围棋竞赛规则

第一章　围棋规则

第一条　围棋的棋具

（一）棋盘

棋盘由纵横各 19 条等距离的平行线垂直交叉构成，形成 361 个交叉点。（图 1）

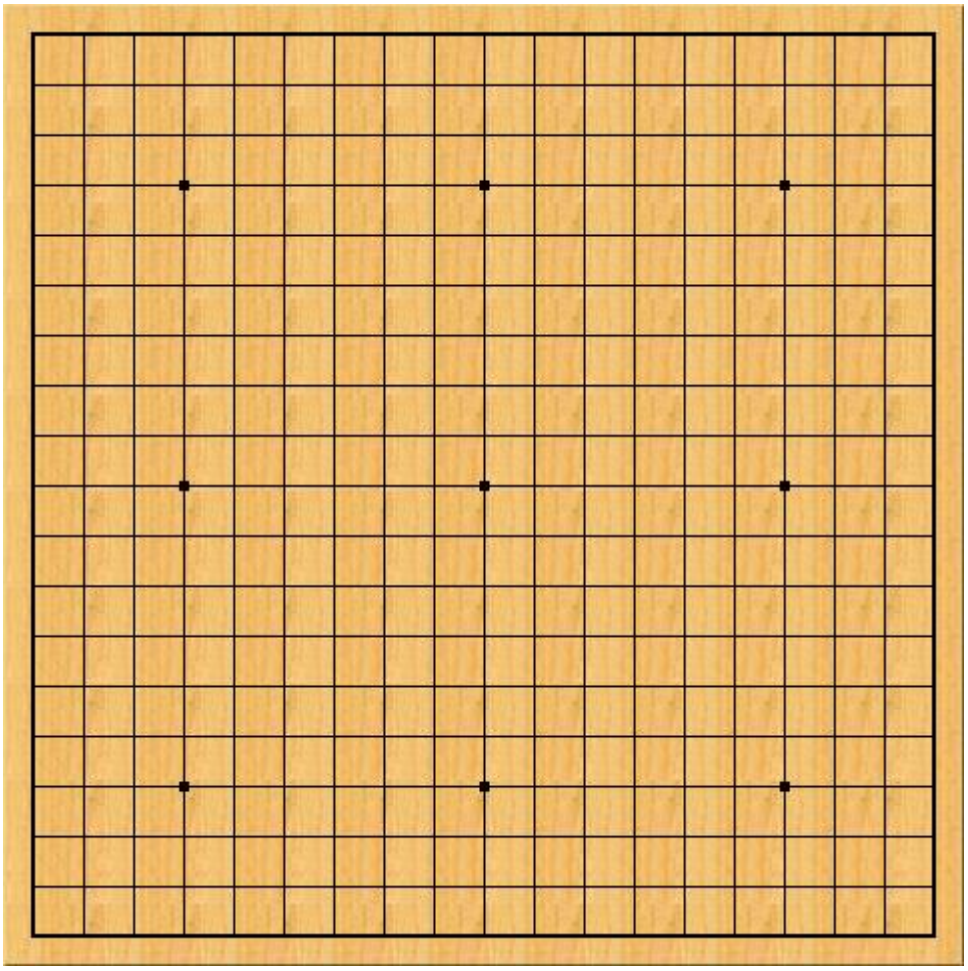


图 1

（二）棋子

棋子分黑白两色。棋子数量应能满足终局，以黑白各 180 子为宜。

第二条　行棋规则

（一）对局双方各执一色棋子。

（二）空盘开局，对局双方轮流着子于棋盘的交叉点上。

（三）棋子着于棋盘上后，不再向其他点移动。

（四）轮流着子是双方的权利，但允许任何一方放弃着子权，称为虚着。

第三条　气与提子

（一）与棋子直线相邻的空点是这个棋子的气。（图 2）

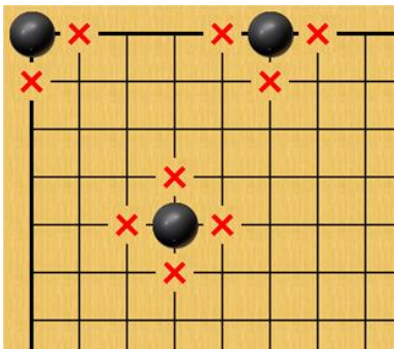


图 2

（二）同色棋子通过直线相连，这些棋子成为一个整体，拥有共同的气。（图 3）

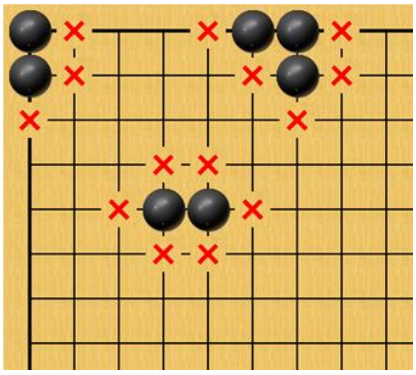


图 3

（三）气是棋子在棋盘上存在的必要条件，如果直线相邻点上是异色棋子，此处即无气。棋子若失去所有的气须从棋盘上提出。（图 4）

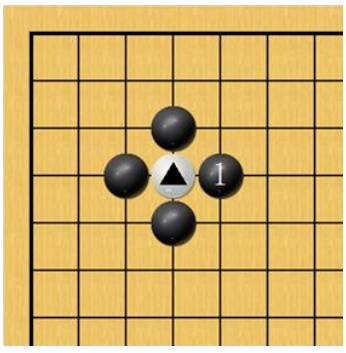


图 4

（四）着子后，双方棋子同时处于无气状态，仅提取对方棋子。（图 5）

