

# 中国五子棋竞赛规则

(2013 版)

## 第一章 总则

### 第一条 五子棋的棋具

#### 1. 棋盘

棋盘可以用木材、硬纸、布料、塑料、石料或环保材料等制成。

棋盘由纵横各 15 条等距离、垂直交叉的平行线构成，形成 225 个交叉点。邻近两个交叉点的距离纵线约为 2.5 厘米，横线约为 2.4 厘米。

以对局开始时的黑方为准，棋盘上的纵行线从下到上用阿拉伯数字 1~15 标记。横行线从左到右用英文字母 A~O 标记。其中 H8 点为天元；D4、D12、L12、L4 四点为星。天元和星应在棋盘上用直径约为 0.5 厘米的实心小圆点标出。天元和星在棋盘上起标示位置的作用，见图 1。

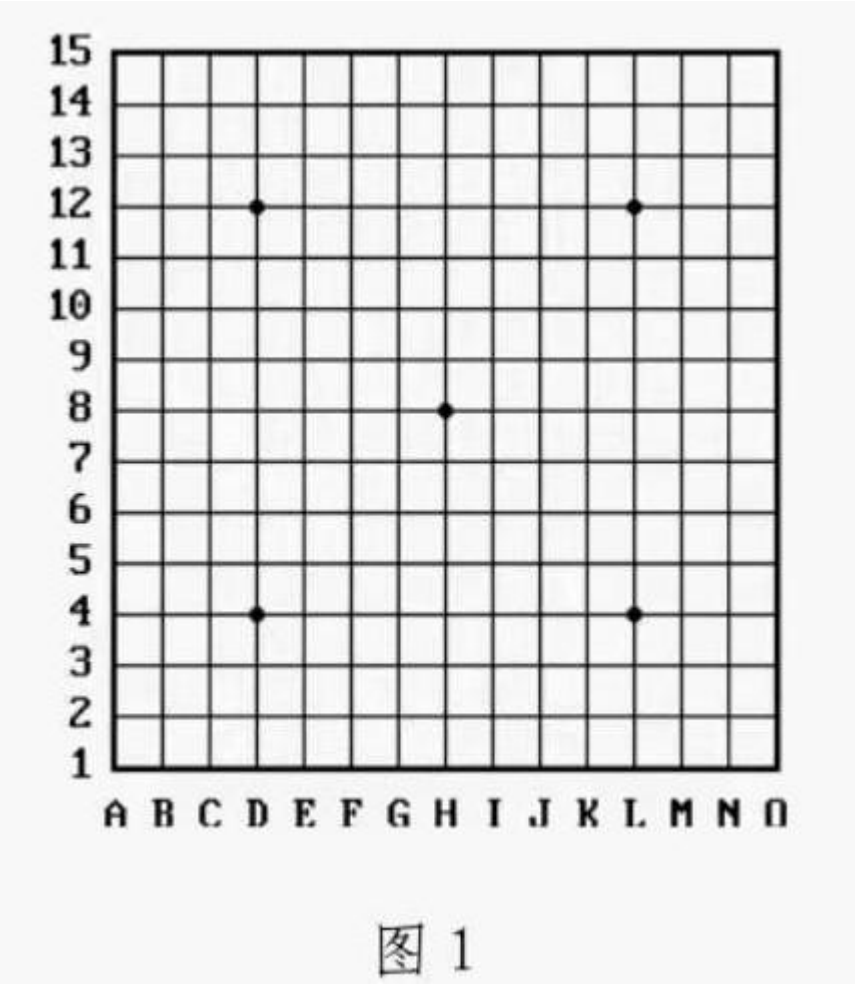


图 1

## 2. 棋子

棋子分黑、白两色，形状为扁圆形，有一面凸起，厚度不超过 0.8 厘米，直径为 2.0~2.3 厘米。

棋子数量为黑色棋子 113 枚，白色棋子 112 枚。

棋子材质、重量不限，但应为硬质，不易磨损，且适合于方便移动，放在棋盘上具有一定稳定性。

## 3. 谱纸

比赛和练习时，记录对局或着法所用的稿纸称谱纸。

谱纸的图形应是按比例缩小了的棋盘图形。

## 4. 棋钟

棋钟应是具有两个钟面的专用计时钟，应能用数字准确地显示时间，能分别准确地累计对局双方剩余的行棋时间。

棋钟要求避免刺眼，运行时声响应很低弱。

机械钟的到时标准为倒旗掉落。

电子钟的到时标准为到时提示音响起。

# 第二条 五子棋的术语

## 1. 一着

在对局过程中，行棋方把棋子落在棋盘无子的交叉点上，不论落子的手是否脱离棋子，均被称为一着。

如棋手使用三手交换中交换的权利则视同一着。

在“五手 N 打”中，黑棋落的 N 个棋子被视作同一着（N 表示数量， $N \geq 1$ ）。

棋手行使 pass 权视同一着。

在确定是否走满规定时限内的规定着数时，棋手最后一着棋，必须在行棋完毕又按了钟后才能视作完成。

## 2. 阳线

棋盘上可见的横、纵直线，见图 2。

## 3. 阴线

棋盘上无实线连接的 A1~O15 和 A15~O1 两条隐形斜线，以及与此二条斜线平行的由交叉点连接形成的其它隐形斜线，见图 2。

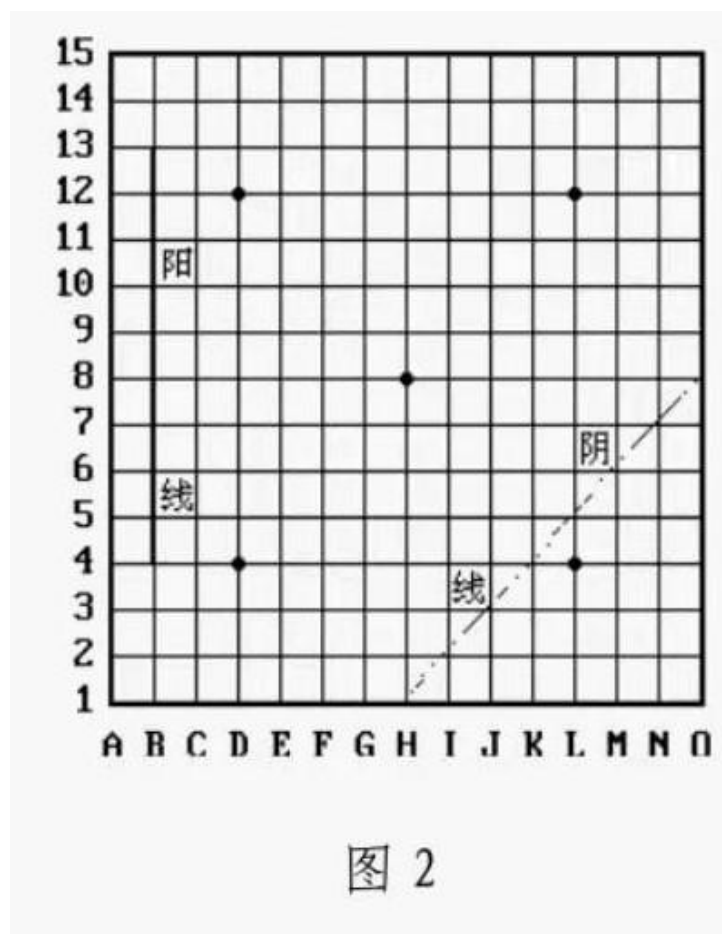


图 2

#### 4. 活三

本方再走一着可以形成活四的三，见图 3。

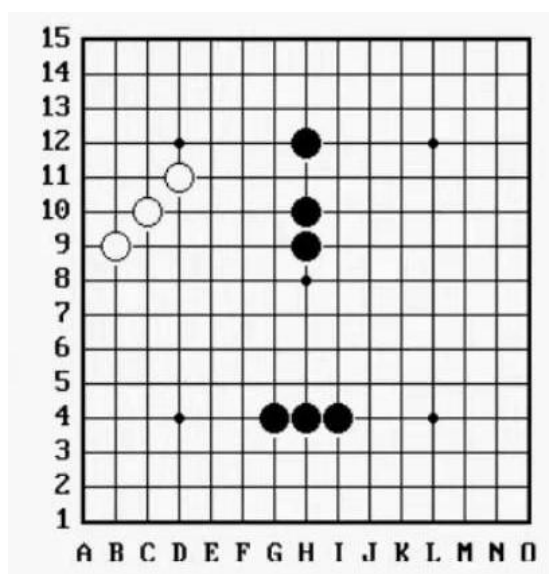
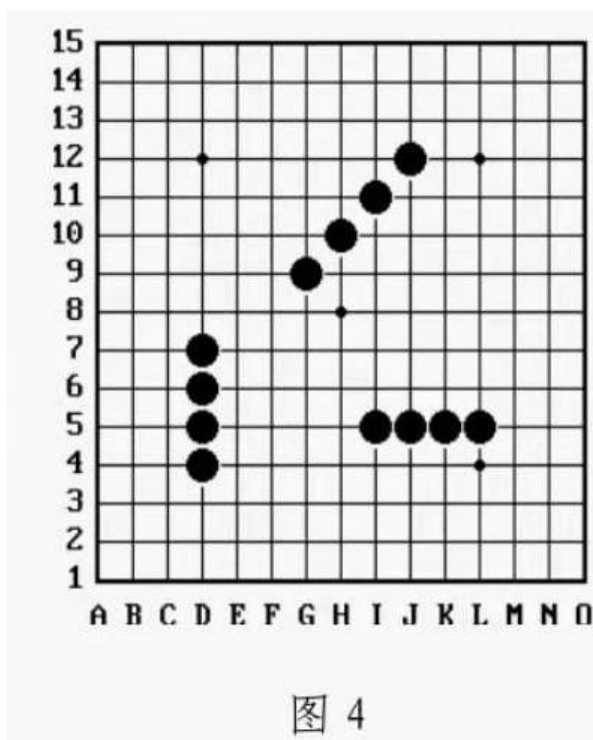


