

中国五子棋竞赛规则（2025 年版）

目 录

第一章 竞赛棋具

- 第 1 条 棋盘
- 第 2 条 棋子
- 第 3 条 棋钟
- 第 4 条 记录纸

第二章 术语解释

- 第 5 条 线和点
- 第 6 条 一着和回合
- 第 7 条 棋形
- 第 8 条 禁手
- 第 9 条 其他

第三章 行棋规则

- 第 10 条 先后手确定
- 第 11 条 开局
- 第 12 条 落子
- 第 13 条 记录
- 第 14 条 计时

第四章 裁判法则

- 第 15 条 处罚类型
- 第 16 条 处罚权限
- 第 17 条 违反行棋规定的处罚
- 第 18 条 违反纪律规定的处罚
- 第 19 条 比赛终局

第 20 条 比赛中断

第 21 条 局面裁定

第 22 条 技术申诉

第五章 竞赛组织

第 23 条 组织机构

第 24 条 参赛及管理

第 25 条 裁判职责

第 26 条 比赛类型

第 27 条 比赛办法

第 28 条 成绩计算

第 29 条 名次确定

第六章 快棋赛规则

第 30 条 快棋赛用时

第 31 条 快棋赛细则

附 录

附录一：指定开局

附录二：其他开局模式

附录三：单败淘汰制比赛

附录四：单循环制比赛

附录五：舍维宁根制两队对抗赛

附录六：瑞士（积分编排）制比赛

附录七：组合赛制比赛

第一章 竞赛棋具

第 1 条 棋盘

1.1 棋盘可以用木材、硬纸、布料、塑料、石料或环保材料等制成。

1.2 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。

1.3 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。

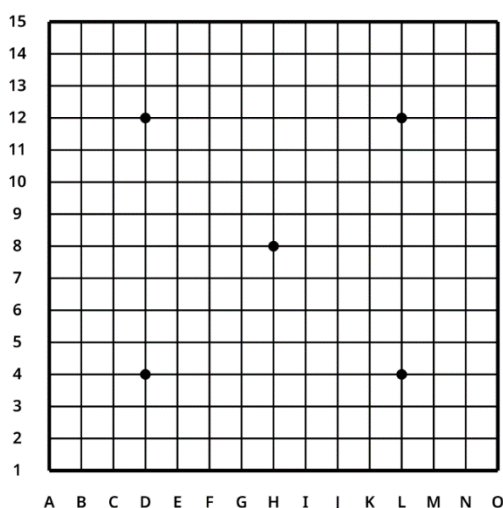


图 1

第 2 条 棋子

2.1 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。

2.2 棋子数量应能保证顺利终局，正式比赛以黑棋 113 枚、白棋 112 枚为宜。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。

第 3 条 棋钟

3.1 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。

3.2 棋钟要求避免刺眼，运行时声响应很低弱。在超时的情况下，棋钟必须在第一时间非常清楚明确地显示是哪方超时。

3.3 棋钟一般摆放在棋局开始时黑方的右侧，但裁判可以根据实际情况酌情调整棋钟位置。

第 4 条 记录纸

4.1 记录纸是比赛或练习时记录对局、着法所用。

4.2 记录纸主体应是按比例缩小的棋盘图形，同时包含赛事信息（比赛名称、时间、组别、轮次、台次、打点、交换情况等）以及棋手信息（姓名、剩余时间、记录人、结果等）。

第二章 术语解释

第 5 条 线和点

5.1 五子棋棋盘上的线分为阳线和阴线。

5.2 阳线

棋盘上可见的横、纵直线，见图 2。

5.3 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。

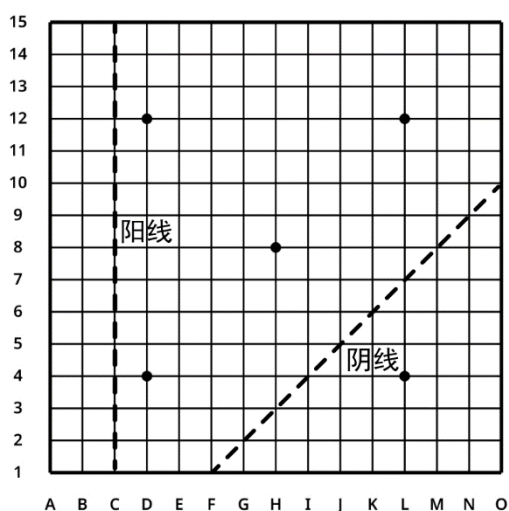


图 2

第 6 条 一着和回合

6.1 一着

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

6.2 在指定开局比赛中，开局视为一着；棋手使用交换的权利视为一着；棋手给出打点视为一着；棋手行使 pass 权视为一着。

6.3 回合

双方各走一着称为一个回合。

第 7 条 棋形

7.1 长连

在棋盘上的任意一条线上，形成的 6 个或 6 个以上同色棋子不间隔的相连，见图 3。

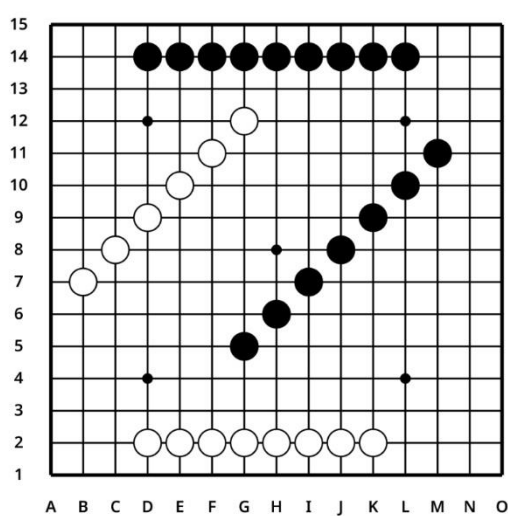


图 3

7.2 五连

在棋盘的任意一条线上，形成的 5 个同色棋子不间隔的相连，见图 4。

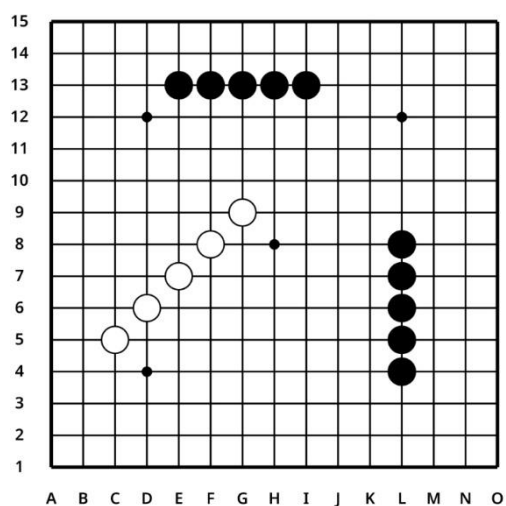


图 4

7.3 各种“四”