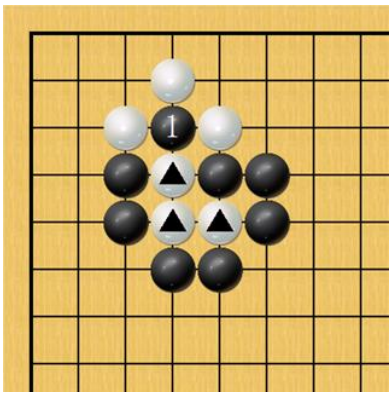


图 5

第四条　禁着点

着子后己方棋子处于无气状态而又不能提取对方的棋子，为禁着点。如图 6 的 A 位是黑方的禁着点，禁止黑方着子。

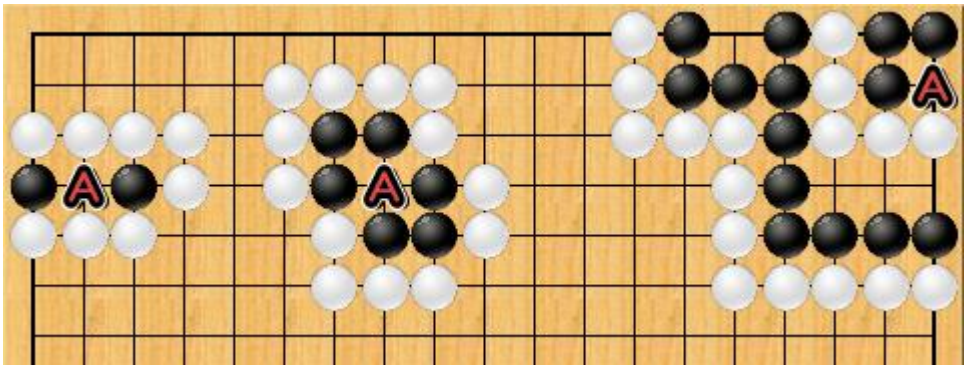


图 6

第五条　禁止全局同形

禁止着子后使对方重复面临曾出现过的局面。

第六条　终局

对局双方一致确认棋盘上没有可争之点时为终局。

第七条　胜负

终局后，一方棋子所占有的点与其围住的空点之和，为该方的“地”。未被任何一方棋子所占或所围的点双方各得一半。通过计算，“地”多者获得胜利。

第二章　竞赛规则

第八条　竞赛规程、竞赛补充规定

为保证比赛公平合理顺利进行，赛事组织者应制定竞赛规程。赛事裁判长应根据竞赛规程和本章规定的原则，制定竞赛补充规定。

第九条　贴先

正式对局由黑方下第一着。为平衡先着之利使对局公平，正式对局要求先行的黑方作出补偿，称为贴先。正式比赛采用黑方贴还给白方 3.5 子（点），黑棋总得 184 子（点）或白方总得 177 子（点）为平局。

在必须分出胜负的比赛中，可以选择以下方式区分胜负，赛事组织者应在竞赛规程中明确：

（一）平局时，白方胜。

（二）平局时，最先放弃着手一方胜。

第十条　计数方式