图 3

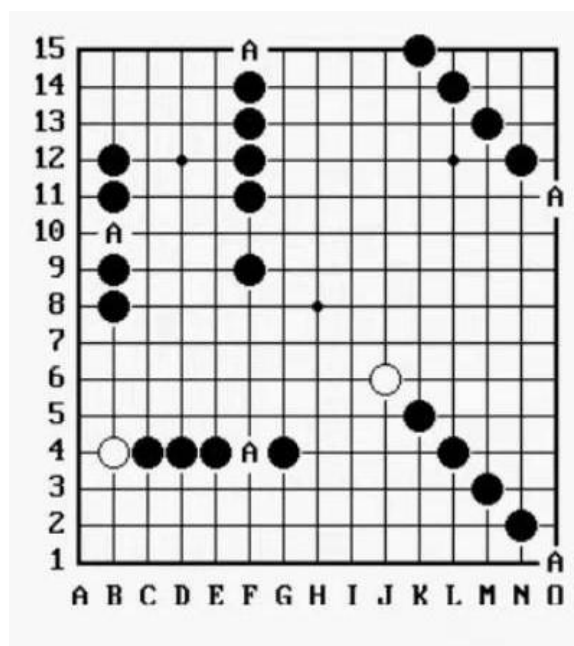
## 5. 活四

有两个点可以成五的四，见图 4。



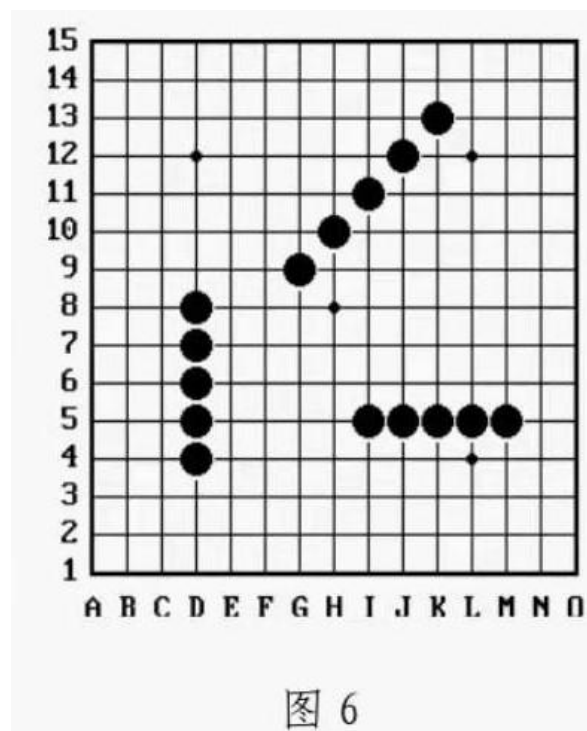
## 6. 冲四

只有一个点可以成五的四，见图 5，图中 A 点为成五点。



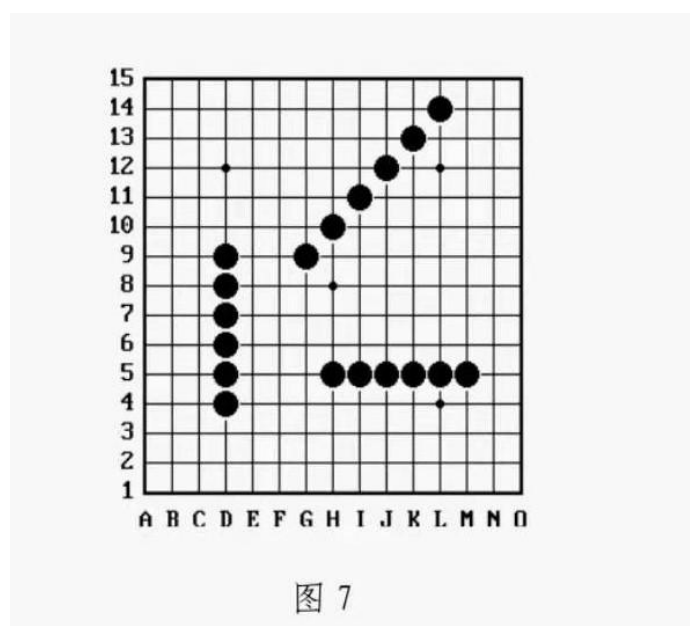
## 7. 五连

在棋盘的阳线 and 阴线任意一条线上，形成的 5 个同色棋子不间隔的相连，见图 6。



## 8. 长连

在棋盘上的阳线 and 阴线任意一条线上，形成的 5 个以上同色棋子不间隔的相连，见图 7。



## 9. 三手可交换

在采用指定开局的对局中，在黑 3 之后，白方在应白 4 之前，可选择黑棋或白棋，每盘棋只有一次选择机会，如提出交换黑、白方，则黑方必须同意交换。

## 10. 五手 N 打

黑方在指定开局的同时要给出本局盘面黑 5 时所需的打点数量，此后无论对局者谁执黑棋，都需要在落第五手时按照要求的打点数量，在盘面上的空白交叉点上放置相应数量且位置不同形的黑子，白方只能在这些黑子中留下一个黑子作为黑 5。

