中对手违规行为的具体申诉，须在对局进行当时立即提出，逾期失效。

4. 在双方正式确认胜败结果之前，棋手有权提出复核。对方有义务真诚配合复核。经对局双方和执行裁判正式确认的胜败结果，任何人均无权改变。

5. 对局中一方离席期间，对方可以下子。当离席方回席时，对方有义务指明落子点。

6. 比赛终局后，棋手有整理好棋

具并按规定退场的义务。

7. 参赛棋手有准时参加赛会规定的开幕式、闭幕式和其他礼仪性、公益性、宣传性活动的义务。

## 第三章 裁判法则

### 第十七条 行棋

1. 已由赛会确定先后手的比赛中，如开赛后拿错黑白棋，在第 10 手之前(含第 10 手)允许改正。超过 10 手棋之后，一律不予改正。此后的编排工作以原先赛会确定的为依据。

2. 一方并未表示弃权，另一方连下两着，判第二着无效并警告一次。

3. 棋子离手，表示着子权完成。完成着子权后，再将棋子拿起下在别处，称为悔棋。发生悔棋时，由对方于下一手着子之前向裁判提出方为有效，裁判应判悔棋无效，判棋子放回原处，并向悔棋方提出警告一次。如一方的棋子不慎掉落于棋盘，经对手同意后，允许其拣起后任选着点。如双方不能达成一致意见，则由裁判长裁决。

4. 在使用计时器的比赛中，须于着子之后才能按计时器。着子之前或与着子同时按计时器的，判警告一次，不改变计时器读数。

5. 比赛过程中若发现前面下的棋子已有移动，在双方意见一致的前提下，应将移动之子挪回原处。无法确认原处时，允许挪子于双方一致认可的点。如果双方无论如何不能达成一致意见，裁判长可根据移动之子对棋局进程的影响程度，判：