可以选择以下几种方式：

（一）归本计数

子空皆地，选择一方统计所得的子（点）数。

（二）填满计点

使用量斗棋具，以子量地，双方各自填满计数。

（三）等子比空

在双方着子数相等的情况下，计算双方围住的“空”的差距来计数。

（四）双方认可的其他方式，如拍照计数。

当任意一方对计数结果提出疑问，以“归本计数”最后验证。

第十一条　黑白方的确定

比赛的黑白方由赛会抽签编排或对局前棋手猜先决定。

猜先：一方握白子，另一方猜奇偶，猜中者执黑。握白子方为上手，可由以

下方式确定：

（一）由高段方握白子，段位相同由年长者握白子。

（二）由年长者握白子。

第十二条　限时

比赛有必要限定对局者的使用时间，计时器置于白方右手一侧。下列限时制度可供选用：

（一）基本时限加秒

设置基本用时，每下一着增加若干秒。

（二）基本时限后加读秒

基本时限用完后，读秒阶段每着限时。

（三）基本时限后加延时罚子

基本时限用完后，延时需额外贴子作为交换条件。

（四）基本时限包干

基本时限用完即判超时负。

第十三条　禁止全局同形

（一）禁止单劫立即回提。如图 7，黑 1 后，禁止白立即回提。

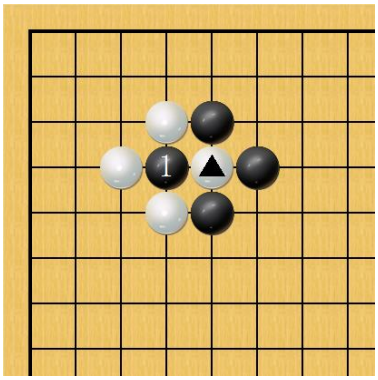
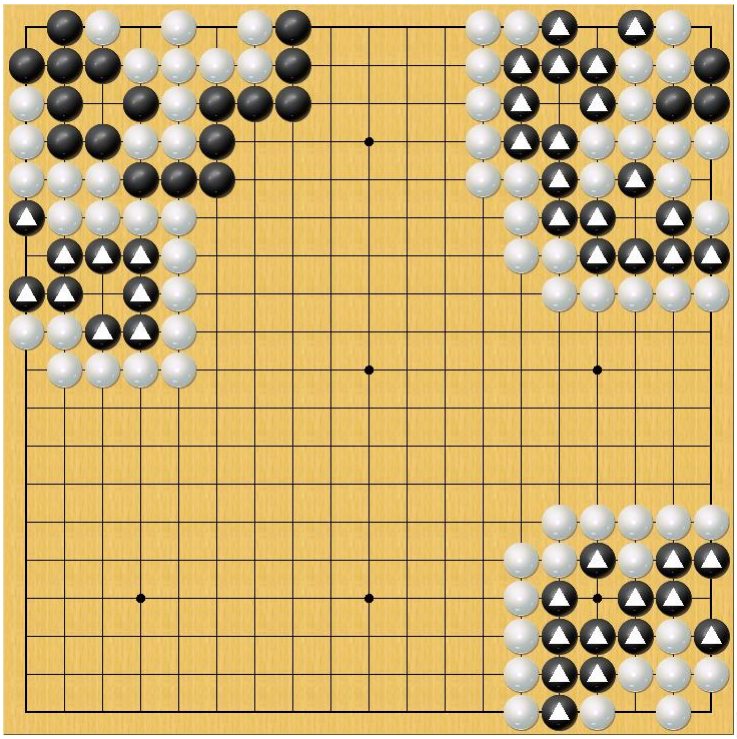


