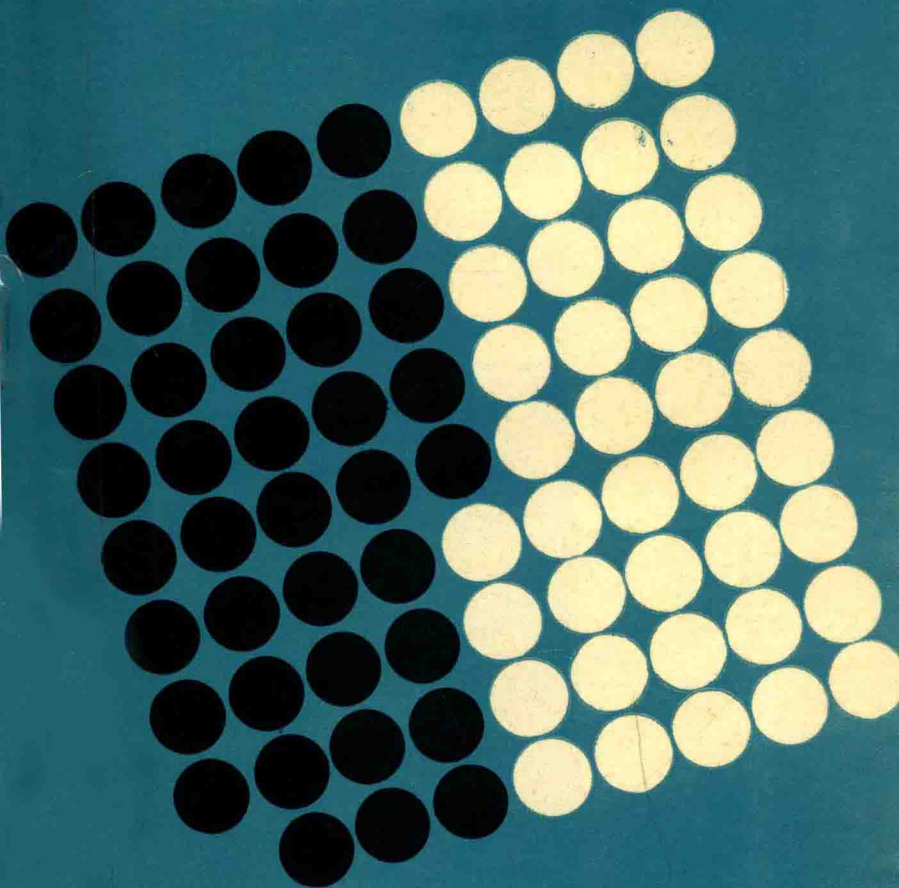


计点制围棋规则



蜀蓉棋艺出版社

计 | 点 | 制

围 | 棋 | 规 | 则

第 十 三 版

责任编辑：陈克忠

封面设计：陈克刚

校 对：钟德惠

计点制围棋规则

应昌期 撰订

蜀蓉棋艺出版社出版

成都青龙巷9号

四川省新华书店发行

成都教育印刷厂印刷

787×1092毫米 32开本 2.125印张 46千字

1989年4月第1版

1989年4月第1次印刷

ISBN7-80548-207-1/G·208

定价(复膜)：0.80元

《计点制围棋规则》是台湾应昌期先生于1973年发明的，是世界上目前流行三种围棋规则（中国的“数子制”、日本的“数目制”和“计点制”）之一。1988年8月，在北京举行的第一届应氏杯世界职业围棋锦标赛，就是使用的“计点制”规则。

《计点制围棋规则》有若干不同于其他两种规则的特殊规定，一般围棋爱好者都不了解其全貌。为便于读者了解三种规则的异同，更好地欣赏世界最高等级的比赛，特全文出版这本小册子供参考。

· 编 者 ·

目 录

前言

计点制围棋规则第十三版序文·····	1
围棋起源·····	3
围棋规则之目的与功能·····	3
初次使用计点制围棋规则之对局者应注意 下列四点·····	4

正文

计点制围棋规则·····	5
第一章 总 则 围棋 对局 着手 终局·····	5
第二章 着 法 气尽提取 限制提取 禁止提取·····	10
第三章 算 法 子空皆地 填满计点·····	16
第四章 棋赛规约 赛约 局差 时限 罚则 礼节 赛务 认可与认定·····	23
第五章 棋具规格 棋枰 棋子 罐斗 几桌·····	30
品段级围棋局差制度·····	32

图解

品段级围棋局差名位差距填平局平表·····	34
应氏选拔制·····	36
应氏时差罚点及逾时裁定败之图解·····	37
应氏胜负符号·····	37
棋枰座标着点称谓说明图解·····	38