- (1) 移动之子挪至合理点；
- (2) 移动之子有效；
- (3) 和棋；
- (4) 重赛；
- (5) 双方均负。

采用电脑进行积分编排的比赛，由于编排时成绩一项不可空缺，不能判双方均负时，允许采取抽签办法决定下一轮次的编排。

如有故意移子的证据，则应判移子者为负。

6. 比赛中，因非对局双方原因造

成棋局散乱，经复盘，如双方达成一致意见，应按复盘次序继续比赛。如果无论如何不能达成一致意见，裁判长可根据实际情况，判：

- (1)和棋；
- (2)重赛；
- (3)双方均负。

双方均负之后的抽签，按第三章第十七条第5款的原则处理。

如对局者确属无意中散乱了棋局，允许复盘续赛。不能复盘的，则判散乱棋局一方为负。

## 第十八条 提子

1. 下子后，误提对方有气之子，被判警告一次，并应将有关之子放回原处。

2. 下子后，未提或漏提对方无气之子，被判警告一次，并提取无气之子。

3. 劫争须找劫材时未找而提劫，判提劫之手无效，弃权一次并警告一次。

## 第十九条 禁着点

棋子下在禁着点上，判着手无效，弃权一次。

## 第二十条 禁止全局同形再现

全局同形再现是妨碍终局的惟一技术性原因，原则上必须禁止。

1. 禁止单劫立即回提。

2. 禁止假生类多劫循环(如图3黑A位提劫为假生)。

3. 原则上禁止三劫循环

环、四劫循环、长生、双提两子等全局同形再现的罕见特例(如图4)。根据不同比赛，也可制定相应的补充规定，如：无胜负、和棋、加赛等。

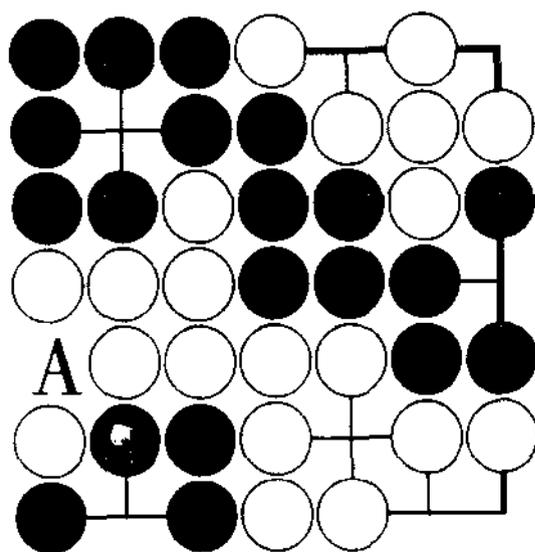


图3

## 第二十一条 终局

1. 轮到着手的一方提议终局，随

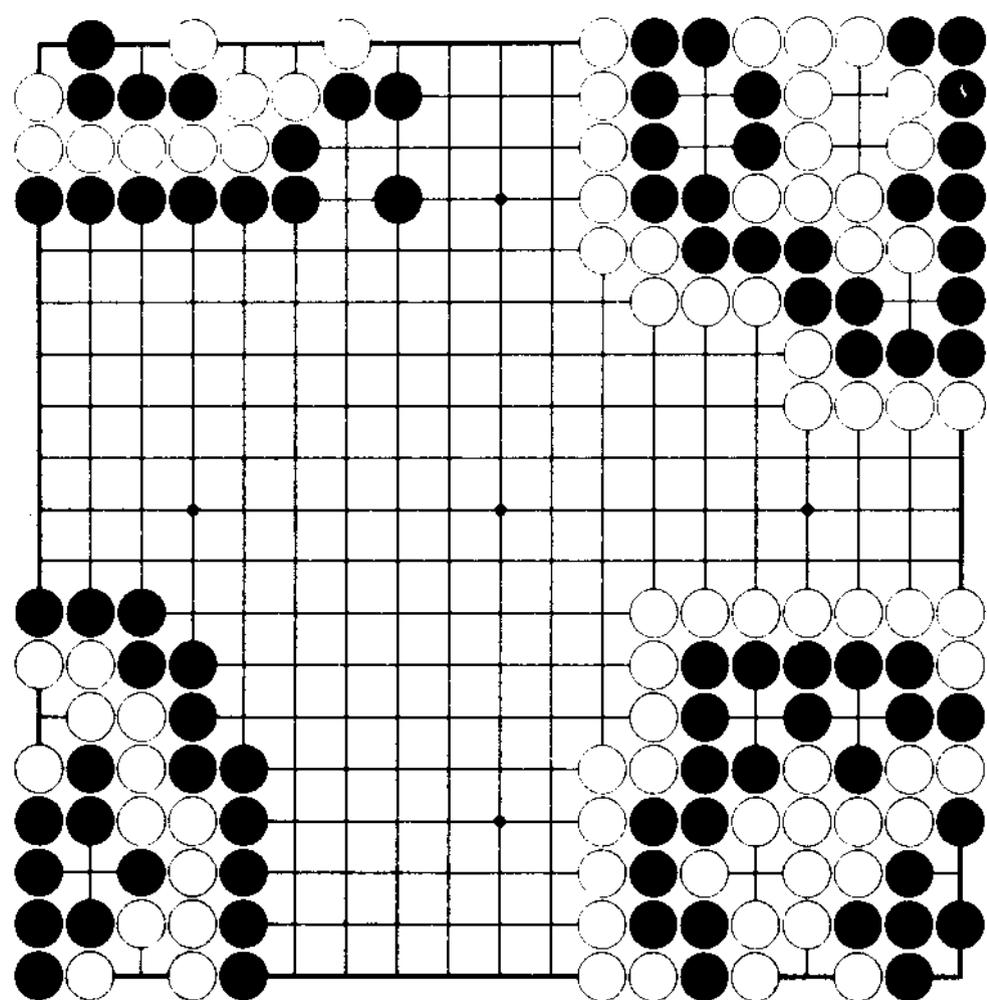


图 4

之放弃着手时，如果对方不同意就此终局，则应允许对方着子。放弃着手方随即恢复着手权利，对局重新开始，直至双方一致同意终局。

2. 双方已经确认终局，如果盘上尚留有可争之点，其归属按双活方式处理(如图 5 A 点)。

3. 双方已经确认终局后，一方或双方即使又发现了有效手段，也不允许重新开始对局(如图 6 黑 A 之类的

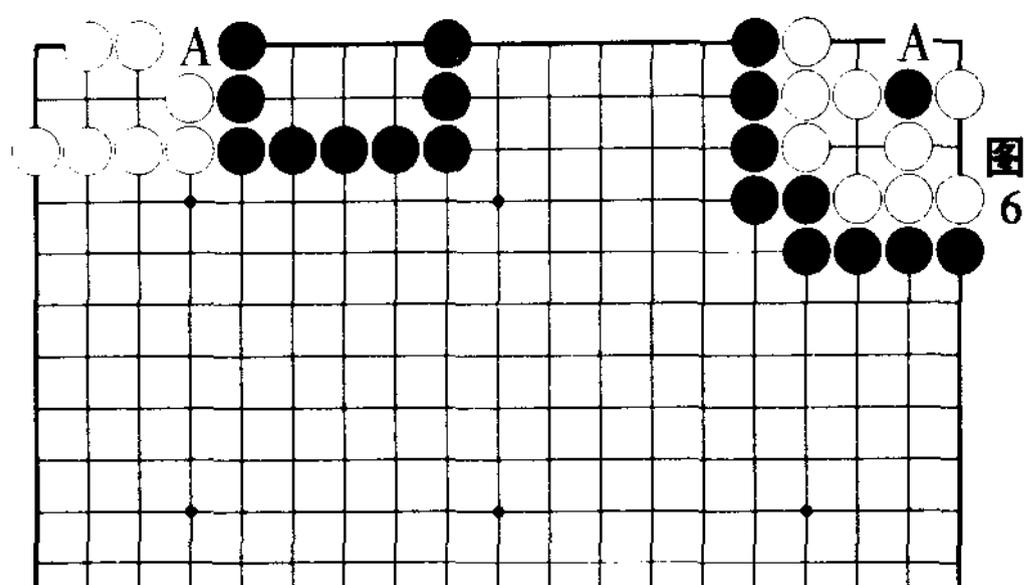


图 5

有效手段)。

4. 对死棋和活棋的确认，对局双方意见必须一致。若有争议，重新开始对局，由认为是死的一方先下，以实战解决。

## 第二十二条 计时

1. 赛场和住地分离的，比赛开始时，棋手迟到不得超过 1 小时(含)，超过这一时限判负。未超过这一时限的，在其规定时限内加倍扣除。暂停后续弈时迟到，一律打开计时器进入自然计时状态，但不设迟到判负时限。

