

围棋竞赛规则(2002)

中国围棋协会 审定

目 录

第一章 总则.....	3
第二章 竞赛规定.....	5
第三章 裁判法则.....	7
第四章 比赛办法.....	11
第五章 竞赛组织及其他.....	13

围棋竞赛规则(2002)

中国围棋协会 审定

第一章 总则

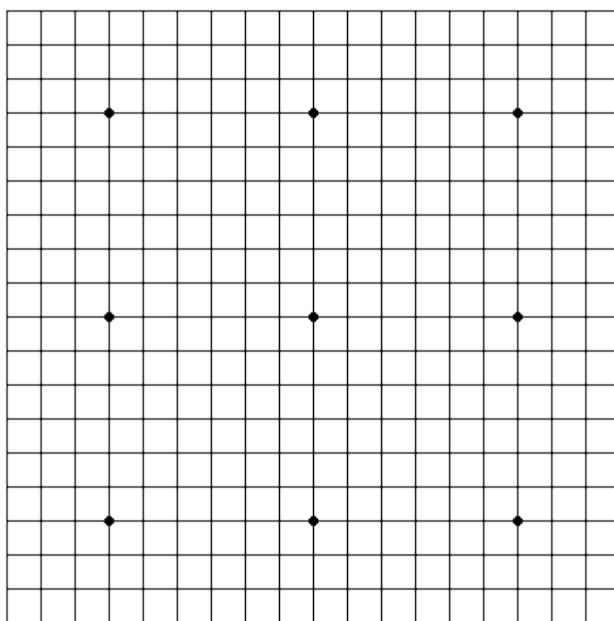
第1条 围棋的棋具

1、棋盘

棋盘由纵横各十九条等距离、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，通常每格分别为 2.4 厘米~2.3 厘米。

在棋盘上标有九个小圆点，称作“星”。中央的星又称“天元”（见图一）。



图一

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2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3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。

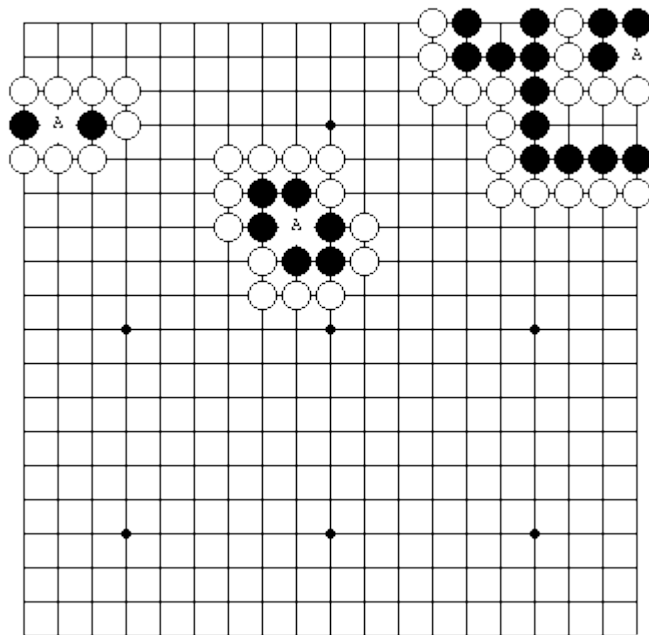
第4条 提子

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5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”。如图二的A点都是黑方的禁着点。



图二

第6条 禁止全局同形

着子后不得使对方重复面临曾出现过的局面。

第7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8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9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10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11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又3/4子。例如黑方总共得185子则黑胜3/4子，得184子则黑负1/4子，得184.5子则为黑胜1/4子。

第12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，限在规定时间之内着完规定的步数。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 13 条 终局

1、除总则第 7 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 14 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 15 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 16 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、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 17 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 17 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 18 条 提子

- 1、下子后，误提对方有气之子，被判警告一次，并应将无气之子放回原处。
- 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。