附录 1

术语汇编·····	39
围棋着法算法二图解·····	42
计点制围棋规则简则七条·····	43
计点制与比目制差别对照比较表·····	44
计点制对计目制规则的六修二改·····	47
围棋规则演进史·····	48

附录 2

黑还八点胜率统计·····	55
计点制围棋规则介绍·····	56

计点制围棋规则第十三版

序 文

围棋规则之是否“合理精密”，应以有无“判例”及“和棋”多寡为衡量标准。有判例之规则即为不合理之规则，因规则未尽合理，才会发生判例。和棋过多之规则即为不精密之规则，应该计算之地域省略不计，和棋出现率自然大增。以人造之“半目”避免和棋之发生，不合棋理，因为棋枰上并无半目之棋。理想完美之规则必须具备“绝无判例、几无和棋”之基本目标。

目前世界流行最广之规则，乃中国一千年前所用之规则，历史悠久，称其为“传统规则”。因其不够合理精密以致有死活不明之判例。以及地域不清之纠纷。近百年来多次发生，并有详细纪录。因此传统规则用于个人消遣娱乐性之对局，足够应付。但用于国际性职业棋士之大比赛则难以胜任。时代进步围棋规则理应随时代进步，切忌墨守成规排斥改进。

计点制围棋规则全文共分五章二十条。第一章总则、第二章着法、第三章算法、第四章棋赛规约、第五章棋具规格。经长期使用从未发生任何争执或纠纷。自信已达成“绝无判例、几无和棋”之目标。其修正要点如下：

第五条气尽提取“块子可以自尽提取”

第六条限制提取“双热子、准热子”

第七条禁止提取“搅局”

第八条“子空皆地、空属邻子”

第九条“填满计点、以子量地”

有双热子、准热子、禁搅局、子空皆地之修正，任何棋形皆可“提证死活、绝无判例”。填满计点和棋出现率约为万分之一左右，已达“几无和棋”之境界。

现代职业棋士应“艺、品、理、规”四育兼修。职业棋士固然必须具备高超棋艺及高尚棋品，精通棋理探讨棋规亦为现代一流棋士所必修。学识广博思路清晰有利于各项革新与推行。

应 昌 期

1988.1.1

围 棋 起 源

围棋创始于中国，发明年代与发明人，无史可考，传说已有四千年以上之久；但据史籍记载，两千多年前，已风行于士大夫阶级。约于五世纪前后，流传至朝鲜、日本。近一世纪以来，再由日本流传至世界各国。

围棋规则之目的与功能

围棋规则乃围棋进入国际公开竞技时代之产物。其目的在求棋局规则之合理精密，棋赛规约之公平完备，棋具规格之统一标准，而有助于棋赛进行之顺利与推广。棋赛主办与协办单位有决定规则之权力。公证人有执行规则之职责。对局者有遵守规则之义务。

初次使用计点制围棋规则之对局者应注意下列四点：

- 《一》块子可以自尽提取以求变化，必要时可用作劫材或紧气（详见第五条气尽提取块子自尽图例）
- 《二》单官有关胜负是争地，不是无关胜负之駄目。所以必须按照着手之规定，双方一次一手，切不可任意填入。最后一手单官，有时可以一方连着二手，称为“偏面单官”乃是争地技巧之一，先加研究了解，否则会损失二点。双活内之偏面单官与分空之差值有关应特别注意着点选择。表示争点结束之虚手时，必须单官确实着完。如果漏着因有“可争禁虚”（详见第三条实手：实手尚可争点，除认输外，禁止虚手。）之规定，应作裁定败。千万小心。
- 《三》填满计点除照比目法填回死子提子外，并各将棋罐中未下剩子一并填入。双活中之黑空或白空亦应照填。但双活中邻子黑白兼有之“分空”不得填入。分空超过一空时则有相等之欠子。如果不够熟练应该事先多加练习。为了确定所填子数各为180子，所以填完另须装棋子于量斗后始可确认所计胜负点数无误。
- 《四》棋子之死活以“可否提取”为准。双方对棋子死活有争执时，以提取证明之。双热子、准热子、禁搅局为达成任何棋形皆可以提取证明死活而必须增加之规则。如何应用此项规则，于情况发生时可以请裁判说明。提证死活则绝无判例。“无胜负”之判例将成历史名词。