2. 赛场和住地基本上同在一处

的，比赛开始时棋手迟到不得超过 15 分钟，超过这一时限判负。其他规定同上款。

3. 双方迟到应按以上两款分别处理，直至判双方负。关系到下一轮抽签时，按第三章第十七条第 5 款第 5 项原则处理。

4. 在不设规定时限或规定时限很短的快棋比赛中棋手迟到，应实施按时缺席读秒。棋手在读秒过程中入座，允许参加比赛。如读秒过程告终，棋手即自动失去该局参赛资格。

5. 读秒至最后 1 分钟超时而未着子，原则上应按判负裁决，但经被读秒方申请，也可视为放弃着手权使用虚着，改判弃权一次，允许续弈，继续实施原先读秒方式。

6. 提子是着手的组成部分，包含提子的着手，必须全部提清之后方可按钟，违者判警告一次，不改变计时器读数。读秒过程中出现提子，仍视全部提清为着手结束，应照常读秒。

7. 读秒期间棋手在对方思考时间

之内离席，须征得裁判员许可，每局仅限一次。其余情形下棋手离席，一律照常读秒。

8. 比赛开始之后，发现计时器故障和失准，读数总和的误差超过每小时2分钟(含)的，应立即更换计时器，并参照双方已用时间按比例拨正时间。误差小于此数的，可以更换计时器但不改拨时间。单方面的时间读数改拨，须经裁判长的认可。

9. 比赛暂停时，裁判员应将前半段双方用时记录在案并经对局双方确认。续弈时若发现计时器故障和失准，并且找不到前半段双方用时书面记录时，前半段用时判为双方均摊，对执行裁判员另行教育和处罚。

### **第二十三条 赛场纪律**

1. 在比赛中下假棋、搞“君子协定”等作弊行为，一经查实，可对有关棋局立即判负或判双方负。若现场已经宣布了比赛结果，已经按这一结果进行了下一轮抽签，甚至在经过数

局之后才证实作弊行为，仍允许作出部分或全部取消单方或双方成绩的处罚。情节严重的，允许作出今后停赛的处罚。

2. 棋手报名参赛后，无正当理由部分或全部退出比赛，除对有关棋局判负之外，允许作出今后停赛的处罚。

3. 对于比赛中严重妨碍对方思考和扰乱赛场秩序的行为，根据情节严重程度，允许判警告一次或判负。

4. 比赛中和暂停时，当局者与其他人议论该局或者查阅有关资料的，根据情节严重程度，允许判警告一次或判负。

5. 比赛中违反第二章第十五条第5款交谈规定的，根据情节严重程度，允许判警告一次或判负。

6. 无正当理由不参加竞赛规程规定的开幕式、闭幕式和其他礼仪性、公益性、宣传性活动的棋手，除通报批评之外，根据情节和社会影响的严重程度，允许作出降一个名次发放奖

金及停赛处罚。

7. 在赛场中禁止正在参赛的棋手的手机、呼机发出响声，初违者判警告一次，再违者判负。凡注视手机、呼机屏面显示内容的，一律判负。已赛完的棋手及不参赛的棋手在赛场中使用手机、呼机的，由大会通报批评。

8. 棋手在对局中违反赛会禁烟规定而吸烟者，判警告一次，再违者判负。

#### **第二十四条 警告处罚**

1. 被判警告一次时，该局计算胜负时在原规定基础上，被警告方罚出一子。

2. 一名棋手在一局中被判两次警告，则判该局为负。

## 第四章 比赛办法

### 第二十五条 比赛的种类

1. 个人比赛。
2. 团体比赛。

有两个以上的队参加，每队人数相等，通过事先约定的比赛方法分出胜负的比赛称为团体赛。团体赛是个人比赛的延伸，比赛类型有：分台定人制、定台换人制、临场出人制、全队轮赛制、队员总分制等。

目前的全国团体赛一般采用分台定人制。各队按棋手段位结合近期公布的等级分，排定台次。台次一经排定，比赛中不得更改。现行的职业联赛，采用临场出人制，即赛前由教练员排定出场名单，棋手可以替换，台次可以任意变动。

在允许有替补队员的比赛中，替补细则由赛会竞赛部门制定。

### 3. 棋手的段位及段位赛。

段位是根据体育运动技术等级的要求，结合围棋项目实际而设置的棋手技术等级制度。职业棋手设初段至九段等 9 个等级；业余棋手设 1 段至 7 段等 7 个等级。职业段位和业余段位是性质完全不同的技术等级，职业棋手的段位主要通过全国段位赛获得，段位的晋升有专门设置的制度。（职业棋手升段赛成绩计算及升段标准见附表四、五）而业余棋手的段位，主要通过参加地方举办的省、市、县等不同等级的比赛，及省、市、县等不同等级段位等级赛获得。参加国家承认的全国性大赛，获得相应的成绩，经批准可以获得业余 6 段的段位。经特别认定的业余围棋锦标赛冠军，可以获得业余 7 段称号。

