

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

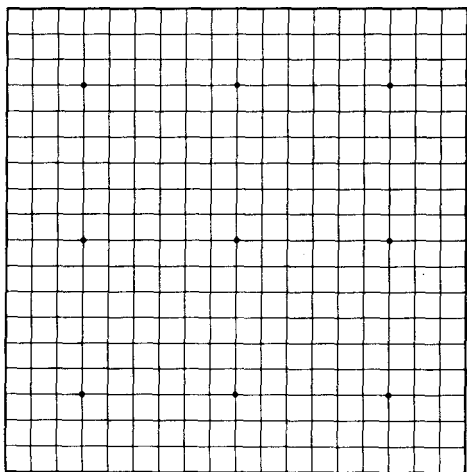


图 1

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

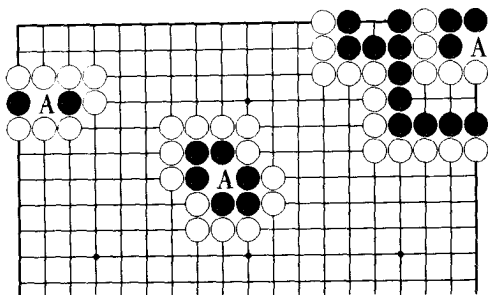


图 2

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 x 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。

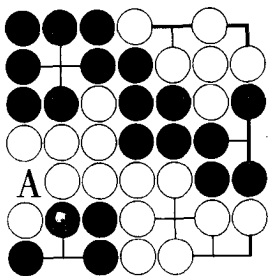


图 3

第二十一条 终局

1. 轮到着手的一方提议终局，随