7.3.1 活四

有两个点可以形成五连的四，见图 5。图中 A 点为可以形成五连的点。

7.3.2 冲四

只有一个点可以形成五连的四，见图 6。图中 A 点为可以形成五连的点。

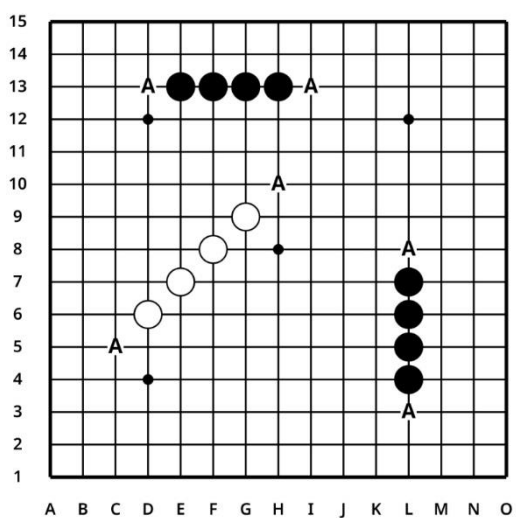


图 5

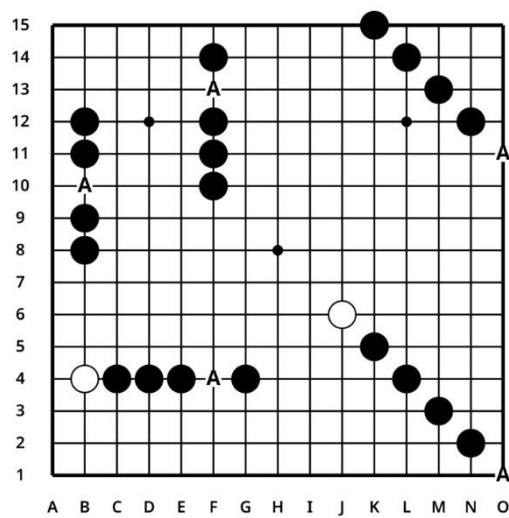


图 6

7.4 各种“三”

7.4.1 活三

再走一着可以形成活四的三，见图7。图中A点为可以形成活四的点。

7.4.2 眠三

只能形成冲四的三，见图8。

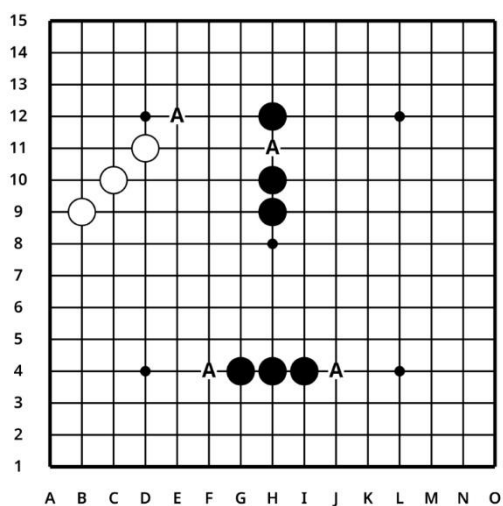


图 7

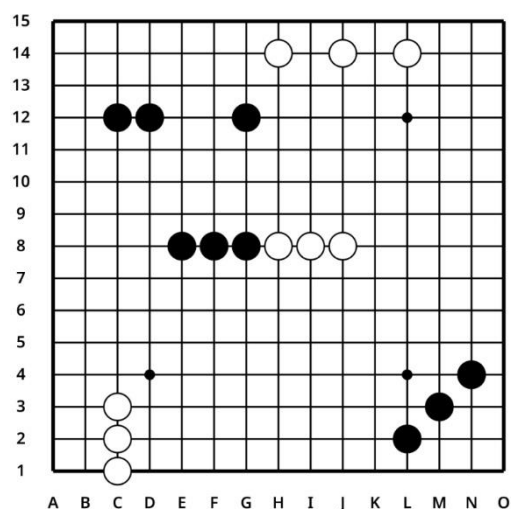


图 8

第 8 条 禁手

对局中黑棋如果使用将被判负的行棋手段。

8.1 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，图9中×点为禁手点。

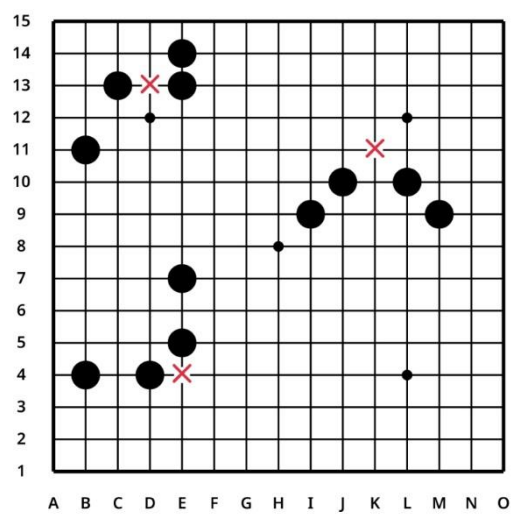


图 9

8.2 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，图 10 中 × 点为禁手点。

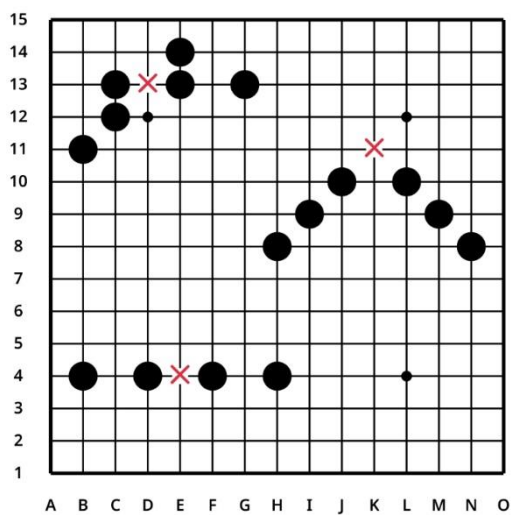


图 10

8.3 长连禁手

黑棋一子落下形成一个或一个以上的长连，图 11 中 × 点为禁手点。

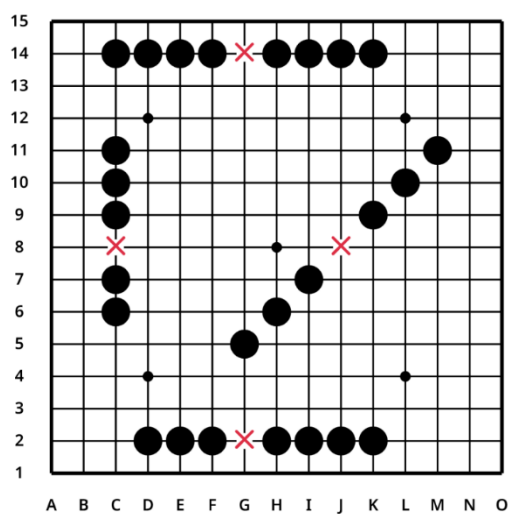


图 11

第 9 条 其他

9.1 黑方和白方

9.1.1 黑方

执黑棋一方的简称。

9.1.2 白方

执白棋一方的简称。

9.2 终局

对局结束。

9.2.1 胜局

有一方获胜的对局。

9.2.2 和局

分不出胜负的对局。

9.3 轮、场、局

9.3.1 轮

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

9.3.2 场

团体赛中的同一轮两队之间完成的比赛称为一“场”比赛。

9.3.3 局

两名棋手之间完成的一盘比赛称为一“局”比赛。

9.4 Pass（放弃行棋权）

棋手放弃行棋的权利。

9.5 轮走方

当前应该行棋的一方。

9.6 非轮走方

当前不该行棋的一方。

9.7 指定开局

对局开始后由黑方从 26 种开局（附录一）中任选一种开局摆在棋盘上，即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：

- A. 黑方第 1 子（黑 1）应落在棋盘天元处。
- B. 白方第 1 子（白 2）应落在以天元为中心 3×3 区域内的无子交叉点上。
- C. 黑方第 2 子（黑 3）应落在以天元为中心 5×5 区域内的无子交叉点上。

9.8 交换

指特定的开局模式中，一方有权在对手落子后选择与对方互换黑白棋身份从而改变后续行棋权。

9.9 复盘

对局双方或单方将本盘对局全过程的再现。

第三章 行棋规则

第 10 条 先后手确定

每局棋先手者均执黑先行。

10.1 确定先后手的方法

10.1.1 一般可由编排软件抽编确定先后手。

10.1.2 一局制比赛，只有两名棋手对局时，猜先。

10.1.3 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。

10.1.4 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。

10.2 先后手错误纠正

不论是出自何种原因，一经发现对局双方先后手有错，如发生在双方第一回合结束前或开赛 5 分钟内应及时纠正错误，按正确先后手顺序重新开始对局。如发现错误在双方第一回合结束之后，或比赛开赛已经达 5 分钟，则比赛继续进行，终局结果有效，棋手不得以此作为要求重赛的理由。裁判员纠正先后手错误时，应复原双方棋钟。