## 11. 回合

双方各走一着，称为一个回合。

## 12. 黑方

执黑棋一方的简称。

## 13. 白方

执白棋一方的简称。

## 14. 终局

对局结束。

(1) 胜局：有一方获胜的对局。

(2) 和局：分不出胜负的对局。

## 15. 复盘

对局双方将本盘对局全过程的再现。

## 16. 指定开局

对局开始后由黑方从 26 种开局（开局章节中规定的开局）中任选一种开局摆在棋盘上。

## 17. 自由开局

对局开始后是由双方轮流行棋决定的开局。

## 18. 节、轮、次、场、局

节：一个比较集中的比赛单位时间称一“节”（如一个上午或一个下午或一个晚上）。

轮：参赛的各队（团体赛）或各名棋手（个人赛）普遍出场比赛一次（个别轮空者除外）称一“轮”。

次：团体赛中的同一轮两队之间完成的比赛称为一“次”比赛。

场：两名棋手之间完成的两局制或多局制的一次比赛称为一“场”比赛。

局：两名棋手之间完成的一盘比赛称为一“局”比赛。

## 19. 禁手

对局中如果使用将被判负的行棋手段。

三三禁手：黑棋一子落下同时形成两个或两个以上的活三，此子必须为两个活三共同的构成子，见图8，图中X点为禁手点。

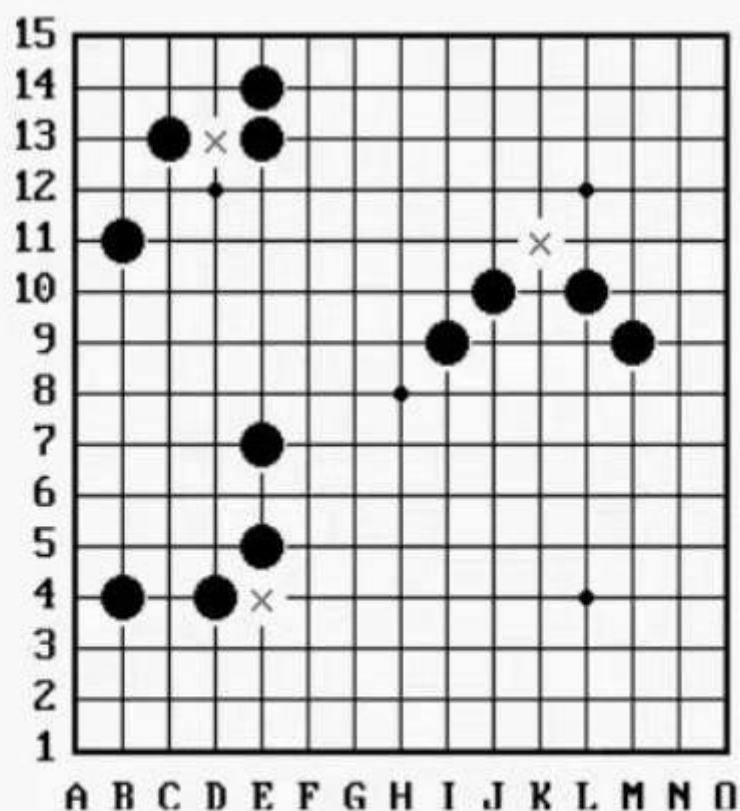


图 8

四四禁手：黑棋一子落下同时形成两个或两个以上的冲四或活四，见图 9，图中 X 点为禁手点。

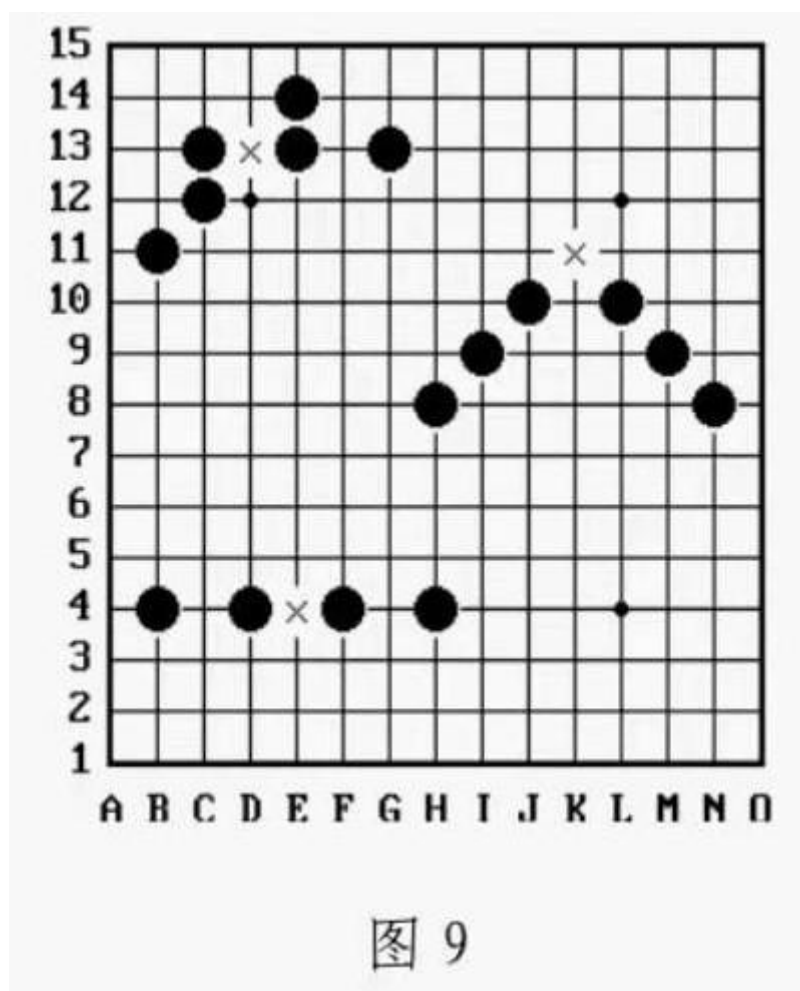


图 9

长连禁手：黑棋一子落下形成一个或一个以上的长连。

## 20. 处罚

为体现比赛的公平、公开、公正,针对棋手在比赛中出现的违反行棋规定、纪律规定等违规行为而给予适当的处罚,以保证比赛的顺利进行,处罚包括罚时、违例、判负、取消比赛资格。

(1) 罚时：包括给被处罚者判罚减少一定对局时限时间和给被处罚者对方增加一定对局时限时间。

(2) 违例：针对棋手在比赛中技术方面出现的犯规现象或违反纪律较轻,尚不够给予判负处罚的行为而作出的限制性规定。

(3) 判负：对于棋手严重违纪违规,依据规则 and 规定,裁判长有权作出判负处罚,如此判罚是纪律处罚,且对局已经确认结果时,其对手根据棋局事实获得的结果不得改变。

(4) 取消比赛资格：对于棋手严重违纪违规,拒不接受裁判的处罚,且严重干扰比赛正常进行的,须经裁判组慎重研究后,由裁判长明文报请竞赛组委会审



核,获得批准后,可取消违纪棋手的比赛资格。

## 21. Pass (放弃行棋权)

棋手放弃行棋的权利。

## 22. 轮走方

当前应该行棋的一方。

## 23. 非轮走方

当前不该行棋的一方。

# 第二章 行棋规则

## 第三条 五子棋的开局

1. 开局: 包括指定开局、自由开局两种。

2. 指定开局: 指黑方决定了前三个棋子落于何处, 其中包括两个黑子和一个白子, 一般由黑方完成。黑方应同时给出第五手需要的打点数量。

开局形状均以“星”和“月”命名。采用指定开局办法的比赛均采用 26 种开局, 包括斜指开局的长星局、峡月局、恒星局、水月局、流星局、云月局、浦月局、岚月局、银月局、明星局、斜月局、名月局、彗星局和直指开局的寒星局、溪月局、疏星局、花月局、残月局、雨月局、金星局、松月局、丘月局、新月局、瑞星局、山月局、游星局。