## 第二十六条 比赛办法

根据参加比赛人数的多少，赛程的长短，可采用不同的比赛办法。

### 1. 淘汰制比赛：分单败淘汰、双

败淘汰和多败淘汰三种，败局超过限度即被淘汰，被淘汰者即失去继续比赛资格。

2. 循环赛制比赛：分单循环、双循环和多循环三种，是由参赛个人或参赛队，与其他参赛者逐一比赛的赛制。

3. 积分编排制比赛：以积分的相同或相近为主要原则而进行编排的比赛，为积分编排制比赛。由于它的轮次可以根据情况适当增减，赛程介于淘汰制和循环制之间。

4. 积分编排加淘汰赛：在积分编排比赛办法的基础上，结合多败淘汰进行的比赛叫积分编排加淘汰赛。这一方法适合使用电脑编排，必须注意参赛人数和淘汰人数的比例，并且始终要保持参赛人数为偶数的原则。

5. 多局决胜制：在某些重大的比赛中，冠亚军决赛采用多局决胜制。最少为3局2胜制，最多为7局4胜制。

6. 擂台赛：用打擂台的形式进行

的团体对抗赛。参赛的人数由双方事前商定并排定出场顺序。

## 第二十七条 成绩的计算

### 1. 个人赛。

记分办法：每局棋的结果，在成绩表上，胜者记2分，负者记0分，和者各记1分。

名次的确定：

(1)采用循环赛制的比赛，计算成绩时，积分高者名次列前。如遇积分相同，则按下列原则依次比较，直至区分出名次。

(A)累计个人所胜对手积分，加上所和对手积分的一半进行相互比较(胜者小分)，分数高者名次列前。

(B)整个比赛，警告次数少者名次列前。

(C)若不允许多名次并列，可通过加赛或抽签区分名次。

(2)在采用积分编排制的比赛中，可以采取以下两种办法区分名次：

(A)比较总得分，总得分高者名

次列前。

总得分计算公式为:

$$\text{总得分} = \text{个人积分} + \left( \frac{\text{对手积分总和}}{1/2 \text{最高积分}} - \text{轮次数} \right)$$

如总得分相同，则按上项(B)条或(C)条区分名次。

(B)比较积分区分名次，积分高者名次列前。积分相同，比较对手积分区分名次。若对手积分相同，则按上项(B)条或(C)条区分名次。

## 2. 团体赛。

记分办法：团体赛每人局分的记法和个人赛相同。每场比赛根据两队间局分的多少记场分。局分多者为胜，场分记2分；局分少者为负，场分记0分；局分相等者为平，场分各记1分。

名次的确定：

(1)在循环赛制的团体赛中，各队所得场分高者名次列前；若场分相同，局分高者名次列前；若局分相同，比较第一台棋手的局分，高者名次列前；以下依次相比，若全部一

样，允许并列。

(2)在积分编排赛制的团体赛中，团体成绩根据总得分或总积分的高低区分名次，总得分计算办法与个人积分编排制比赛相同。若相同则依循环赛顺序区分名次。

### 3. 区分名次的加赛。

若比赛不允许名次并列，可安排加赛。加赛的细则，包括局数、时限、团体人数等，由竞赛组织机构事先制定。

## **第二十八条 棋手退出比赛**

棋手退出比赛，按下列办法处理：

1. 比赛尚未开始，有棋手退出比赛，在时间允许的情况下应重新抽签。

2. 在循环制赛中，如果棋手退出比赛，其已赛局数不足总轮次的一半，则其已赛成绩全部无效。如果已赛局数达到轮次的一半，则其已赛成绩有效，以下的比赛按弃权处理。

3. 在积分编排制比赛中，棋手退出比赛，其已赛成绩有效，以后的比赛不再编排。

4. 在对抗赛或团体赛中，棋手中途退出比赛，已赛成绩均有效，未赛部分均作弃权处理。

## 第五章 竞赛组织及其他

### 第二十九条 竞赛组织

根据比赛的需要，建立相应的组织机构，负责比赛的筹备工作，处理竞赛中的问题，做好比赛善后工作。

比赛的筹备工作主要是：

1. 根据比赛的规模和条件，聘请相应数量的裁判员，并指定裁判长。若裁判员人数较多，也可以增设副裁判长。
2. 根据报名人数，确定比赛的方法和赛程。
3. 准备比赛的场地和器材。