10.3 猜先方法

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；如合计数为偶数则双方变换黑白棋。

第 11 条 开局

11.1 塔拉山口-10 开局

- A. 执黑方在棋盘天元处放第 1 子，另一位棋手有权交换。
- B. 执白方在棋盘以天元为中心 3×3 区域内的无子交叉点上放第 2 子，另一位棋手有权交换。
- C. 执黑方在棋盘以天元为中心 5×5 区域内的无子交叉点上放第 3 子，另一位棋手有权交换。
- D. 执白方在棋盘以天元为中心 7×7 区域内的无子交叉点上放第 4 子。另一位棋手有 2 种选择：
 - ① 选择交换
 - 执黑方在棋盘以天元为中心 9×9 区域内的无子交叉点上放第 5 子，另一位棋手有权交换，执白方在棋盘上任意无子交叉点上放第 6 子。
 - ② 选择不交换
 - 执黑方在棋盘以天元为中心 9×9 区域内的无子交叉点上放第 5 子，另一位棋手有权交换，执白方在棋盘上任意无子交叉点上放第 6 子。
 - 或执黑方在棋盘上任意无子交叉点上放 10 个第 5 子，这些第 5 子位置不能同形，执白方选择这些第 5 子之一，然后在棋盘上任意无子交叉点上放第 6 子。
- E. 之后双方轮流落子，直到对局结束。黑棋有禁手，白棋无禁手。

11.2 五手两打开局

- A. 执黑方摆出 26 种指定开局之一（见附录一）。另一位棋手有权交换。
- B. 执白方在棋盘上任意无子交叉点上放第 4 子，
- C. 执黑方在棋盘上摆出 2 个第 5 子（黑棋），这 2 个第 5 子位置不能同形。
- D. 执白方从这 2 个第 5 子（黑棋）中选择一个，然后在棋盘上任意无子交叉点上落第 6 子。
- E. 之后双方轮流落子，直到对局结束。黑棋有禁手，白棋无禁手。

11.3 其他开局（见附录二）

第 12 条 落子

12.1 对局双方各执一色棋子，黑先、白后交替落子，每次只能落一子（开局阶段和行使 pass 权除外）。

12.2 棋子应直接落在棋盘的无子交叉点上，棋子落定后，不得向其它点移动，不得从棋盘上拿起另落别处。

12.3 棋手行使 pass 权需口头告知对手。

12.4 轮走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。

第 13 条 记录

13.1 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。

13.2 双方棋手在对局中要在规定的记录纸上清晰、准确、完整、及时的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……对局双方应以自己看到的棋子位置进行记谱，禁止预先写下要走的着法（封棋时除外）。

13.3 比赛记录纸必须放在裁判能够看到的位置，以便裁判随时检查棋手已经完成的着数。

13.4 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用本方的用时。

13.5 在一局中每方棋手各有一次机会向裁判提出可以借用对方记录纸补正着法，对方不得拒绝，但他必须用自己的时间，并且必须把记录纸还给对方之后才允许走下一步棋。

13.6 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正记录，因此而消耗的时间由双方共同承担。

13.7 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，该棋手有权在终局前不做记录，终局后必须尽量补正记录。

13.8 快棋赛对局中棋手可不作对局记录。

第 14 条 计时

14.1 比赛时限

14.1.1 包干制时限

比赛双方每方拥有一个固定的比赛用时，如在固定用时内没有结束比赛，则先到达时限的棋手判负。

14.1.2 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，则先到达时限的棋手判负。

14.1.3 共用时限

指对局开始后，不启用双方独立计时钟，而是为对局设定一段统一的“公共时间”，由双方共同使用。

在一些比赛中，也可采用对局双方先共用时限，共用时限结束后采用包干制时限或加秒制时限。

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，每方时限为所剩总时间的一半。

14.2 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。

14.3 迟到计时

14.3.1 赛前比赛规程或者补充规定应写明迟到时限，如果没有则默认为零迟到（无迟到时限）。棋手晚于迟到时限到达棋桌将被判负，

除非裁判另有其他决定。

14.3.2 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。

14.3.3 一方迟到超过赛场规定时间，判其弃权作负。

14.3.4 双方迟到超过赛场规定时间，则判双方弃权作负。

14.4 判断超时

对局双方都可以向裁判提出己方或对方超时，或由裁判员直接确认是否是超时。

14.5 棋钟故障

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。

14.6 按钟

14.6.1 每位棋手都有责任使用和管理属于自己的时间，所以如果在走完一着棋后忘了按停棋钟，只有对方可以提醒。

14.6.2 棋手应用行棋的那只手按钟，不允许长时间将手放在棋钟上或者用手“笼罩”棋钟。

14.7 裁判用在处理违反行棋规定、违反纪律规定时所消耗的时间

由裁判本人掌握，并在处理完毕后决定这段时间是否由棋手承担。

14.8 申诉时限

应在规定的时间内提出（但因组织者、主办单位造成的超过时限不在之内）。

第四章 裁判法则

第 15 条 处罚类型

为确保赛事的有序进行，对棋手出现违反行棋规定、违反纪律规定等行为的，应当给予相应的处罚。处罚种类包括：

15.1 警告

违反行棋规定、违反纪律规定较轻的棋手，可以给予警告处罚。

15.2 违例

违反行棋规定、违反纪律规定较重，尚不构成判负处罚的棋手可以给予违例处罚。判罚时应在当场明确宣布并记录在案。

15.3 判负（包括双方判负）

对于棋手严重违规违纪，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。

棋手同一局中有 2 次违例，当局判负。

15.4 取消比赛资格

棋手的违规违纪行为严重干扰比赛正常进行的，由裁判长书面报请竞赛组委会对该违规棋手作出取消比赛资格的处罚。

第 16 条 处罚权限

16.1 裁判有权给予棋手警告处罚。

16.2 裁判长、副裁判长有权给予棋手违例处罚。

16.3 裁判长有权给予棋手判负处罚。

16.4 竞赛组委会有权给予棋手取消比赛资格处罚。对于取消比赛资格的棋手按退赛处理。

第 17 条 违反行棋规定的处罚

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

17.1 未按开局规定行棋。

17.2 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。

17.3 先按钟后落子，或者未用落子手按钟。

17.4 不按提和的规定提和。（见 19.2.2）

17.5 在记录纸上标示出未落棋子的位置。

17.6 拍对手的棋钟。

17.7 无意散乱棋局，但可复盘续赛。

17.8 一方连续走两步棋，判收回第二子。（开局阶段除外）

17.9 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。

17.10 比赛对局中故意移子，故意散乱棋局者。

17.11 无意散乱棋局，无法复盘者。

17.12 在要求记录的比赛中拒绝进行对局记录。

17.13 比赛结束后拒绝在成绩单上签字。

棋手在对局中出现 17.8 和 17.9 的行为，可直接给予违例处罚；
对于 17.10-17.13 的行为可直接给予判负处罚。

第 18 条 违反纪律的处罚

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。棋手出现下列违反赛场纪律的行为时应当受到处罚。

18.1 干扰正在进行的对局、扰乱赛场秩序。

18.2 出于帮助自己思考的目的，在棋盘上指指点点。

18.3 在赛场内分析正在进行或已经结束的对局。

18.4 轮走方离席。

18.5 团体赛中同队队员同时离席的。

18.6 未经裁判允许，无故离开位置但未离开比赛区域。

18.7 对裁判员或对方棋手使用不文明语言。

18.8 未经裁判允许离开比赛区域的。

18.9 查阅或使用可能使他对局获益的资料或器具以及其他辅助计算的行为。

18.10 携带或使用任何可能影响比赛正常进行的电子器材或装备发出声音的。

18.11 对局过程中接打、观看通讯工具者。

18.12 私自调整棋钟或正常对局过程中主动停钟者。

对于棋手出现 18.8-18.12 的行为，可直接给予判负处罚。

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 19 条 比赛终局

双方确认或被裁判员判定的终局均为终局。终局分胜局与和局。

19.1 胜局

19.1.1 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。除规则规定长连为禁手或长连不算胜外，其余情况长连视同五连。