黑方第一子应落在天元处(黑 1)。

黑方还决定了白方的第一子的落点(白 2)。

斜指开局: 指白 2 落子在黑 1 斜侧方的开局, 但必须与黑 1 紧密相连。斜指开局共 13 种。

直指开局: 指白 2 落子在与黑 1 成平行线或垂直线的方向, 但必须与黑 1 紧密相连。直指开局共 13 种。

黑方的第三步(黑方的第二子, 称“黑 3”), 应落在围绕天元点 5 线×5 线而形成的以天元为正中的由交叉点组成的区域内。

3. 自由开局: 由双方轮流行棋共同决定开局前 3 个棋子落于何处。即黑方落第一子(黑 1)、白方落第二子(白 2), 黑方落第三子(黑 3)。采用此种开局时一般双方的对局数为偶数, 或采用其他附加条款对黑方的先行优势进行限制。而不采用指定开局中使用的三手交换和五手 N 打, 也可不执行禁手规则。

## 第四条 行棋

## 1. 下法

对局双方各执一色棋子，黑先、白后交替下子，每次只能下一子（指定开局、三手交换和五手 N 打、行使 PASS 权除外）。

棋子下在棋盘的交叉点上，棋子下定后，不得向其它点移动，不得从棋盘上拿起另落别处。

在采用指定开局时黑方的第一枚棋子应下在天元上。同时在下面的对局中应执行三手交换和五手 N 打及禁手规则。

## 2. 落子

棋子应直接落于棋盘的空白交叉点上。

如棋子无意掉落棋盘上，允许拣起后任选着点，但给予适当处罚。

对局中途如发现前边已下在棋盘上的子有移动，在征得对局者一致意见后，可判移动之子：

（1） 挪回原位。

（2） 移子有效。

在对局者意见不一致，又无记录可查时，裁判员应立即报请裁判长处理，裁判长可根据移动之子对棋局进程的影响程度，判：

（1） 移动之子挪回原位。

（2） 移子有效。

（3） 和棋。

（4） 重下。

如属故意移子，应判移子者为负。

对局中，因外界意外事故导致棋局散乱，应经双方复盘确认后，继续比赛。如已无法复盘，可判和棋或重下。

如散乱棋局原因出自对局者，则：

（1） 无意散乱，可复盘续赛，但判散乱者一次违例；无法复盘，判散乱者为负。

（2） 故意散乱棋局者判负。

用手将棋子扶正不算违例，但应在自己的走棋时间内进行，并事先先告知对方或裁判员。

## 第五条 先后手的确定

每局棋先手者均执黑先行。

### 1. 确定先后手的方法

可由大会抽编或对局前猜先。

(1) 一局制比赛，只有两名棋手对赛时，猜先。

(2) 两局制或两局以上制比赛，均采用分先方法确定先后手。

先按一局制先后手确定方法，确定第一局的先手，以后各局则互换先后手。

(3) 团体赛时先手方队的奇数台为先手方，后手方队的偶数台为先手方。

## 2. 先后手错误纠正

(1) 不论是出自何种原因，一经发现对局双方先后手有错，如发生在开局前或仅仅开局结束应及时纠正错误，按正确先后手顺序重新开始对局，如发现错误在盘面开局结束之后（白4落下），或比赛开赛已经达15分钟，则比赛继续进行，终局结果有效，棋手不得以此做为要求重赛的理由。