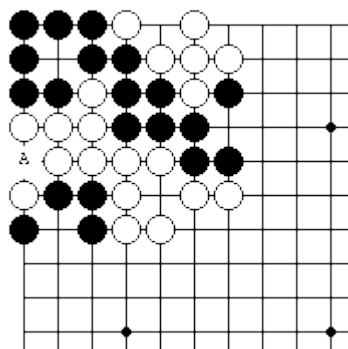
第 19 条 禁着点

棋子下在禁着点上，判着手无效，弃权一次。

第 20 条 禁止全局同形再现

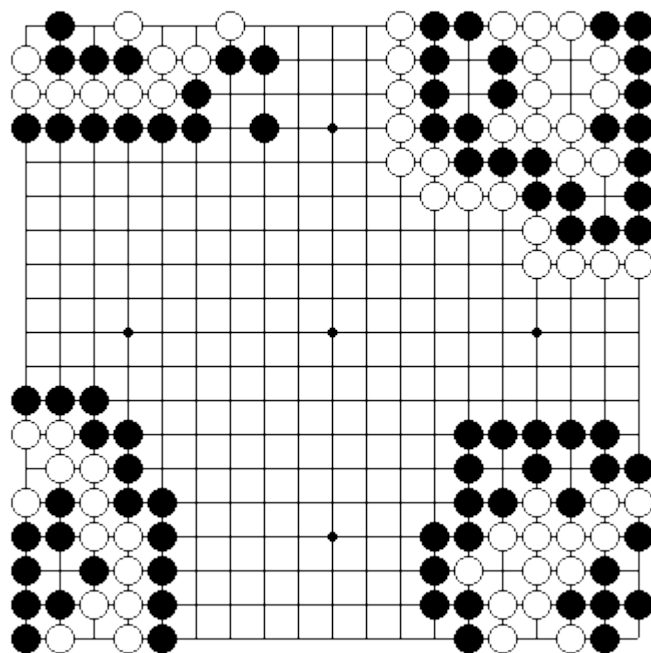
全局同形再现是妨碍终局的惟一技术性原因，原则上必须禁止。

- 1、禁止单劫立即回提。
- 2、禁止假生类多劫循环（如图三黑 A 位提劫为假生）。



图三

3、原则上禁止三劫循环、四劫循环、长生、双提两子等全局同形再现的罕见特例（如图四）。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。

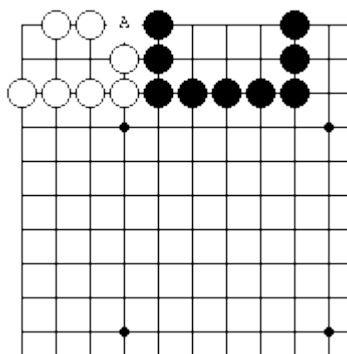


图四

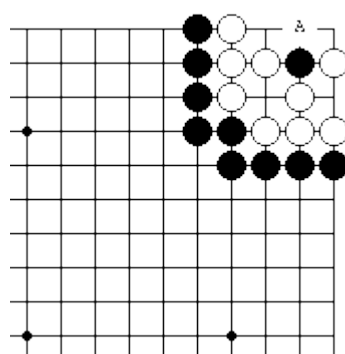
第 21 条 终局

1、轮到着手的一方提议终局，随之放弃着手。如果对方不同意就此终局，则应允许对方着手。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（如图五 A 点）。



图五



图六

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（如图六黑 A 之类的有效手段）。

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

第 22 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 17 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。续弈时如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 23 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。如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 15 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 24 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 25 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。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 26 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：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 胜制等。

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 27 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、如不允许名次并列，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：

总得分=个人积分+(对手积分总和/二分之一最高积分-轮次数) 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，如全部一样，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，总得分计算方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 28 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 29 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 30 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消裁判员资格的权利。
- 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 31 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 32 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：一般比赛用桌高度 70 厘米，宽度 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 33 条：本规则的解释权属中国围棋协会。