19.1.2 有禁手的比赛中，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。

A. 如白方在黑方出现三三禁手或四四禁手后，未立即指出而又落下一白子，则黑方禁手不再成立。

B. 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。

C. 黑方五连与禁手同时形成，优先判定五连，黑方胜。

19.1.3 无论在任何情况下，双方均认可的胜局。

19.1.4 违反行棋规定、违反纪律被判负或取消比赛资格，他的对手获胜。

19.2 和局

19.2.1 对局中出现下列情况之一，判和棋。

- A. 对局双方一致同意和棋。
- B. 对局双方连续放弃行棋权 (pass)。
- C. 全盘均下满，已无无子交叉点，且无胜局出现。
- D. 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。
- E. 无意移子或棋局散乱情况符合和棋规定的 (参看第 21 条)。

19.2.2 提和

- A. 欲提和者应在自己刚下完一着后提出，在提和后方可按钟。
- B. 提和者必须在自己用时内提出，在对方拒绝或者接受提和前，
提和方不得撤回和棋提议。
- C. 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。
- D. 在对方拒绝和棋建议后，提和的棋手在对方提和以前不能再次提和。在此基础上双方可以反复提和也可以反复拒绝提和。

第 20 条 比赛中断

比赛在正常情况下绝对不能中断。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。

20.1 暂时中断比赛的程序

20.1.1 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。

20.1.2 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。

20.1.3 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。

20.1.4 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。

20.1.5 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。

20.1.6 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。

20.2 封棋续赛的程序：

20.2.1 裁判打开密封的信封。

20.2.2 裁判把比赛记录纸发还给双方棋手。

20.2.3 由双方棋手确认封棋时的局面和剩余用时。

20.2.4 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 21 条 局面裁定

21.1 对局中途如发现前边已下在棋盘上的子有移动。

21.1.1 在征得对局者一致意见后，可判移动之子：

A. 挪回原位

B. 移子有效

21.1.2 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，可判：

- A. 移动之子挪回原位
- B. 移子有效
- C. 和棋
- D. 重下

21.2 对局中，因外界意外事故导致棋局散乱。

21.2.1 经双方复盘确认后，继续比赛。

21.2.2 如已无法复盘，可判：

- A. 和棋
- B. 重下

第 22 条 技术申诉

22.1 技术申诉委员会

22.1.1 技术申诉委员会是竞赛组委会设立的裁定比赛争议的机构，通常由三名或三名以上的单数委员组成。

22.1.2 技术申诉委员会的委员应当具备相应的专业知识、资历，并具有良好的信誉与公正性。

22.1.3 技术申诉委员会设主任一名、委员若干名。所有委员地位平等，每人享有一票表决权。

22.1.4 技术申诉委员会的裁决遵循少数服从多数的原则，所作出的裁决为最终裁决。

22.2 技术申诉流程

22.2.1 裁判员就比赛事实作出的裁决为最终裁决，不得提出申诉；对裁判员就比赛事实以外的事项作出的裁决不服的，可向裁判长提出申诉。

22.2.2 裁判长如认为某裁判员继续执裁可能影响比赛公正，或对其执裁能力存疑，有权予以更换。但对于该裁判员就比赛事实作出的裁决，裁判长无权更改。

22.2.3 对裁判长的裁决不服的，可向技术申诉委员会提出申诉；如申诉事项涉及对规则、规程或补充规定涵盖事项所作的解释不服的，裁判长的裁决为最终裁决，不得向技术申诉委员会提出申诉；对裁判长就包括规则、规程或补充规定未涵盖事项所作的解释不服的，可向技术申诉委员会提出申诉。

22.2.4 向技术申诉委员会提出的申诉须由参赛队的领队或教练提出；棋手个人提出的，不予受理。

22.2.5 向技术申诉委员会提出的申诉须以书面形式进行，并按规定缴纳申诉费。若申诉成功，申诉费全额退还；若申诉未成功，但有一定的合理性，可退还申诉费的一半。

22.2.6 技术申诉委员会应充分听取争议双方的陈述，并在争议双方离场后，基于中立、客观、公正的原则，依据事实作出裁决，并及时通知争议双方。

第五章 竞赛组织

第 23 条 组织机构

23.1 主办单位

主办单位应该遵守本规则，制定比赛规程、补充规定，确定场地器材，排定赛事日程，接受报名，选派裁判、技术申诉委员和工作人员，公布成绩，奖励优胜，做好与比赛相关的各项工作。

23.2 承办单位

承办单位负责落实场地器材，选派辅助人员、志愿者，保障赛事进行，确保赛事安全，做好后勤服务。承办单位还负责主办单位委托的其他赛事组织工作。

23.3 竞赛组委会

根据比赛的需要建立相应的竞赛组织机构——竞赛组委会，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：

23.3.1 拟定比赛计划：规模、时间、地点、财务预算等，并提交有关部门审批。

23.3.2 筹措比赛资金。

23.3.3 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。

23.3.4 建全各项办事机构，组成资格审查委员会、赛风赛纪委员会、技术申诉委员会，指定裁判长、编排长、副裁判长，聘请相应数

量的裁判员。

23.3.5 做好比赛场地、器材等一切技术性准备工作。

23.3.6 提前草拟需要邀请的领导和来宾名单，并做好邀请工作。

23.3.7 做好参赛人员的后勤保障工作。

23.3.8 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。

23.3.9 做好开、闭幕式的相关工作。

23.3.10 妥善处理比赛过程中出现的问题。

23.3.11 做好比赛的总结、善后工作。

第 24 条 参赛及管理

24.1 报名和报到

24.1.1 参赛运动员（队）应该在规定的时限内完成报名和报到手续，否则不得参加比赛。

24.1.2 已报名的运动员（队）不得无故退出比赛。确需退出者，须向竞赛组委会书面申明正当理由，并取得同意。

24.2 领队和教练

24.2.1 领队

领队是参赛队的正式代表，是参赛队的责任人，有责任督促本队成员遵守主办单位的各项规定。领队须按时参加领队会，并且将领队会的内容准确、详尽地告知本队成员。

24.2.2 教练

负责本队技术方面事宜，并协助领队做好本队各项参赛工作。未设领队时，由教练代行领队的职责。

24.3 棋手

24.3.1 棋手的权利

- A. 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）。
- B. 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，且不可作为不参加比赛的理由。
- C. 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，但应在自己走棋的时间内提出（除非情况紧迫）。
- D. 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棋手的影响，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技术申诉委员会提出申诉。
- E. 棋手有申诉权。

24.3.2 棋手的义务

- A. 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。

- B. 棋手应遵守赛场纪律，配合裁判工作。
- C. 棋手应遵守规则，对裁判员作出的对事实的最后裁决，棋手必须服从。
- D. 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。
- E. 比赛终局，棋手有整理好棋具和不在赛场停留的义务。
- F. 无论是参赛或未参赛的棋手均应努力维护赛场环境，如不在赛场内分析棋局、抽烟等。
- G. 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。

24.4 退出比赛

24.4.1 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。

24.4.2 在循环制比赛中，如有棋手（队）中途退出，处理办法如下：凡已赛对手不足半数者，则已赛结果一律无效；如达到或超过半数以上，则其成绩有效，其余对局均作弃权，记对方获胜。