(2) 无论如何处理，均认为此轮双方先后手是正确的，且不应影响后面轮次的正常编排。

(3) 裁判员纠正先后手错误时，应复原双方棋钟。

## 3. 猜先方法

(1) 开局前棋手位置坐定后，双方各握黑白棋子若干于手中，如合计数为奇数，则握黑棋子方先行。合计数为偶数则双方变换黑白棋。

(2) 由裁判员使用挑边器进行猜先，中猜者有3种选择权利。

A 使用黑棋。

B 使用白棋。

C 要求对方先行选择，则对方必须先选择。

## 第六条 不合规则的着法和纠正

1. 如果棋手有下列不合规则的行为之一时，对手有权决定是否要求他纠正自己不合规则的行为并接受处罚，或者与此相反，接受他的犯规行为。

(1) 在指定开局比赛中第一子未落在天元，判此子应落于天元处。

(2) 在指定开局比赛中未按规定规定的26种开局行棋，判重新开局。

(3) 在指定开局中未给出要求的五手N打打点数，判必须给出需要的打点数。

(4) 一方连续走两步棋，判收回第二子。

(5) 在棋盘上推动棋子滑行（推盘），判棋子放回接触棋盘的第一个交叉点。

(6) 轮走方把棋子已经放落在棋盘上某一个无子交叉点上，又拿起后另移到别的交叉点上（拔子），判放回第一个无子交叉点。

(7) 轮走方走棋时棋子无意掉落在棋盘上，判收回掉落子，另选落点。

(8) 先按钟后落子，或者未用落子手按钟。

(9) 不按提和的规定提和。

(10) 不按规定扶正棋子。

2. 如果一方在对手犯规或拒绝按照官方正式公布的行棋规则走棋后，继续走了一步棋，而没有立即告知裁判，那么就被视作他已接受了对方的行为，在这种情况下他就失去了要求对手纠正违规着法并接受处罚的机会。

3. 只改正部分或拒绝改正不合乎规则着法的行为应受到处罚。

## **第七条 对局记录**

1. 比赛中双方棋手必须做对局记录，有些比赛可视具体情况要求免于记录。

2. 双方棋手在对局中要在规定的记录纸上清晰、准确、完整、及时用代数记录法逐着记录双方行棋着法。黑棋用奇数画圈记录，如：①、③、⑤、⑦、⑨……；白棋用偶数记录，如：2、4、6、8、10……。一般要求在自己走下一着之前记完前回合双方的着法，不得提前记录己方或对方的着法（封棋时除外）。

3. 任何一方记录不齐，他应当用自己的时间补全。只有裁判员在对局过程中或终局核对记录时，有权要求某方棋手誊清或补正记录，棋手不得拒绝。在对局过程中的誊清或补正要应用本方的用时。

4. 在一局中每方棋手最多各有一次由于补全记录向裁判员提出借用对方记录做参考，如果裁判员同意，对方不得拒绝，但补齐记录的时间应用本方的用时。

5. 如果双方棋手的记录同时出现较多错漏，已无法互相参考，裁判员一经发现，可立即停钟，要求双方尽快用复盘法补全记录，并给予适当的处罚。

6. 在包干制用时比赛中，如果一方棋手所剩的用时离本方时限不足5分钟，可暂时不必要求其做记录，终局后必须立即补全记录。

7. 在限时限手制用时比赛中，如果一方棋手所剩的用时离本方当前时限不足5分钟，或到了读秒阶段，或到了其它时间紧迫时，可暂时不必要求其做记录，但下一时限开始后或终局后必须立即补全记录。

8. 快棋赛对局中棋手可不作对局记录。

## **第八条 计时**

1. 比赛时限：比赛时限可分为包干制和加秒制（即 FISHER 制）两种。不论采用何种时限，每局比赛要求在一天内必须结束。

在一些比赛中，也可采用对局双方共用时限，可分为1小时到10小时不等。

在采取双方共用时限方法时，裁判有权给行棋过慢的棋手，或有故意拖延时间嫌疑的台次随时加放棋钟，每方时限为所剩共用时间的一半。

2. 包干制时限比赛中，又可分单一时限和多重时限两种方法。

单一时限：指比赛中每方只给定一个时限，在该时限内必须完成全部比赛。如未完成，则率先用完比赛时限的选手判负。

多重时限：指比赛中每方依次给定多个时限，每个时限结束时如比赛尚未结束则进入下一个时限。也可规定在每个时限需完成一定的着法。采用每个时限完成一着的情况又称读秒。如未完成在时限内规定的着法或在最后一个时限到达时比赛未结束，则先用完最后一个比赛时限的选手判负。

在读秒时间内，若比赛棋手离席，裁判应按规定继续读秒计时，超时判负。

3. 加秒制时限：比赛双方每方拥有一个固定的起始用时，之后每走一着棋加相应时间，如果在用时范围内没有结束比赛，则先到达时限的选手判负。

4. 比赛计时：规定的比赛时间一到，应立即开动黑方棋钟，在对局过程中，应在每方行棋后按停己方棋钟，开动对方棋钟。棋手应用行棋的那只手按钟。棋钟一般摆放在棋局开始时黑方的右侧。

5. 迟到计时：比赛前应规定迟到时限（开赛第一天的第一轮比赛可延长些时间）。在比赛开始而对局者一方不在的情况下，即使在席的一方不行棋，对方不在席的表也要打开。如果比赛开始后对局双方均不在席，则由裁判员打开一方的表，来记录双方的未到时间。在迟到时限未到，有一方到场后，则打开对方的表，无论迟到者是对局一方还是双方，迟到而未超过时限者，应在对局用时内扣除迟到时间。

一方迟到超过赛场规定时间，判其弃权作负。

双方迟到超过赛场规定时间，则判双方弃权作负。

6. 判断超时：对局任何一方向裁判提出己方或对方超时，或由裁判员直接目察而确认的超时均应判超时。

7. 棋手对棋钟的准确性提出怀疑，只能在己方时限未到时提出。裁判员应及时更换不准确或发生故障的棋钟。因更换棋钟中断比赛，双方已用时间和中断贻误时间，裁判员应酌情在新钟上校出。