图 7

（二）禁止假生类多劫循环。根据禁止全局同形的原则，单方导致重复的循环为假生。如图 8 的三种情况，黑方有三角形标记的棋子为假生。


图 8

（三） 三劫、四劫、长生、双提两子等循环棋形（图 9），原则上应按禁止全局同形解决，也可通过竞赛补充规定明确处理方式，如：和棋、加赛、抽签等。

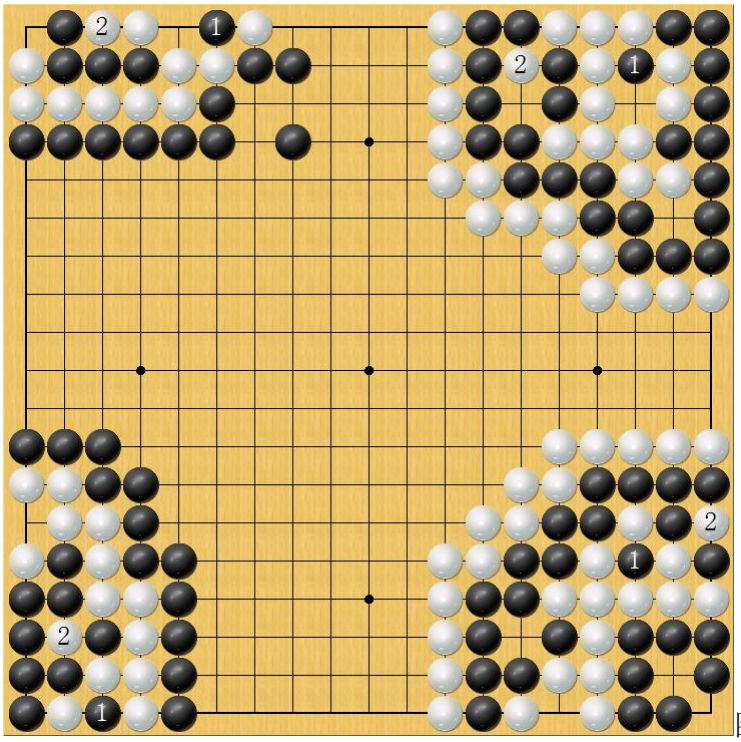


图 9

第十四条　棋手的职业道德和赛场纪律

（一）禁止假棋或其他作弊行为。

（二）不得携带电子设备进入赛场。

（三）比赛中不得妨碍对方思考，不得有影响和破坏比赛的行为。

（四）比赛中及暂停期间，禁止与他人议论棋局。

（五）未经组委会批准，不得退赛或中途退出比赛。

（六）参赛棋手应衣着整洁，言行文明。

第十五条　棋手的权利和义务

（一）棋手应弘扬职业道德，遵守赛场纪律，维护赛场秩序，服从裁判，尊重对方，确保竞赛顺利进行。

（二）对于妨碍正常比赛的违规行为，棋手有权先行暂停计时器，并向裁判提出意见。针对对方违规行为的投诉，须立即提出，逾期裁判将不予受理。

（三）比赛中发生意外情况，棋手有向裁判提出暂停作临时处理的权利。

（四）比赛中发生计时器故障，棋手有向裁判提出验证计时器的权利。

（五）对局中一方离席期间，对方可以正常着子；当离席方回席时，对方有义务指明着子点。

（六）在双方正式确认胜负结果前，棋手有权利提出复核，对方有义务配合复核。

（七）比赛终局后，棋手有义务整理好棋具并按照规定退场。

（八）棋手有义务参加赛会组织的开幕式、闭幕式和相关宣传活动等。

第三章　裁判规则

第十六条　着子

（一）赛会确定黑白方的比赛，如开赛后黑白方错误，在第 10 着棋之前（含第 10 着）发现应改正重新开局。超过 10 着棋不予改正，对局继续，且不影响此后比赛的编排。