24.4.3 在积分编排制比赛中，不论比赛是否过半，已赛结果均有效，以后的比赛不再编排。

24.4.4 在团体赛或对抗赛中，棋手中途退出比赛，已赛成绩均有效，未赛部分均作弃权，记对方获胜。

第 25 条 裁判职责

25.1 裁判长职责

裁判长要正确运用规则和规程、注重所有的技术性问题，为棋手营造最佳条件；要对裁判员进行管理，分配给他们相应的职责；要确保比赛顺利进行，有责任对比赛中出现的任何情况做出裁决。

25.1.1 赛前

- A. 根据竞赛组委会的计划要求，安排好比赛场地、日程；草拟比赛补充规定，提交给竞赛组委会通过后向棋手做书面或口头宣讲；
- B. 组织好裁判员培训工作，对裁判员提出要求并明确分工；
- C. 审查、认定参赛棋手资格；
- D. 主持技术会议、抽签；
- E. 检查比赛场地、器材及一切技术性准备工作。

25.1.2 赛中

- A. 维护赛场秩序，尽一切努力保证比赛顺利进行；
- B. 监督比赛的编排及成绩公告工作；
- C. 及时处理裁判员上报的各种问题及棋手、教练、领队申诉的问题，对规则、规程和补充规定有解释权；
- D. 比赛期间召开裁判员例会。

25.1.3 赛后

- A. 对编排长整理出的最终成绩核对无误后签字公布；

- B. 在闭幕式上宣布比赛最终成绩；
- C. 组织裁判员撰写裁判小结并对裁判工作进行评定；
- D. 撰写裁判长总结并提交相关资料给竞赛组委会。

25.2 编排长职责

编排长是裁判长的重要助手，需明确竞赛规程和组织机构的具体要求，在裁判长的直接领导下开展工作。

25.2.1 赛前

- A. 检查编排器材、办公物品是否符合要求，核准棋手信息，并在技术会议前公布；
- B. 对照规程和补充规定，在编排软件中严格确定好设置，将核准的棋手信息录入编排软件，并在公告栏（领队群）公布第一轮编排；
- C. 与裁判组紧密沟通，了解裁判工作流程与需求，确保编排工作与裁判安排无缝对接。

25.2.2 赛中

- A. 每轮比赛提前进入赛场，再次核对对阵信息，和裁判员确认本轮记分单；
- B. 每轮比赛结束及时收集整理记分单，核对无误后录入编排软件，确保成绩准确、完整。成绩单打印后交裁判长审核并签字，留存签字原件；
- C. 生成下一轮编排需提交裁判长审核并签字，留存签字原件，同

时在公告栏（领队群）公布，并分发给各裁判摆台；

- D. 出现和编排相关争议时，编排长需协助裁判长做好释疑、解答工作，避免影响比赛正常秩序与棋手竞技状态；

25.2.3 赛后

- A. 赛事结束后，及时统计成绩提交裁判长审核并签字后发布，留存签字原件；
- B. 整理赛事成绩册，同时将赛事编排过程中产生的各类文件资料，如各轮次对阵表、记分单、成绩总表等进行分类、整理；
- C. 负责编排器材的清点、整理和验收，移交竞赛组委会；
- D. 备份比赛数据，认真撰写编排工作总结。

25.3 副裁判长职责

副裁判长既是裁判长的得力助手，也是赛场秩序的关键维护者。副裁判长通常不拥有最终裁决权，重大决定需由裁判长确认。

25.3.1 赛前

- A. 检查比赛场地、棋具、记录纸、台签等是否符合规范，确保计时设备调试正确。协助裁判长核查比赛设备和物料是否齐全；
- B. 协助裁判长分配裁判员任务及组织裁判员赛前培训。

25.3.2 赛中

- A. 巡查赛场，确保裁判员公正执裁，处理突发情况，涉及到重大判罚要提交裁判长共同商议；
- B. 每轮比赛结束对所负责组别的结果进行核对确认；

- C. 当裁判长因故缺席时，代行裁判长的全部职责，确保赛事顺利进行。

25.3.3 赛后

- A. 协助裁判长核对最终成绩与排名，确认无误后公示；
- B. 整理赛事中的问题与建议，协助裁判长撰写赛事总结报告；
- C. 保存比赛记录、争议处理记录等文件，供后续备查。

25.4 裁判员职责

25.4.1 赛前

- A. 裁判员应至少提前 30 分钟到达比赛场地。如果是第一轮比赛，建议至少提前 1 小时到达比赛场地。遇有重大赛事时，裁判长可以要求裁判员更早到达比赛场地；
- B. 裁判员要在参赛棋手到场前，仔细检查场地设施(比赛区域、卫生间等)、环境(灯光、空调等)、器材(棋盘、棋子、棋钟、记录纸、笔)是否合乎要求，如有问题向裁判长报告，做好赛前的准备工作；
- C. 根据编排摆放棋手的名签；如果是团体赛，赛前按照上场名单核对各台棋手顺序非常重要；
- D. 引导棋手入座。

25.4.2 赛中

- A. 确认是否出现弃权情况并及时通知裁判长；
- B. 严肃、认真、公正、准确地做好裁判工作。如巡台、记录、确

认对局结果、棋手签字，努力保证比赛的顺利进行；

- C. 维护好赛场秩序，对违规和违纪的棋手及时做出公正的处罚，以利于大多数棋手能正常发挥水平；
- D. 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副裁判长或裁判长。

25.4.3 赛后

- A. 全面检查本轮所有记录的比赛成绩。检查完成后，将所有结果提交裁判长；
- B. 下一轮比赛前重新摆放好棋手的名签、棋具等。

第 26 条 比赛类型

26.1 个人比赛

计算个人成绩的比赛。

26.2 团体比赛

计算运动队团体成绩的比赛。

26.2.1 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。

26.2.2 分台换人制

准许各参赛队报一定名额的替补队员，替补队员可以替补任意台次，次数不限，其他台次不变。

26.2.3 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。

26.2.4 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。

26.2.5 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团体成绩。

第 27 条 比赛方法

27.1 淘汰制比赛

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。

淘汰制比赛有单败淘汰和双败淘汰，败局超过限度即被淘汰。

27.2 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。

27.3 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。比赛轮次可根据情况适当增减，并以单数轮次为宜。

27.4 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。

27.5 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。

27.6 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。

27.6.1 个人对抗赛

两名棋手之间进行的多局决胜的比赛。

27.6.2 团体对抗赛

用集体的方式进行的对抗赛，一般两队出场棋手相同，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。

27.6.3 舍维宁根制对抗赛

两队之间每名棋手都要进行对抗的团体对抗赛。

27.8 段级位比赛

考核棋手技术等级水平的比赛。

第 28 条 成绩计算

28.1 不论场、局记分，比赛胜者均记 1 分，和者记 0.5 分，负者记 0 分。

28.2 可根据比赛需要调整双方胜、和、负的记分标准。如：胜者记3分，和者各记1分，负者记0分等。

28.3 因一方缺席而判的胜负，在比赛成绩表上用“+”号表示未经实际对局而获胜，用“-”号表示未经实际对局而作负。

第29条 名次确定

29.1 循环制比赛

29.1.1 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，可选用下列破同分区分名次。

- 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）
- B. 胜局；
- C. 直胜。

29.1.2 团体赛

根据各队场分排定名次，分高者名次列前。如果各队场分相同，可选用下列破同分区分名次。

- A. 各队总局分；
- B. 伯格分；（Sonneborn-Berger 制团体赛分，累加对手队的总局分 \times 其得分率）
- C. 直胜；
- D. 从第一台开始依次比较各台积分，分高者列前。