8. 在正常对局过程中，棋手不许自己拨动、校正棋钟。必须由裁判员在更换棋钟、纠正记录、发生意外事故或终局等时去停钟。

9. 每个棋手都有掌控自己行棋时间的权利，任何人无权干涉或提醒。

10. 裁判用在纠正棋手不合规行为上的时间由裁判本人掌握，并在处理完毕后决定这段时间是否由选手承担。

11. 申诉时限：应在当轮比赛结束后规定的时间内提出（但因组织者、主办单位造成的超过时限不在之内）。

### 第三章 裁判法则

#### 第九条 比赛中断

1. 比赛在正常情况下绝对不能中断。

2. 特殊情况下被迫暂时中断比赛。

如果比赛场地由于各种原因不能继续正常进行比赛，暂时中断比赛是必要的。一旦问题得到解决，比赛必须马上恢复进行。

3. 暂时中断比赛的程序

裁判必须严格遵守下面的封棋程序：

(1) 裁判必须记录下此刻双方棋盘上的局面并经过双方棋手确认。裁判记录当前局面所用的时间不计入双方棋手的比赛时间。

(2) 在离开赛场前，非轮走方棋手必须将自己所用的时间记录在他的比赛记录纸上，并交给裁判。

(3) 轮走方棋手封棋前，必须把他的下一步着法暗记在他的比赛记录纸上（无需让他人看到）。此着法可以不在棋盘上走出。

(4) 裁判须停止双方的棋钟，轮走方棋手必须把自己所用的时间记录在他的比赛记录纸上，并交给裁判。

(5) 裁判必须将记录下来的封棋局面和双方的比赛记录装入信封密封并妥善保管，至续赛时启封。

(6) 轮走方棋手暗记下来的封棋着法必须是合乎规则的着法，否则判负。

4. 封棋续赛的程序

在封棋续赛开始时，裁判须严格遵守下面的程序：

(1) 打开密封的信封。

(2) 把比赛记录纸发还给双方棋手。

(3) 由双方棋手确认封棋时的局面和剩余用时。

(4) 轮走方棋手必须走他在封棋时暗记在记录纸上的着法，然后按停自己的棋钟，对方开始计时。

## 第十条 终局

双方确认的终局或被裁判员判定的终局均为终局。终局分胜局与和局。

### 1. 胜局

(1) 最先宣布自己在棋盘上形成五连，并得到对手或裁判认可的一方为胜。白棋长连视同五连。

(2) 黑方出现禁手，无论是自愿或被迫走出，只要白方立即指出，则判白方胜。

如白方在黑方出现禁手后，未立即指出而又落下一白子，则黑方禁手不再成立。

黑方走出长连禁手则不同，只要是在终局前，无论白方何时发现此长连禁手，指出此禁手而宣布胜利，判白方胜。

黑方五连与禁手同时形成，禁手失效，黑方胜。

(3) 无论在任何情况下，双方均认可的胜局。

对局中，一方出现下列情况之一，裁判员判对方胜。

A 比赛对局中故意移子，故意散乱棋局者。

B 超过规定时限者，包括比赛对局时限和迟到时限。棋手或裁判员发现后指出均可。

C 一方宣布认输者。

D 当局弃权者或未通知裁判员而中途退出比赛者。

E 在要求记录的比赛中无故拒绝记录者。

F 对局结束时，拒绝在成绩单上签字者。

G 拒绝遵守本规则者。

H 在同一局中，单方面先出现第二次违例者。

I 对局过程中棋手查阅有关资料或离席与他人商讨棋局者，或用记谱纸、笔分析棋局，可构成辅助计算行为者。

J 正常对局过程中主动停钟者。

K 对局过程中接打、观看通讯工具者。

## 2. 和局

对局中出现下列情况之一，判和棋。

(1) 对局双方一致同意和棋。

(2) 对局双方同一回合均放弃行棋权。

(3) 全盘均下满，已无空白交叉点，且无胜局出现。

(4) 双方比赛时限在发现时均已超时，但又不能确定哪方先超时。

(5) 无意移子或棋局散乱情况符合和棋规定的（参看行棋章节）。

## 3. 提和

(1) 欲提和者应在自己刚下完一着后提出，在提和后方可按钟。

(2) 一方提和，对方可对提和建议表示同意，也可用口头拒绝或完成一着棋的形式表示拒绝。

(3) 在对方棋钟走动时提和者，裁判员可判提和者违例。

(4) 在一局中，一方提和次数不能超过对方两次，否则，裁判员可判提和者违例。

(5) 在一局中，只要提和次数不超过对方两次，对局双方均可反复提和也可反复拒绝提和。

## 第十一条 权力与义务

### 1. 权利

(1) 棋手有行棋的权利，也有放弃行棋的权利，待对方行棋后，放弃行棋的一方仍有恢复行棋的权利（前5着棋不允许放弃行棋权）。

(2) 棋手对比赛器材的可行性和准确性可向裁判员提出疑义，裁判员应给予合理的解答，但棋手应尽量在比赛前提出，且不可做为不参加比赛的理由。

(3) 如出现足以妨碍或干扰自己正常比赛的现象,棋手可向裁判提出意见,除非在情况紧迫时外,应在自己走棋的时间内提出。

(4) 在重要的或较为重要的正式比赛中,组织者或裁判长应充分考虑比赛强度和其可能对选手的影响,应避免安排大强度比赛连续进行。否则,棋手有权拒绝参加比赛并向仲裁委员会提出申诉。

(5) 在规定的情况出现时,棋手可不记录棋谱,但赛后就应尽力补全记录。

(6) 棋手有申诉权(参看申诉与仲裁章节)。

(7) 在团体赛中,各队的领队(或教练)与本队每名选手各有一次就对局的非技术问题进行协商的机会,协商时,应有裁判在场,每次协商时间不得超过2分钟。

## 2. 义务

(1) 棋手参赛,一律不得出现下假棋、搞“君子协定”等作弊行为。对裁判根据实际情况临场进行的台次调整应予以配合,对赛前公布的为保证比赛公平、公正而进行的特殊编排设置应服从。