（二）一方未明确表示放弃着子权，另一方连下两着，判第二着无效并警告一次。

（三）落子时棋子离手，再拿起棋子或将棋子移动到别处，即为悔棋。指正悔棋须在下一手棋之前向裁判提出，经裁判核实，警告悔棋方一次，并将棋子放回原位。

（四）落子时手未离开棋子，棋子已接触棋盘，再将棋子拿起或将棋子移动到其他交叉点，对方可在下一手棋之前向裁判提出，经裁判核实，提醒落子方一次。

（五）如棋子不慎掉落于棋盘，经对手同意，允许捡起后任择着点；若双方无法达成一致意见，由裁判长裁决。

（六）着子完成后才能按计时器，若未着子即按计时器，视为放弃着子。

（七）比赛过程中，若发现棋盘上棋子位置有变动：

1.双方意见一致可以确认原位时，将棋子恢复至原位。

2.无法确认原位时，双方达成一致意见，挪至双方认可的点；如果双方不能达成一致意见，由裁判长判定此子的位置，也可判和棋、重赛、双方均负。

3.如确认存在故意移子、加子、偷子等行为，裁判长可判作弊方负。

（八）非对局双方原因造成棋局散乱：

1.经复盘后双方意见一致，按照复盘结果继续比赛。

2.若无法达成一致意见，裁判长可根据实际情况判和棋、重赛、双方均负。

（九）散乱棋局为对局一方导致：

1.若确认非故意行为，允许复盘继续对局或者重新对局。

2.若确认为故意行为，判散乱方负。

（十）着子于禁着点上，判此手无效、着子方弃权一次。

第十七条　提子

（一）误提对方有气之子，警告一次，并将有气之子放回原位。

（二）着子后未提或漏提对方无气之子，警告一次，并提取无气之子。

（三）在劫争中未寻找劫材直接提劫，判此手无效、弃权一次、警告一次。若对方未发现而续弈，则进程有效。

第十八条　　终局程序

（一）双方以交替弃着等方式一致确认不再着子，达成终局意向。

（二）双方对盘上棋子的死活要达成共识。若无法达成共识，恢复对局，继续通过实战解决。

（三）由裁判在双方见证下计数，计数结果经双方确认后生效。

第十九条　终局争议

(一) 双方达成终局意向后，盘上存在的双方共管的空点，双方各得其半（如图 10 的 A 点）。

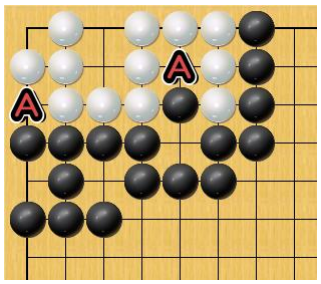


图 10

(二) 双方达成终局意向后，即使发现了新的有效手段，也不允许恢复对局（如图 11 的 A 位归属黑方）。

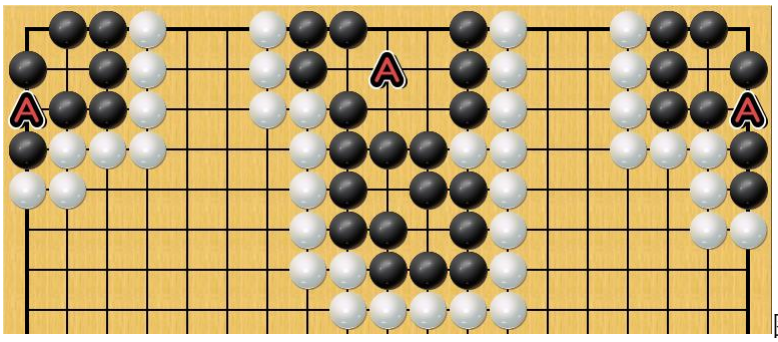


图 11

(三) 双方达成终局意向后，若对死活无法达成共识，一方认定为死子，另一方认定为活子，应恢复对局，由认定为死子的一方先行。

(四) 双方达成终局意向后，若对死子无法达成共识，由裁判长裁定。