29.2 积分编排制比赛

29.2.1 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，可选用下列破同分区分名次。

- A. 对手分 (Buchholz 制)，即累积所有相遇过的对手积分和；
- B. 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；
- C. 递减最低对手分；(即去除得分最低的对手后，计算相遇过的对手的得分之和，总分高者，名次列前；如果仍然同分，则去除得分次低对手后，再比较对于得分之和，总分高者，名次列前；余下情况类推，直至能破除同分。)
- D. 胜局；
- E. 直胜。

29.2.2 团体赛

依据团体场分排定名次，高者列前。如团体场分相同，可选用下列破同分区分名次。

- A. 对手场分 (Buchholz 制)；
- B. 中间对手场分 (Buchholz 制中间值法)；
- C. 团体总局分；
- D. 直胜；
- E. 从第一台开始依次比较各台积分，分高者列前。

29.3 如果使用上述破同分后名次如仍相同，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。

第六章 快棋赛规则

第 30 条 快棋赛用时

30.1 每方时限 15 分钟（含）以下的比赛统称为快棋赛。

30.2 快棋赛既可采用包干制也可以采用加秒制。

30.3 比赛时限

30.3.1 快棋：

A. 包干制：每方 15 分钟。

B. 加秒制：每方基本用时 10 分钟，每走一步加 10 秒。

30.3.2 超快棋：每方基本用时 5 分钟，每走一步加 3 秒。

30.3.3 闪电战：每方基本用时 3 分钟，每走一步加 2 秒。

30.3.4 根据赛事要求，也可采用其他比赛时限，须在补充规则中明确。

30.4 采用快棋加赛来区分名次的，快棋的用时必须少于正常比赛用时。

第 31 条 快棋赛细则

31.1 对局过程中不进行对局记录。

31.2 对局双方轮流行棋，非轮走方必须待轮走方行棋并按钟后方可行棋。按钟手必须离开棋钟及棋钟上方空间。

31.3 比赛中任何一方在行棋中出现导致已经落在盘面的棋子发生位置移动的情况应在行棋后立刻恢复棋子原来的位置，然后按钟。

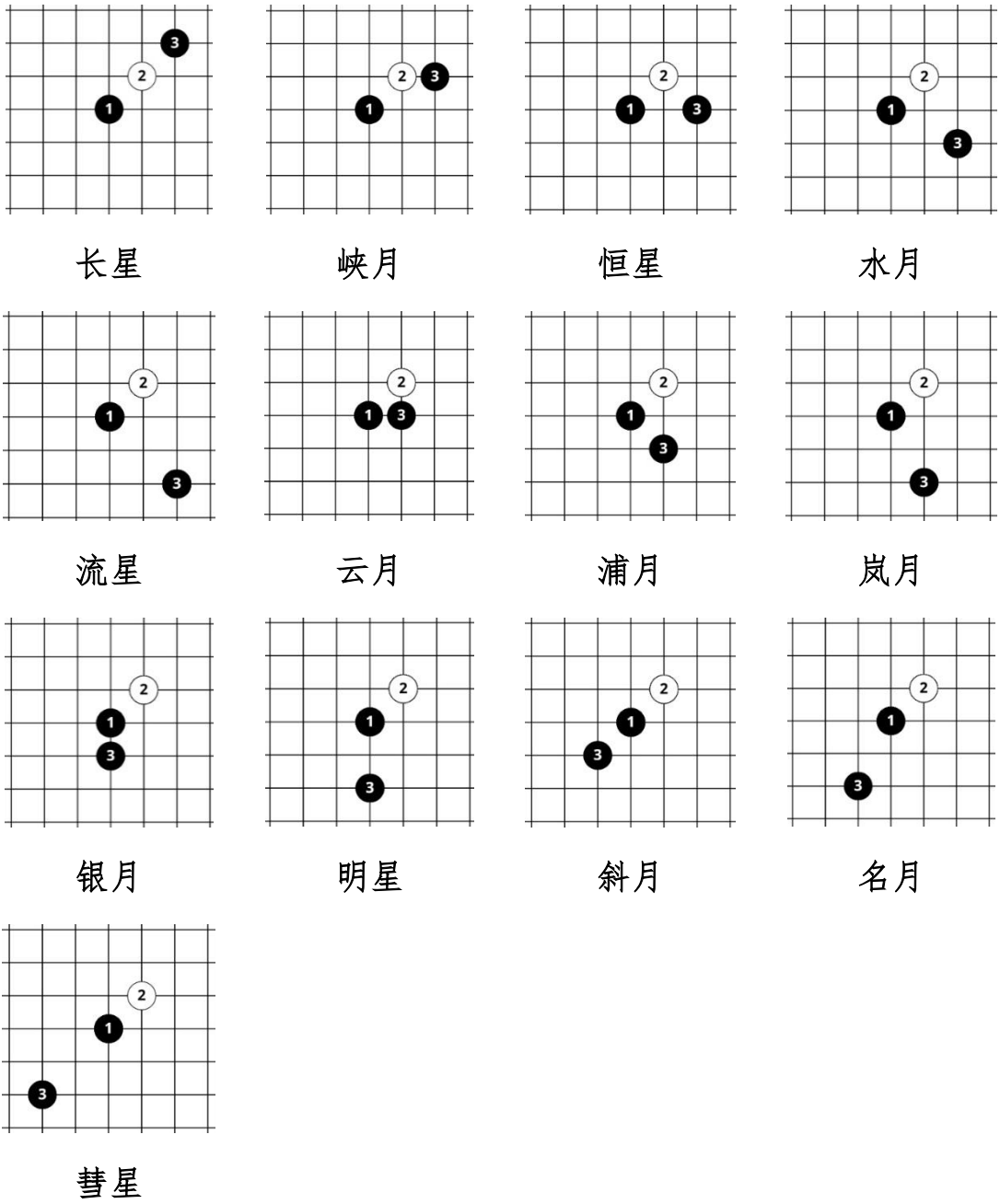
31.4 双方发生争执或出现任何需要裁判处理的情况时，棋手有权随时停钟。

31.5 比赛开始后，发现棋钟故障等问题，裁判应及时调整。如对局终了，则对局结果有效。

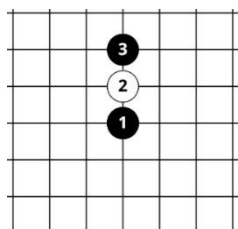
31.6 除去特殊情况，须严格执行正常标准用时的对局比赛规定。

附录一：指定开局

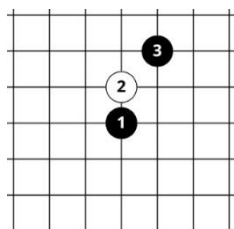
斜指开局 13 种



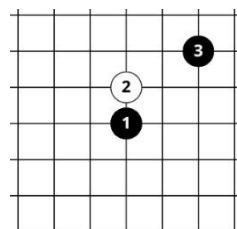
直指开局 13 种



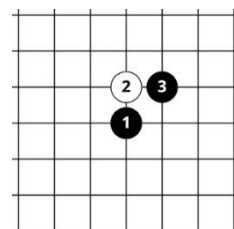
寒星



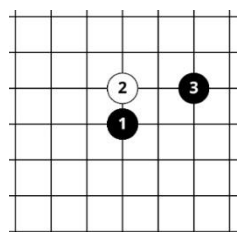
溪月



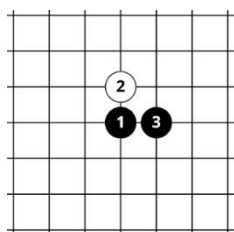
疏星



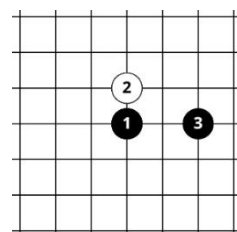
花月



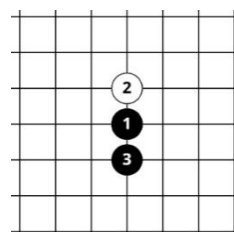
残月



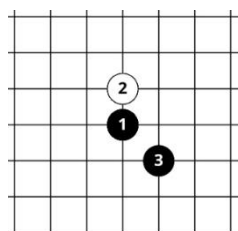
雨月



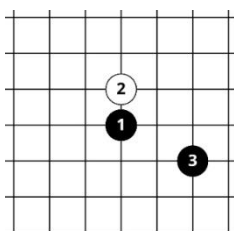
金星



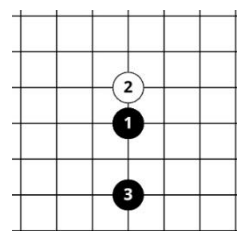
松月



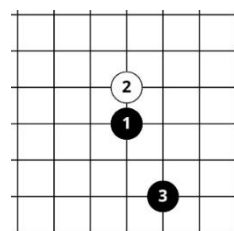
丘月



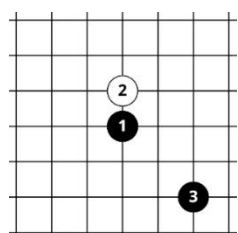
新月



瑞星



山月



游星

附录二：其他开局模式

1. 五手 N 打开局

- A. 执黑方摆出 26 种指定开局之一（见附录一），并且提出要求本局需几个第 5 子（黑棋）。另一位棋手有权交换。
- B. 执白方在棋盘上任意无子交叉点上放第 4 子。
- C. 执黑方按前面提出的要求在棋盘上放若干个第 5 子（黑棋），这些第 5 子位置不能同形。
- D. 执白方从这些第 5 子（黑棋）中选择一个，然后在棋盘上任意无子交叉点上落第 6 子。
- E. 之后双方轮流落子，直到对局结束。黑棋有禁手，白棋无禁手。

2. 自由开局

- A. 执黑方先行，双方轮流自由落子，直到对局结束。
- B. 黑棋白棋都无禁手，黑白长连均算五连胜。

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。

3. 两次交换开局

- A. 执黑方在棋盘上任意无子交叉点上放 3 个棋子(2 黑 1 白)。
- B. 执白方棋手有三个选择：
 - ①持白，在棋盘上落一个白子。
 - ②交换持黑。