(2) 棋手应遵守赛场纪律,配合裁判工作。

(3) 棋手应遵守规则,对裁判员作出的对事实的最后判决,棋手必须服从。

(4) 在对手离席时下的子,待对方即席后,有告诉对手所下棋子位置的义务。

(5) 比赛终局,棋手有整理好棋具和不在赛场停留的义务。

(6) 无论是参赛或未参赛的棋手均应努力维护赛场环境,如不在对局室内分析棋局、抽烟等。

(7) 棋手应按时出席开幕式、闭幕式及比赛组织方为推动项目普及和开展举办的相关活动。

## 第十二条 纪律与处罚

1. 为保证比赛顺利进行,特规定一定的纪律,并对违反者给予必要的处罚。

2. 棋手出现下列违反赛场纪律的行为时应当受到处罚。

(1) 严重干扰正在进行的对局、扰乱赛场秩序且劝阻无效者。

(2) 对裁判员或对方棋手使用不文明语言。

(3) 未经裁判允许,离开对局赛场。

(4) 轮走方离席。

(5) 出于帮助自己思考的目的,在棋盘上指指点点。

(6) 在对局记录纸上标示出未落棋子的位置。

(7) 查阅或使用可能使他对局获益的资料或器具。



- (8) 接受与自己对局有关的建议。
  - (9) 分析正在进行的对局。
  - (10) 在赛场内分析已经结束的对局。
  - (11) 携带或使用任何可能影响比赛正常进行的电子器材或装置。
3. 对违反赛场纪律行为的处罚
- (1) 裁判必须对所有违反比赛规则的行为，根据其严重程度来决定给予何种制裁或处罚。
  - (2) 处罚的种类包括：
    - A 罚时。
    - B 违例，并向外界公开。
    - C 对局判负（包括双方判负）。
    - D 取消比赛资格。
  - (3) 罚时
- A 对局中棋手先按钟后落子判罚违例的同时并判罚时，罚时方法为在对方的棋钟上适当增加时间（一般不超过 5 分钟）并可依据情况适当扣除违规棋手的时间（一般不超过 5 分钟）。
- B 对局记录不符合要求且拒绝改正的可以处以适当罚时。
- (4) 棋手在同一局中被判违例两次，当局判负。
  - (5) 取消选手比赛资格必须报裁判长同意。
4. 违反行棋等技术规定且被对手指出判违例。
5. 棋手出现以下违反技术规定和要求的行为而拒绝改正时应当受到判负处罚
- (1) 出现不合规则着法后拒绝进行改正或不完全改正。
  - (2) 比赛中拒绝进行对局记录。
  - (3) 比赛结束后拒绝在成绩单上签字。
  - (4) 私自调整棋钟。
6. 裁判员有权不报经裁判长同意而对棋手判处违例，但在判罚时应在当场明确宣布并记录在案。
7. 严重违反比赛纪律和不服从裁判的棋手，裁判长有权将其驱逐出赛场。

## 第十三条 申诉与仲裁

### 1. 申诉

对裁判员判决不服，可通过口头或书面向裁判长提出申诉，如果是解释规则、规程和补充规定的问题，裁判长的决定为最后决定；如果是关于比赛事实所作的决定，裁判员的最后判决为最终决定。

如果裁判长确信某个裁判员留用可能会损害比赛的公正结果，对其执法水平、能力失去信任，有权随时更换裁判员，但对其在权限范围内根据事实所作的判决无权更改。

对裁判长对规则、规程和补充规定的解释，任何人无权申诉，裁判长的决定为最终决定。如有疑义、异议以及建议，可提供给竞赛委员会，做为以后组织比赛的参考意见。对裁判长就未包括在规则、规程和补充规定中的问题所做的解释有不同看法时，可向竞赛委员会（仲裁委员会）提出申诉，竞赛委员会作出的决定为最后决定。

在个人赛中，只能由参赛棋手（不满9岁的儿童可由家长协助和代理）提出申诉。

团体赛中只能由参赛队领队（或教练）提出申诉。参赛棋手或任何一名棋手提出的异议、抗议或申诉，得不到其领队（或教练）的支持，将不予受理。

提出申诉的同时，应上交适当数额的押金，如果申诉成功，则押金退回，申诉未成功，但有一定的合理性，可退回押金的一半。

## **2. 仲裁**

比赛期间，有异议的一方可将双方彼此间不能解决的争议交至仲裁机构，并由仲裁机构做出最终的裁定。由仲裁机构做的决定为最后决定，当事人必须予以执行。

仲裁机构是指依竞赛组织规则而设立的仲裁委员会，通常由三人以上的单数组成。担任仲裁委员会的委员不仅应具有一定的专业知识和资历，而且应具有良好的信誉和公正性。仲裁委员会可设仲裁主任一人（作为召集人），仲裁委员若干，其成员之间完全平等，每人只有一票的权力。仲裁委员会应按少数服从多数的原则做出最终决定，并且应当及时向争议的双方通报仲裁决定。

提出请求仲裁的一方，应书面向仲裁委员会提出申请，同时缴纳足额的押金（具体数额由举办单位根据比赛的级别与规模酌情确定）。如果申诉成功，则应退还押金；如果申诉未成功，但有一定的合理性，可退还押金的一半。

仲裁委员会应充分听取争议双方的意见，并且在当事人退出会议厅之后，本着中立的原则和实事求是的态度，公正地做出仲裁决定。

## **第十四条 裁判职责**

### **1. 裁判长职责**

（1） 草拟比赛补充规定，提供给竞赛委员会通过后向棋手做书面或口头宣讲。

（2） 组织好裁判员工作：如组织裁判员学习熟悉规则、规程和补充规定，对裁判员提出要求并明确分工，撤消严重失职的裁判员，更换未到或某场次不能临场的裁判员。

- (3) 根据竞赛委员会的计划要求, 安排好比赛场地、日程。
- (4) 对重要场次和闭幕式前比赛场次的安排要兼顾多方面的要求和利益, 如组织单位的意图, 赞助单位的要求, 以及有利于有观众的场次观众观看比赛等。
- (5) 审查、认定参赛棋手资格。
- (6) 主持抽签。
- (7) 检查比赛场地、器材及一切技术性准备工作。
- (8) 维护赛场秩序, 尽一切努力保证比赛顺利进行。监督比赛的编排及成绩公告工作。
- (9) 及时处理裁判员上报的各种问题及棋手申诉的问题, 对规则、规程和补充规定有解释权。
- (10) 比赛结束后宣布比赛成绩和名次。
- (11) 做好赛后总结, 汇总表格及文件交给竞赛委员会。

## 2. 裁判员职责

- (1) 检查比赛条件和器材的可接受性, 如有问题向裁判长报告。做好赛前的准备工作。
- (2) 严肃、认真、公正、准确地做好裁判工作。如监局、记录、计时、判定对局结果、计算各类成绩数据、公布成绩等, 努力保证规则得以执行和比赛的顺利进行。
- (3) 维护好赛场秩序, 对犯规和违纪的棋手及时做出公正的判决或处罚, 以利于大多数棋手能正常发挥水平。
- (4) 做好编排工作、棋手结束比赛的签字工作, 填好各种比赛表格。
- (5) 解决好棋手之间的纠纷, 难以处理的问题和需要解决又超出自己职权范围的问题上报裁判长。

## 第四章 比赛办法

### 第十五条 竞赛组织工作

根据比赛的需要建立相应的竞赛组织机构——竞赛委员会, 负责比赛筹备工作, 处理竞赛中的问题, 做好比赛善后工作。主要包括:

- 1. 拟定比赛计划: 确定比赛的目的、规模、时间、地点、财务预算等, 并提交有关部门审批。
- 2. 筹措比赛资金。
- 3. 草拟并下发比赛通知和规程, 并借助各种渠道配合比赛进行宣传。
- 4. 健全各项办事机构, 组成资格审查委员会、赛风赛纪委员会、仲裁委员会, 指定裁判长, 聘请相应数量的裁判员。
- 5. 做好比赛场地、器材等一切技术性准备工作。
- 6. 提前草拟需要邀请的领导和来宾名单, 并做好邀请沟通工作。

7. 做好参赛人员的后勤保障工作。
8. 开好裁判员会议、领队、教练员技术会议，提出明确要求，确保比赛顺利进行。
9. 做好开、闭幕式的相关工作。
10. 妥善处理比赛过程中出现的问题。
11. 做好比赛的总结、善后工作。

## **第十六条 比赛的种类**

### **1. 个人比赛**

计算个人成绩的比赛。

### **2. 团体比赛**

计算运动队团体成绩的比赛。

(1) 分台定人制：事先规定各队出场台数，各队在报名时须排定本队棋手的台次顺序号，比赛时按台次顺序分台进行，不得更改台次。

排定台次顺序的原则是：等级分高低，现有段位级别，比赛成绩名次等。如报名的台次顺序与竞赛委员会掌握的不符，则竞赛委员会有权按上述原则更改台次顺序，但应通知此队。

(2) 分台换人制：准许各参赛队报一定名额的替补队员，但不论正式或替补队员均应排定一定的台次顺序号，排列原则同分台定人制。各轮比赛出场可有所不同，但台次顺序从小号位到大号位不得颠倒，如出场顺序为 1、2、5、6 而不可以 1、6、2、5。

(3) 临时定台制：各队在每一场比赛开始前，临时排定本队出场台次顺序，与对方队相应台次棋手对弈。

(4) 全队轮赛制（舍维宁根制）：一方所有队员与另一方所有队员逐一对弈。

(5) 队员总分制：按照各参赛棋手在个人比赛中取得的成绩来计算单位团体成绩。

### **3. 段级位比赛**

考核棋手技术水平的比赛。

## **第十七条 比赛方法**

### **1. 淘汰制比赛**

淘汰制比赛即优选法，就是将所有参赛棋手（或队）按淘汰赛表格编排成一定的比赛顺序，由相邻的两名棋手（或队）进行比赛，败者被淘汰，胜者进入下一轮比赛，直到淘汰剩最后一名棋手（或队），这名棋手（或队）即为冠军，比赛也就全部结束。

淘汰制比赛一般专指单败淘汰制。

## 2. 循环制比赛

循环制比赛就是使参加比赛的各名棋手（或队）互相之间均直接比赛一次。循环赛又可分单循环赛、双循环赛等。

## 3. 积分编排制比赛

以积分相同或相近为主要原则进行编排的个人（或团体）比赛。

## 4. 组合赛制比赛

将比赛分成阶段，在不同阶段根据情况采用不同的比赛赛制进行比赛。

## 5. 擂台赛

用打擂台的方式进行团体对抗赛，一般各方棋手出场人数相同，各方棋手轮流出场，败一场的棋手不再参赛，凡一方最后一位棋手败北，则本队比赛结束。结束比赛越早的队名次越靠后，比赛到还有一个队余有棋手没有败北或未出场，则此队为冠军，比赛全部结束。

## 6. 对抗赛

对抗赛有多种形式，主要有个人对抗赛和团体对抗赛。

个人对抗赛：是两名棋手之间进行的双轮或多轮的比赛。

团体对抗赛：用集体的方式进行的对抗赛，一般两队出场选手相同，一方棋手按台次与对方棋手比赛一局或多局，最后计算各方每名棋手的得分和作为团队总分，得分高的队获胜。

舍维宁根制对抗赛：是两队之间每名棋手都要进行对抗的团体对抗赛。

## 第十八条 成绩和名次

1. 不论次、场、局记分，比赛胜者均记1分，和者记0.5分，负者记0分。

2. 淘汰制比赛不必记分，后被淘汰者名次列前，未被淘汰者为冠军。可用附加赛的方法决出并列的 2 个第 3 名，4 个第 5 名，8 个第 9 名等棋手的名次。

### 3. 循环制比赛

#### (1) 个人赛

根据个人积分排定名次，分高者名次列前。

如果个人积分相同，则按下列原则依次比较区分名次。

A 小分（Sonneborn-Berger 制个人赛分，即比较累积个人所胜对手积分，加上所和对手积分的一半）分高者名次列前。

B 比较胜局，胜局多者名次列前。

C 如仍相同，则可名次并列。如不能并列，则可用加赛快棋或抽签方法区分名次。

#### (2) 团体赛

根据各队次分排定名次，分高者名次列前。

如果各队次分相同，则按以下原则依次比较区分名次，分高者名次列前

A 各队总局分

B 小分（Sonneborn-Berger 制团体赛分，即对各队时的得分率乘以该队得分的总和）分高者名次列前。

C 从第一台开始依次比较各台积分，分高者列前。

D 如仍相同，可并列名次。如不可并列，则可用加赛快棋或抽签的方法区分名次。

### 4. 积分编排制比赛

#### (1) 个人赛

依据个人积分排定名次，高者名次列前。

如个人积分相同，则按下列原则依次比较区分名次。

A 对手平均等级分

B 对手分（Buchholz 制），即累积所有相遇过的对手积分和，高者名次列前。

C 中间对手分（Buchholz 制中间值法），扣除一个或几个积分最高或最低的对手后，累积所有相遇过的对手积分和，高者名次列前。

D 比较总胜局，高者名次列前。

E 如仍相同，则可名次并列。如不允许并列，则可用加赛快棋或抽签方法区分名次。

#### (2) 团体赛

依据团体次分排定名次，高者列前。

如团体次分相同，则按下列原则依次比较，区分名次。

A 对手次分（Buchholz 制），高者名次列前。

B 中间对手次分（Buchholz 制中间值法），高者名次列前。

C 比较局分（团体总局分），高者名次列前。

依次比较由高到低（1-n 台）的局分，高者名次列前。

如仍相同，可并列名次。如不允许并列，则可采用加赛快棋或抽签的方法区分名次。

5. 棋手退出比赛（包括弃权者）。

有棋手（或队）退出比赛是在比赛尚未开始前，时间允许，可考虑重新抽签或个别棋手（或队）调动组别。

在循环制比赛和积分编排制比赛中，如在比赛开始后，有棋手（或队）退出比赛，凡已赛局（次、场）数不足总轮数的一半，则已赛部分无效；如已赛部分已达到总轮数的一半，则以后轮次均当作对手胜，已赛部分成绩有效。

## **第十九条 本规则的解释权属国家体育总局棋牌运动管理中心**