第二十条　计时

（一）比赛开始后棋手迟到处理：

1. 竞赛补充规定应明确表述弃权时限。

2. 棋手迟到超过弃权时限判弃权负；双方都超过弃权时限，判双方弃权负。

3. 棋手迟到未超过弃权时限，在其基本时限内扣除迟到时间；如在竞赛补充

规定中明确，亦可双倍扣除迟到时间。

4.基本时限为零的比赛，比赛开始直接计时，超时判负。

（二） 提子是完成着手的组成部分，提清对方死子后方可按计时器完成着手，若未遵守，对方可在下一手棋之前提出，经裁判核实，判违规方警告一次。提子数量超过 5 子（含 5 子）时，允许暂停计时器完成提子。

（三）在比赛过程中，若发现计时器误差或故障，裁判须及时更换计时器。裁判长根据实际情况调整双方用时。

（四）着子与按计时器须使用同一只手；若未遵守，对方可在下一手棋之前提出，判违规方提醒一次。

（五）计时器显示超时：

1.确认计时器故障，更换计时器并由裁判长确定时限后继续比赛。

2.确认非计时器故障，判超时者负。

（六）基本时限包干的比赛中，若一方存在无理消耗时间的行为，裁判长可根据实际情况给予对方适当加时等处理。

第二十一条　离席

(一） 离席须在己方落子后，若未遵守，对方可立即提出，判离席方提醒一次。特殊情况征得裁判长同意后，可不予判罚。

(二） 读秒制比赛的读秒阶段，每局棋允许暂停计时器后离席一次。

第二十二条　赛场纪律

（一） 禁止在比赛中下假棋，如经查实：

1.双方判负，并取消部分或全部成绩。

2.情节严重者，处以禁赛并通报。

（二） 棋手报名参赛后，无正当理由退赛：

1.对相关比赛判负。

2.视情追加停赛处罚。

（三）比赛中不得妨碍对方思考或扰乱赛场秩序，违反者根据情节严重程度，判提醒一次、警告一次或者直接判负；情节特别严重的，由裁判长报赛事组织方

追加停赛、禁赛等处罚。

（四） 棋手无正当理由不参加开幕式或闭幕式，可通报批评；造成严重后果者，可处以禁赛处罚。

（五） 禁止使用人工智能作弊，一经发现，本局立即判负，视情追加禁赛处罚。

第二十三条　提醒

棋手有下列行为时，裁判可对其进行提醒：

1.违反基本的着装礼仪与对局规范。

2.棋手提出的异议无效时。

3.裁判认为其他轻微干扰比赛的行为。

第二十四条　惩罚措施

(一) 提醒：每局比赛中被提醒两次，视为警告一次。

（二）警告：每局比赛中被警告一次，胜负计算时罚 1 子（点）；被警告两次，直接判负。

第四章　附则

第二十五条

本规则的解释权属中国围棋协会。

第二十六条

本规则自 2027 年 1 月 1 日起试行，试行期 1 年，至 2027 年 12 月 31 日止。试行期满，根据实施情况发布正式版本。