 - ③连续下 2 个棋子(1 白 1 黑)，第一位棋手可选择交换。
- C. 之后双方轮流落子，直到对局结束。黑棋白棋都无禁手，黑白长连不算胜也不算负。

附录三：单败淘汰制比赛

一、设立“种子”棋手的办法

（一）为了使淘汰赛名次靠前的若干名棋手基本上是参赛棋手中最优秀的棋手，可采用设立种子棋手的方法，把参赛中的优秀棋手定为种子，在编排时把他们均匀分开，使其最后相遇。以 64 名棋手参赛的淘汰赛为例，可设 8 名种子，把 1、2 号种子定在上半区的顶部和下半区的底部，即 1 和 64 号位。把 3、4 号种子定在上半区的底部和下半区的顶部，即 32、33 号位。把 5~8 号种子定在没有前 4 号种子所在的四个 1/8 区的 1/4 区的顶、底部，即 16、17、48、49 号位。见下图。

1(1~2 号种子)	1/8 区	1/4 区	上半区
16(5~8 号种子)	1/8 区		
17(5~8 号种子)	1/8 区	1/4 区	
32(3~4 号种子)	1/8 区		
33(3~4 号种子)	1/8 区	1/4 区	下半区
48(5~8 号种子)	1/8 区		
49(5~8 号种子)	1/8 区	1/4 区	
64(1~2 号种子)	1/8 区		

（二）种子棋手的数量应是 2 的某次幂的乘方数。

（三） 应按级来确定种子棋手的顺序，以利于抽签时更加公平。如一级种子为 1、2 号种子，二级为 3、4 号种子，三级为 5~8 号种子，四级为 9~16 号种子等。

（四）确定种子棋手的名单及其排列顺序应有一定的依据：

1. 依照等级分来排定种子及顺序；

2. 依照比赛成绩和名次来排定种子及顺序(先国际、次国内、再次为省市等依此类推);

3. 依照现有段位级别高低来排定种子及顺序。

以上三种确定种子及其排列顺序的方法，时间上应依次从近至远为原则。

二、抽签的办法

(一) 对抽签结果的要求

1. 种子棋手合理分开，使其最后相遇（前面已述）。

2. 同一单位（协会）的棋手按报名排列的技术序号合理分开，最后相遇（如：第 1、2 号棋手应抽入不同的半区，3、4 号棋手应抽入 1、2 号棋手不在的另两个 1/4 区，5~8 号棋手应抽在前 4 号棋手不在的 4 个 1/8 区等）。

(二) 抽签原则

由于以上对抽签结果的要求，抽签不应是任其自由的，应贯彻以下原则来进行必要的控制。

1. 预见性原则

在抽签开始前，应预见到抽签的大概进程和结果。尽力做到控制面最小，各单位抽签顺序的先后控制机会均等。

各单位排在技术序号靠后的棋手入区合理。在进行控制时仍有机遇，人为因素减少到最低限度。

2. 区别性原则

区别种子棋手和非种子棋手，区别不同技术序号的非种子棋手。

（三） 抽签方法步骤

1. 先抽定种子棋手位置。
2. 把非种子棋手先分区（1/2 区、1/4 区、1/8 区……）。
3. 把非种子棋手定位。
4. 采用双机遇的方法。

三、用一部分号码位置“轮空”或“抢号”的方法，使比赛第一轮（“抢号”中的第二轮）的号码位置数正好是 2 的某次幂的乘方数，以克服淘汰赛的不完整性。

（一） 轮空法

种子和轮空号码位置表

顺 序 项 目

① 16 号位

② 32 号位

③ 64 号位

④ 128 号位

种子位置顺序

①1, 16, 9, 8

②1, 32, 17, 16, 9, 24, 25, 8

③1, 64, 33, 32, 17, 48, 49, 16, 9, 56, 41, 24, 25, 40, 57, 8

④1, 128, 65, 64, 33, 96, 97, 32, 17, 112, 81, 48, 49, 80, 113, 16

轮空位置顺序

①2, 15, 10, 7

②2, 31, 18, 15, 10, 23, 26, 7

③2, 63, 34, 31, 18, 47, 50, 15, 10, 55, 42, 23, 26, 39, 58, 7

④2, 127, 66, 63, 34, 95, 98, 31, 18, 111, 82, 47, 50, 79, 114, 15

此表适用于比赛人数不超过 128(2⁷) 的比赛，按照需要的“轮空”位置数量依次逐列自左向右摘出小于比赛号码位置数的号码。

(二) 抢号法（在轮空号码位置数过多时采用）

抢号法和轮空法无本质区别，只是技术方法不同。而且抢号位置可以直接从《轮空号码位置表》中查出。抢号被称为第一轮。

附录四：单循环制比赛

参加者 3 或 4 人		
轮次	对局者	
1	1-(4)	2-3
2	(4)-3	1-2
3	2-(4)	3-1

参加者 5 或 6 人			
轮次	对局者		
1	1-(6)	2-5	3-4
2	(6)-4	5-3	1-2
3	2-(6)	3-1	4-5
4	(6)-5	1-4	2-3
5	3-(6)	4-2	5-1

参加者 7 或 8 人				
轮次	对局者			
1	1-(8)	2-7	3-6	4-5
2	(8)-5	6-4	7-3	1-2
3	2-(8)	3-1	4-7	5-6
4	(8)-6	7-5	1-4	2-3
5	3-(8)	4-2	5-1	6-7
6	(8)-7	1-6	2-5	3-4
7	4-(8)	5-3	6-2	7-1