### 第三十条 裁判长的职责

1. 草拟本次比赛的竞赛补充规定，提供组委会讨论通过后执行。
2. 组织裁判员学习本规则和本次竞赛规程，并进行比赛前的实习工作。

3. 对裁判员明确分工，对严重失职的裁判员有撤销裁判员资格的权力。

4. 主持比赛的首轮抽签，监督比赛的编排及成绩公布。

5. 检查比赛场地、设备及用具。

6. 及时处理裁判员上报的各种问题，处理竞赛工作出现的特殊事例。

7. 比赛结束后，向大会宣布比赛优胜名次。

8. 做好赛后总结，对裁判员写出评语。

9. 维护赛场纪律，倡导优良赛风，做精神文明的带头人。

### **第三十一条 裁判员的职责**

1. 裁判员应熟悉规则，了解规程，严肃认真、公正准确地执行裁判任务。

2. 坚决服从大会各项规定，维护赛场纪律，对犯规或违纪行为作出公正判决。

3. 认真及时完成裁判长交办的各

项工作。

4. 赛前检查比赛器材，不做妨碍棋手比赛的动作，不对未完棋局议论探讨。

5. 及时公布成绩，对难以处理的重大问题及时上报裁判长。

### 第三十二条 比赛器材

#### 1. 棋盘。

标准的围棋盘略呈长方形，横线的等距离为 2.3 ~ 2.4 厘米，纵线的等距离 2.45 ~ 2.55 厘米，棋盘的外侧留有 2.5 厘米边线为宜。棋盘的颜色应为鹅黄色，配黑色线条为宜。比赛棋盘的厚度，应在 2.5 ~ 5.5 厘米之间。

#### 2. 棋子。

标准围棋子的直径为 2.25 ~ 2.35 厘米，厚度不超过 1 厘米为宜。同一次比赛所用棋子的大小、颜色一定要统一，不得有异样的棋子出现。

#### 3. 计时钟。

围棋比赛计时钟由两个钟面、两个按钮组成，能够一停一走并可以同

时停止。

4. 秒表。

读秒使用一般的秒表。基层比赛可以用手表读秒。

5. 比赛用桌。

一般比赛用桌高 70 厘米、宽 60 厘米为宜。职业的高规格的比赛，根据条件可以使用沙发配相应的茶几，以棋手就坐后下棋感到舒服为宜。

**第三十三条 本规则的解释权  
属中国围棋协会**

## 附录 各种比赛方法的编排

### 一、单败淘汰制

是一种最快筛选出优胜名次的比赛方法。

#### 1. 轮次数。

以4人淘汰需要两轮为基准，之后每增加一轮，容纳比赛人数可以加倍。

#### 2. 种子选手。

赛前应视参赛人数的多少确定种子选手的数量。职业比赛可以按照本赛的上一届成绩或最新等级分，依次划分出一类或二类种子选手。例如32人的比赛设一类种子选手4人，二类种子选手4人，依次抽签定位。也可以将8个种子选手依次排好顺序，按照蛇形编排的原则，均衡地分布在各区之中。

#### 3. 轮空。

若有一定数量的棋手须在第一轮

比赛中轮空，亦应将轮空棋手均衡地分布在各区之中，由一类种子选手或小号选手优先轮空。

4. 先后手的确定。

每轮比赛赛前由棋手猜子确定。

32 人单败淘汰制抽签及对局轮次表见附表一。

## 二、双败淘汰制

参赛棋手负两局失去资格的比赛。

1. 所需轮次数比单败淘汰制略有增加。

2. 种子选手的安排同单败淘汰制。

3. 双败淘汰制比赛最多只宜 32 人。比赛分胜者和败者两个区，胜者区败者进入败者区固定的位置。

16 人双败淘汰制抽签及对局轮次表见附表二。

## 三、循环制比赛

循环制比赛是参赛棋手每人相对

的比赛。只赛一局称为单循环赛，赛两局称为双循环赛。

1. 首先对参赛棋手进行抽签编号，然后按照轮次的顺序逐轮对弈，轮次表中号码在前者执黑棋。

2. 参赛棋手逢单时，则末号为轮空号。

3. 编制轮次表的规律是，首尾相接，末号摆动，邻近号相对，号在前者执黑。

循环赛对局轮次表见附表三。

#### 四、分组循环制

根据各组出线名额确定种子选手人数，然后按照蛇形编排的原则，种子选手均衡分布在各组。

#### 五、积分编排制

这是适合参赛人数多，赛程时间短，较准确区分优胜名次的比赛。现已引入电脑编排，是比较方便的一种常用的赛制。

1. 轮次数。

轮次数大致为单败淘汰制所需轮

次的两倍。根据赛期的长短，录取名次的多少，可适当增减 1 至 2 轮。

## 2. 对手确定。

(1) 每轮均须为全体棋手(或队)编排一次。首轮先对参赛者进行抽签编号，第一轮按照 1—2、3—4……编对，号码在前者执黑棋。

(2) 已赛过的棋手不再相遇。

(3) 首先安排积分相同者编对，其次安排积分相近者编对。

(4) 由高分到低分依照顺序编排法编对，操作顺序是：先将同分编在一组，各组按照奇数轮次小号在前、偶数轮次大号在前的原则排列，结合平衡先后手的条件邻近编对，直至完全编排通畅。