计点制围棋规则

第十三版 1988、1、1 出版

为纪念首先主张修改围棋规则沙济琯先生逝世十四周年
距世界上第一本日本棋院书面围棋规约颁布后三十九年

计点制围棋规则基于

(一)气尽提取 (二)变穷劫禁 (三)子空皆地

之三大准则，达成：

(一)绝无判例 (二)几无和棋

乃有史以来最精密合理之围棋规则。

第一章 总 则

第一条 围 棋

争地：围棋乃“争地”之竞技。争得之地，不论子空，称为“域点”，简称“点”。双方域点之和，必为棋枰之点数；双方域点之差，则为胜负之点数。

死活：棋子之死活以“可否提取”为准。双方对死活有争执时应以提取证明之，可以提取为死子，不可提取为活子。提证死活绝无判例。

本规则第一条“围棋”，第一节“争地”，第二节“死活”。地域定义及死活准则，乃围棋规则两条基本原则，最为重要。

说明地域定义，最简明方法，只有用公式来表示。公式符号所代表意义说明：

M代表目 Z代表子 D代表点 d代表枰点 k代表气点

p代表着过之棋子包括活子、死子、提子。

v代表双活中之空点包括全空、分空。

“目”之公式： $M=d-(p+v)$

“目”之时代：中国宋朝以前采用。当时中国称“路”。

“目”之缺点：算法干扰着法，妨碍“提证死活”。

“目”之判例：万年劫最后一子要粘。不提三目。盘角曲四判为无条件死与全局其他部分无关。终局补整。

“子”之公式： $Z=d-k$

“子”之时代：中国明朝以后所改，约流行到1920左右。

“子”之缺点：着法干扰算法，空属着子，归属不当。产生“块头还子”。

“点”之公式： $D=d$

“点”之时代：1974年第一版计点制围棋规则出版以后。

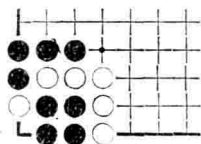
“点”之优点：目与子之缺点全部消失，再无任何缺点。

空属邻子既然合乎逻辑，分空之产生是必然。

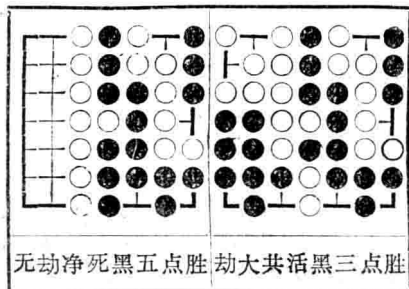
着法规则如欲达到“提证死活”之要求，使“无胜负”判例自然消失，传统围棋规则尚须按计点制规则作三项修正：

认为对方尚有死子在棋枰上，则有提取之义务：

(1) 计点制围棋规则第三条规定“双方各自清完已无歧见之死子，乃三虚手着手终了。换言之，着手终了时，双方一致同意已无死子存在。若一方认为尚有死子未清理，则有提取证明其死活之义务。例如：不提三目、盘角曲四。”

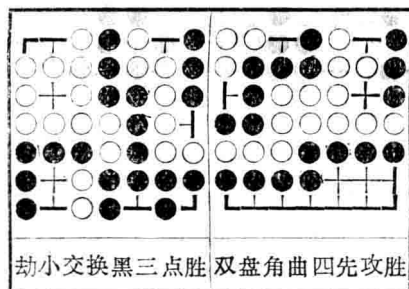


黑方不认为四子是死子当然不肯清理，
白方认为是死子，应有提取之义务。
不肯不能提取，则双方之子皆为活子。



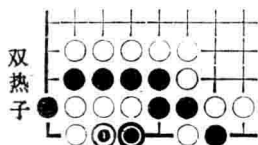
盘角曲四死活与全局
其他部分息息相关，死活
有四种结果：

- A 为净死，
- B 为双活，
- C 为交换，
- D 为先攻者胜。

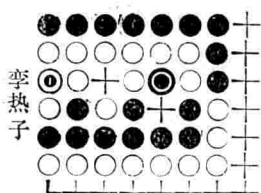


可知盘角曲四之死活
无法由其本身棋形决定
之。应由全局相关棋子决
定其死活，与日本判例适
得其反。

(2) 欲达到“提证死活”之要求，传统打劫规则，尚须补充“双热子”及“李热子”两类新型热子。



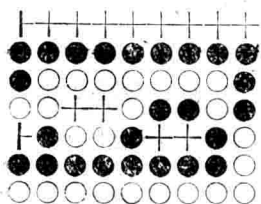
双热子逢双成为热子。逢双时对方必须间
隔一手方可提取依此规定长生可以劫争。



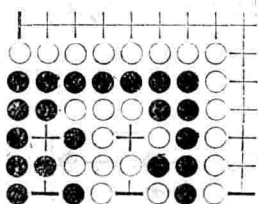
李热子

李热子同时产生两个热子，AB 两个热子相同必须间隔一手方可提取，依此规定三劫等于单劫。

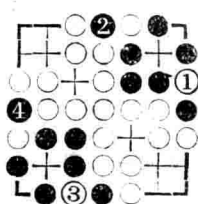
(3) 欲达到“提证死活”之要求，传统规则中“禁止自尽”必须修正为“禁止搅局”。即循环提取无法改变原定死活，于妨碍终局时，应禁止搅方再提取。简称“禁搅局”。