参加者 9 或 10 人					
轮次	对局者				
1	1-(10)	2-9	3-8	4-7	5-6
2	(10)-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3	2-(10)	3-1	4-9	5-8	6-7
4	(10)-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5	3-(10)	4-2	5-1	6-9	7-8
6	(10)-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7	4-(10)	5-3	6-2	7-1	8-9
8	(10)-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-(10)	6-4	7-3	8-2	9-1

附录五：舍维宁根制两队对抗赛

四台对抗

第一轮	第二轮	第三轮	第四轮
A1—B1	B2—A1	A1—B3	B4—A1
A2—B2	B1—A2	A2—B4	B3—A2
B3—A3	A3—B4	B1—A3	A3—B2
B4—A4	A4—B3	B2—A4	A4—B1

五台对抗

第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮
A1—B1	B3—A1	A1—B5	B2—A1	A1—B4
B2—A2	A2—B4	B1—A2	A2—B3	B5—A2
A3—B3	B5—A3	A3—B2	B4—A3	A3—B1
B4—A4	A4—B1	B3—A4	A4—B5	A4—B2
A5—B5	B2—A5	A5—B4	B1—A5	B3—A5

六台对抗

第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮	第六轮
A1—B1	B2—A1	A1—B3	A1—B4	B5—A1	A1—B6
B5—A2	A2—B1	A2—B2	B6—A2	B4—A2	A2—B3
A3—B4	B3—A3	B1—A3	A3—B5	A3—B6	B2—A3
A4—B2	B4—A4	B6—A4	A4—B1	B3—A4	A4—B5
A5—B3	A5—B6	B5—A5	B2—A5	A5—B1	B4—A5
B6—A6	A6—B5	A6—B4	B3—A6	A6—B2	B1—A6

附六：瑞士（积分编排）制比赛

一、什么是瑞士（积分编排）制

瑞士（积分编排）制是这样的一种比赛制度：积分相同的棋手编入同一积分段（称为同分段）进行比赛，该段内的棋手按照等级分或抽签顺序自高至低依次排列。

二、绝对原则与相对原则

（一）绝对原则

所谓绝对原则就是指不论进行什么比赛，不论项目本身有任何特性，在使用本办法时都不能违反的原则。

瑞士（积分编排）制的绝对原则是：在比赛中间，任何两名棋手只能相遇一次。

（二）相对原则

所谓相对原则就是指根据比赛或者项目本身的特性，在使用本办法时所设定的不能违反的原则。一般包含以下几个：

原则一：尽量平衡棋手轮空或对手弃权取胜的次数。

原则二：尽量平衡所有棋手使用先手的次数，并对先手次数不均衡的棋手进行调整。

原则三：尽量平衡棋手被调入高分数段或低分数段的次数。

原则四：当两名棋手相遇时，尽量安排先手次数少的人使用先手。

三、基本的编排方法

瑞士（积分编排）制一般有：分区编排、临近编排、首尾编排等

多种编排方法。

四、轮次的确定

瑞士（积分编排）制的轮次确定同样与棋手人数有直接关系，一般来讲，参赛棋手少于 10 人时建议采用循环制。多于 10 人时可采用积分编排制。

积分编排制的轮次确定可以采用以下方法：

把棋手数量近似折合成 2 的某次乘方数 N

轮次 $R = (1.5 - 2) * N$

例如：58 人比赛，则轮次 $R = (1.5 - 2) * 6 = 9 - 12$ 也就是至少要比 9 轮。

当然，这只是一个例子，实际上一般我们在最底线的轮次基础上每多补 1 轮大约可多确定 2-3 人的精确名次。

在具体操作中，编排人员可以根据比赛组织者的要求和裁判长参考实际情况来掌握具体轮次的制定。制定中还要考虑比赛时间和棋手水平的因素。

附七：组合赛制比赛

把两个或两个以上的单一赛制组合起来运用于同一比赛过程中的赛制称组合赛制。一般把比赛分为预赛阶段和决赛阶段，在这两个阶段可采用不同的单一赛制。如积分编排制+单败淘汰制；单循环制+单败淘汰制等。

一、积分编排制+单败淘汰制

本赛制一般用于比赛棋手人数比较众多的比赛。进行中基本分为以下几个步骤：

1. 把所有棋手按等级分（无等级分的也可按称号或历次比赛成绩或其他原则）进行排列。
2. 按选取进入决赛阶段的人数设立 2 或 4 个积分编排组。
3. 把所有棋手依次编进各编排组如为 2 个组或 4 个组则应该按照下面的方法分组：

分 2 个组		分 4 个组			
A 组	B 组	A 组	B 组	C 组	D 组
1	2	1	2	3	4
4	3	8	7	6	5
5	6	9	10	11	12
8	7	16	15	14	13
9	10	17	18	19	20
.....

根据最终录取进入决赛的人数决定各组录取名次的情况，原则上

应为 4、8、16、32 等 2 的倍数。同时，录取名次应均分到各组，例如录取 8 人进决赛的情况下，如预赛分 2 组则为每组 4 人，如果分 4 个组则为每组 2 人。

4. 进入决赛后的对阵情况

①以录取前 16 名为例，在两个组预赛时各组取前 8 名交叉进行单淘汰的决赛阶段比赛。交叉的方法是：

1/8 决赛是：

H1: A1-B8 H3: A3-B6 H5: A2-B7 H7: A4-B5

H2: A5-B4 H4: A7-B2 H6: A6-B3 H8: A8-B1

1/4 决赛是：

Q1: H1-H2 Q3: H5-H6

Q2: H3-H4 Q4: H7-H8

1/2 决赛是：

Q1-Q2 Q3-Q4

冠亚军决赛：1/2 决赛胜者间

第三名比赛：1/2 决赛负者间

②在 4 个组进行预赛时各组取前 4 名交叉进行单淘汰的决赛阶段比赛。交叉的方法是：

1/8 决赛是：

H1: A1-D4 H3: A2-D3 H5: B4-C1 H7: B3-C2

H2: A3-D2 H4: A4-D1 H6: B2-C3 H8: B1-C4

1/4 决赛是：

Q1: H1-H2 Q3: H5-H6

Q2: H3-H4 Q4: H7-H8

1/2 决赛是：

Q1-Q2 Q3-Q4

冠亚军决赛：1/2 决赛胜者间

第三名比赛：1/2 决赛负者间

二、单循环制+单败淘汰制

1. 本赛制一般用于比赛人数中等的比赛，或需要减少轮次的比赛。进行步骤与上面基本相同。区别主要在于预赛分组的数量决定于最终进入决赛的棋手数量，预赛分组数量最终应等于进入决赛棋手数量或一半。

2. 决赛对阵情况

以录取前 16 名为例

①16 个组预赛时，决赛对阵：

1/8 决赛是：

H1: 1-16 H3: 5-12 H5: 3-14 H7: 7-10

H2: 8-9 H4: 4-13 H6: 11-6 H8: 2-15

1/4 决赛是：

Q1: H1-H2 Q3: H5-H6

Q2: H3-H4 Q4: H7-H8

1/2 决赛是：

Q1-Q2 Q3-Q4

冠亚军决赛：1/2 决赛胜者间

第三名比赛：1/2 决赛负者间

②8 个组预赛时，决赛对阵为：

1/8 决赛是：

M1: A1-H2 M3: E1-D2 M5: C1-F2 M7: G1-B2

M2: H1-A2 M4: D1-E2 M6: F1-C2 M8: B1-G2

1/4 决赛是：

Q1: M1-M2 Q3: M5-M6

Q2: M3-M4 Q4: M7-M8

1/2 决赛是：

Q1-Q2 Q3-Q4

冠亚军决赛：1/2 决赛胜者间

第三名比赛：1/2 决赛负者间