3. 在先后手相同时，单轮次小号执黑棋，双轮次大号执黑棋。

## 六、积分编排淘汰制

这是在积分编排制的基础上，结合淘汰制的编排方法，适合参赛棋手多的比赛。这一比赛录取优胜名次相

对准确。例如 70 人以上的比赛，经过 5 轮之后开始逐轮淘汰 2~4 名积分最低的棋手，但最后一轮的参赛人数以保持在参赛棋手的半数为宜。

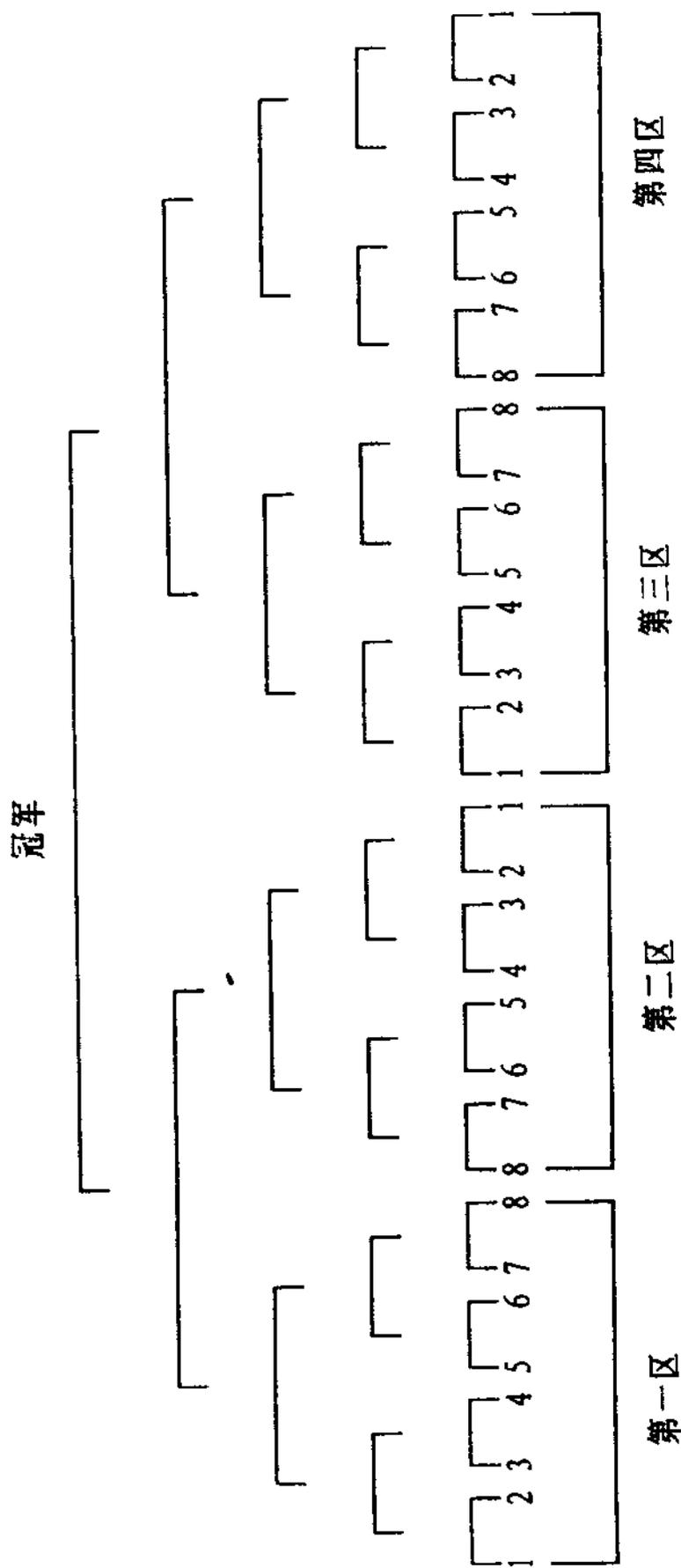
淘汰的原则是：

1. 积分低者淘汰。
2. 积分相同时，比对手分，对手分少者淘汰。
3. 仍无法区分时，抽签决定。

**七、升段比赛记分标准(附表四)**

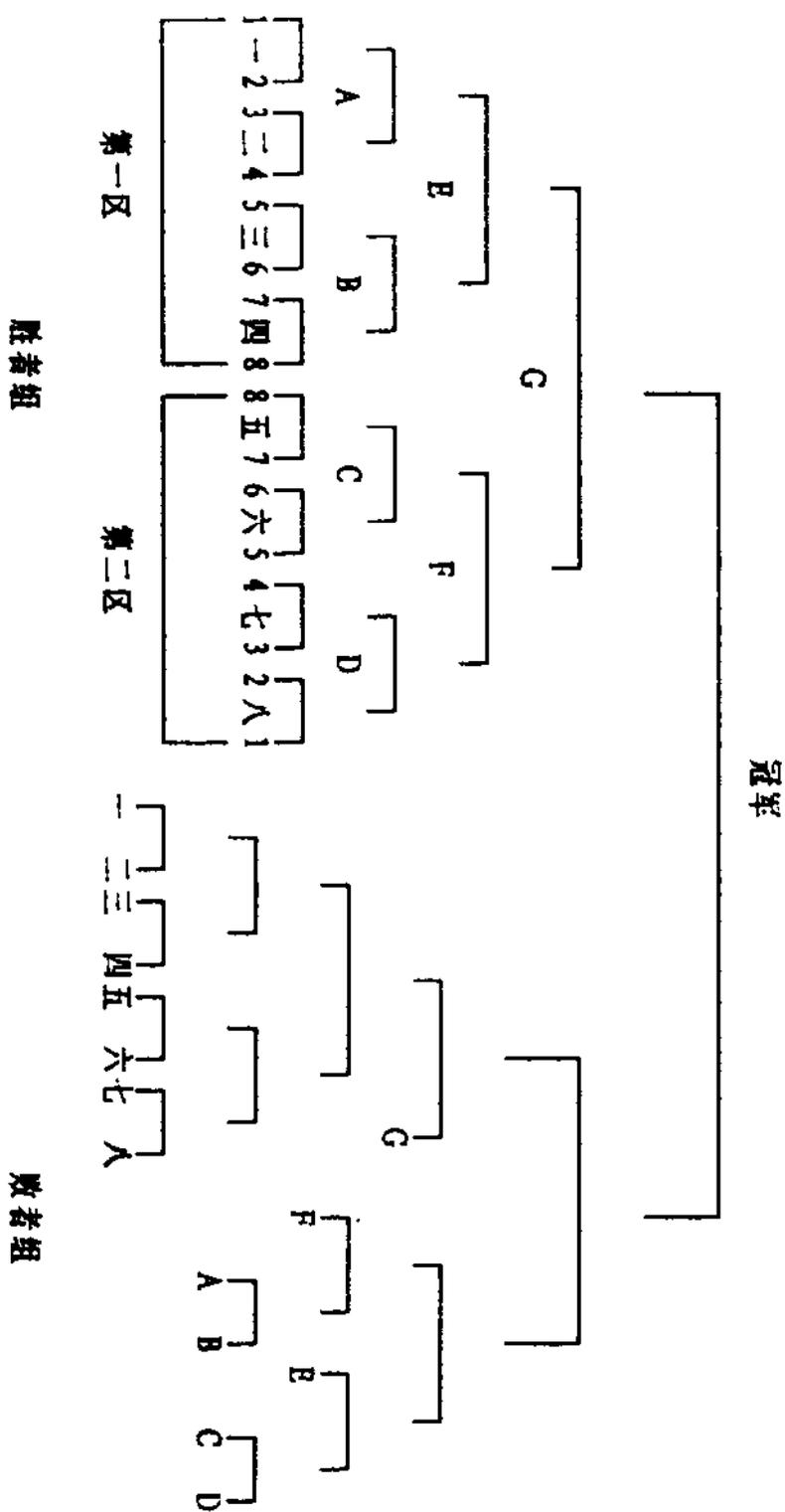
**升 段 标 准 ( 附 表 五 )**

### 32 人单败淘汰制抽签及对局轮次表(附表一)



注：第一区和第二区称为上半区，第三区和第四区称为下半区。每区的1号为一类种子选手，8号为二类种子选手。当需要有两名棋手轮空时，第一区和第四区的2号位为轮空号。

## 16人双败淘汰制抽签及对局轮次表(附表二)



注:胜者组第一区和第二区分别称为上半区下半区,为参赛者首轮抽签的依据,1号为二类种子选手,8号为二类种子选手。框中的代码为败者在败者组的定位号。当需要两名换手轮空时,2号位为轮空号。

## 循环赛对局轮次表(附表三)

参加者 3 或 4 人

参加者 5 或 6 人

轮次	对局者	轮次	对局者
1	1——(4)   2——3	1	1——(6)   2——5 3——4
2	(4)——3   1——2	2	(6)——4   5——3 1——2
3	2——(4)   3——1	3	2——(6)   3——1 4——5
		4	(6)——5   1——4 2——3
		5	3——(6)   4——2 5——1

参加者 7 或 8 人

轮次	对	局	者
1	1——(8)	2——7	3——6 4——5
2	(8)——5	6——4	7——3 1——2