循环劫



四劫



串劫

循环劫与四劫属于双活，串劫属于带劫活，双方各自循环提取复子，同型循环永无结果，称为“搅穷或搅局”。搅局一方之着手永无改变原定死活之可能，原属无效着手，且造成妨碍终局，其着手应由禁止使其停止循环，恢复原定死活，不得无效再搅。

第二条 对局

双方：对局分黑白两方，黑方持黑子先着，白方持白子后着。空枰开局，双方一次一手包括虚手，着至胜负确定而终局。

胜方：棋局之胜负，除局差还点、时差罚点外，以“域点多寡”为准。域点较多之一方称为“胜方”。

第三条 着 手

实手：实手兼有棋形及手数变化。实手着点选择，除劫禁与非着点外，不受限制。实手尚可争点，除认输外，禁止虚手。

虚手：虚手仅有手数变化。一方无权或无点可争，乃一虚手着手继续。双方争点结束，乃二虚手着手休止。双方各自清完已无歧见之死子，乃三虚手着手终了。

白方无权争点之虚手手数，乃“让手棋”之局差。一方无点可争之虚手，则由于对方之“偏面单官”。

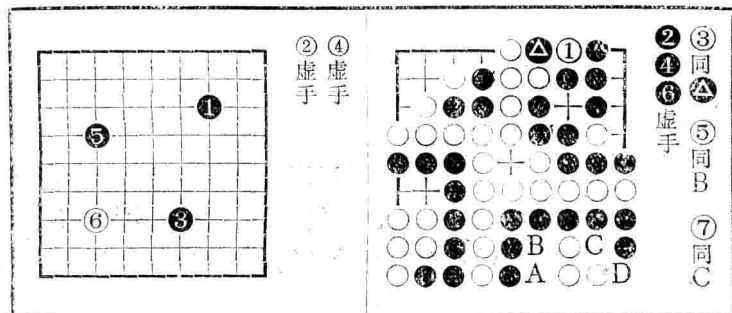
第四条 终 局

终了：着手终了之终局，须计点确定胜负点数称为“计点胜”。

认输：弃子认输之终局，则无须计点称为“不计点胜”。

虚手情况与功能

无权争点——让手棋（白让二手）无点可争——偏面单官



间隔虚手提劫证明实例(5×5小棋盘)

是否终局？死活如何？	实手互攻	互攻继续

二虛手休止，仍有死活糾紛，隔虛可提劫，三虛方可終局

结果黑棋全灭

故黑棋以虚手应之

隔虚可提黑仍全灭

(注)1948年7月7日，吴清源(白)与岩本薰(黑)十局升降赛第一局发生终局打单劫之问题。因黑盘面劫材多而不愿提劫，产生有名之“白二目(黑提劫)或一目(黑不提劫)胜”之判例。隔虚可以提劫，则虚手成为无尽之劫材，黑必须提劫，白一目胜之判例不成立。

第二章 着 法

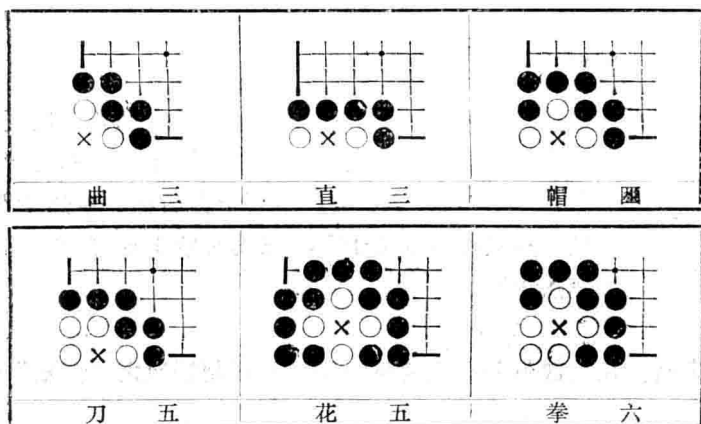
第五条 气尽提取

气尽：棋子之贴邻着点称为“气点”，简称“气”。气之类别与死活：恒气单活、衡气双活、虚气不活、争气劫活、换气死活不变。棋子之气点全部消灭谓之“气尽”。

提取：凡气尽之棋子，由尽其气者移置于棋枰之外谓之“提取”。块子得自尽提取，双方同时气尽，提取对方棋子。

块子自尽说明图

块子自尽有些情况下可作为劫材，白可着于×位。



块子自尽亦有紧气的功能，可以增加棋局的变化。