3	2——(8)	3——1	4——7 5——6
4	(8)——6	7——5	1——4 2——3
5	3——(8)	4——2	5——1 6——7
6	(8)——7	1——6	2——5 3——4
7	4——(8)	5——3	6——2 7——1

### 参加者 9 或 10 人

轮次	对	局	者
1	1——(10)	2——9 3——8 4——7 5——6	
2	(10)——6	7——5 8——4 9——3 1——2	
3	2——(10)	3——1 4——9 5——8 6——7	
4	(10)——7	8——6 9——5 1——4 2——3	
5	3——(10)	4——2 5——1 6——9 7——8	
6	(10)——8	9——7 1——6 2——5 3——4	
7	4——(10)	5——3 6——2 7——1 8——9	
8	(10)——9	1——8 2——7 3——6 4——5	
9	5——(10)	6——4 7——3 8——2 9——1	

### 参加者 11 或 12 人

轮次	对	局	者
1	1——(12)	2——11 3——10 4——9 5——8 6——7	
2	(12)——7	8——6 9——5 10——4 11——3 1——2	
3	2——(12)	3——1 4——11 5——10 6——9 7——8	
4	(12)——8	9——7 10——6 11——5 1——4 2——3	
5	3——(12)	4——2 5——1 6——11 7——10 8——9	
6	(12)——9	10——8 11——7 1——6 2——5 3——4	
7	4——(12)	5——3 6——2 7——1 8——11 9——10	
8	(12)——10	11——9 1——8 2——7 3——6 4——5	
9	5——(12)	6——4 7——3 8——2 9——1 10——11	
10	(12)——11	1——10 2——9 3——8 4——7 5——6	
11	6——(12)	7——5 8——4 9——3 10——2 11——1	

### 参加者 13 或 14 人

轮次	对	局	者
1	1—(14)	2—13 3—12 4—11 5—10 6—9 7—8	
2	(14)—8	9—7 10—6 11—5 12—4 13—3 1—2	
3	2—(14)	3—1 4—13 5—12 6—11 7—10 8—9	
4	(14)—9	10—8 11—7 12—6 13—5 1—4 2—3	
5	3—(14)	4—2 5—1 6—13 7—12 8—11 9—10	
6	(14)—10	11—9 12—8 13—7 1—6 2—5 3—4	
7	4—(14)	5—3 6—2 7—1 8—13 9—12 10—11	
8	(14)—11	12—10 13—9 1—8 2—7 3—6 4—5	
9	5—(14)	6—4 7—3 8—2 9—1 10—13 11—12	
10	(14)—12	13—11 1—10 2—9 3—8 4—7 5—6	
11	6—(14)	7—5 8—4 9—3 10—2 11—1 12—13	
12	(14)—13	1—12 2—11 3—10 4—9 5—8 6—7	
13	7—(14)	8—6 9—5 10—4 11—3 12—2 13—1	

### 参加者 15 或 16 人

轮次	对局者														
1	1—(16)	2—15	3—14	4—13	5—12	6—11	7—10	8—9							
2	(16)—9	10—8	11—7	12—6	13—5	14—4	15—3	1—2							
3	2—(16)	3—1	4—15	5—14	6—13	7—12	8—11	9—10							
4	(16)—10	11—9	12—8	13—7	14—6	15—5	1—4	2—3							
5	3—(16)	4—2	5—1	6—15	7—14	8—13	9—12	10—11							
6	(16)—11	12—10	13—9	14—8	15—7	1—6	2—5	3—4							
7	4—(16)	5—3	6—2	7—1	8—15	9—14	10—13	11—12							
8	(16)—12	13—11	14—10	15—9	1—8	2—7	3—6	4—5							
9	5—(16)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—15	11—14	12—13							
10	(16)—13	14—12	15—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6							
11	6—(16)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—15	13—14							
12	(16)—14	15—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7							
13	7—(16)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1	14—15							
14	(16)—15	1—14	2—13	3—12	4—11	5—10	6—9	7—8							
15	8—(16)	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	14—2	15—1							



## 参加者 19 或 20 人

轮次	对 局 者									
1	1—(20)	2—19	3—18	4—17	5—16	6—15	7—14	8—13	9—12	10—11
2	(20)—11	12—10	13—9	14—8	15—7	16—6	17—5	18—4	19—3	1—2
3	2—(20)	3—1	4—19	5—18	6—17	7—16	8—15	9—14	10—13	11—12
4	(20)—12	13—11	14—10	15—9	16—8	17—7	18—6	19—5	1—4	2—3
5	3—(20)	4—2	5—1	6—19	7—18	8—17	9—16	10—15	11—14	12—13
6	(20)—13	14—12	15—11	16—10	17—9	18—8	19—7	1—6	2—5	3—4
7	4—(20)	5—3	6—2	7—1	8—19	9—18	10—17	11—16	12—15	13—14
8	(20)—14	15—13	16—12	17—11	18—10	19—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9	5—(20)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—19	11—18	12—17	13—16	14—15
10	(20)—15	16—14	17—13	18—12	19—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6
11	6—(20)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—19	13—18	14—17	15—16
12	(20)—16	17—15	18—14	19—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7
13	7—(20)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1	14—19	15—18	16—17
14	(20)—17	18—16	19—15	1—14	2—13	3—12	4—11	5—10	6—9	7—8
15	8—(20)	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	14—2	15—1	16—19	17—18
16	(20)—18	19—17	1—16	2—15	3—14	4—13	5—12	6—11	7—10	8—9
17	9—(20)	10—8	11—7	12—6	13—5	14—4	15—3	16—2	17—1	18—19
18	(20)—19	1—18	2—17	3—16	4—15	5—14	6—13	7—12	8—11	9—10
19	10—(20)	11—9	12—8	13—7	14—6	15—5	16—4	17—3	18—2	19—1

## 升段比赛计分标准

(附表四·黑先贴 $3\frac{3}{4}$ 子)

段 差		胜 负		胜	和	负
		得 分	分			
同 段 位				90	60	30
差一段	上手			85	55	25
	下手			95	65	35
差二段	上手			80	50	20
	下手			100	70	40
差三段	上手			75	45	15
	下手			105	75	45

## 升段标准(附表五)

段 位		平 均 分		
		75	70	67.5
初 段		8局以上	12局以上	16局以上
二 段		10局以上	14局以上	18局以上
三 段		12局以上	16局以上	20局以上
四 段		14局以上	18局以上	22局以上
五 段		16局以上	20局以上	24局以上
六 段		18局以上	22局以上	26局以上
七 段		20局以上	24局以上	28局以上
八 段		22局以上	26局以上	30局以上