附件：

中国五子棋竞赛规则

（2025征求意见稿）

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　谱纸

第二章　术语解释

第 5 条　线

第 6 条　一着

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
第七章　网络赛规则
第 31 条　网络赛类型
第 32 条　网络赛平台
第 33 条　网络赛计时
第 34 条　网络赛终局
第 35 条　网络赛守则
第 36 条　网络断线
第 37 条　网络赛

第一章 竞赛棋具

第 1 条 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。

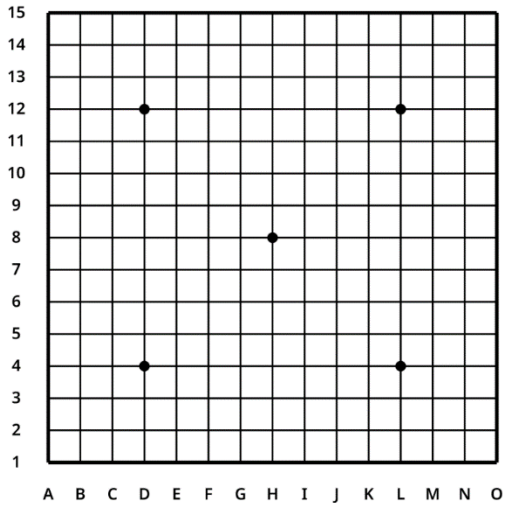


图 1

第 2 条 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。

棋子数量应能保证顺利终局，正式比赛以黑、白棋子各 120 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

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。

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 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）。

对局记录纸需要一式两份，比赛结束时，两位棋手的比赛谱纸的原

件归比赛组委会所有，棋手只能带走记录的复印件。

第二章 术语解释

第 5 条 线

五子棋的棋盘上的线分为阳线和阴线。

1.阳线：棋盘上可见的横、纵直线，见图 2。

2.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。

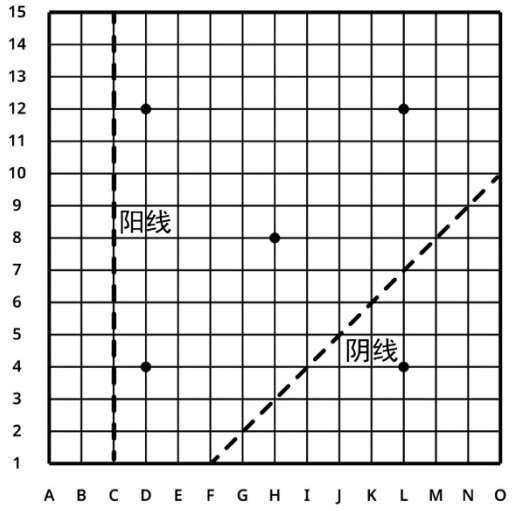


图 2

第 6 条 一着

6.1 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。

6.2 在指定开局的比赛中，开局视同一着；棋手使用交换的权利则视同一着；棋手给出打点视同一着；棋手行使 pass 权视同一着。

6.3 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。

6.4 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。

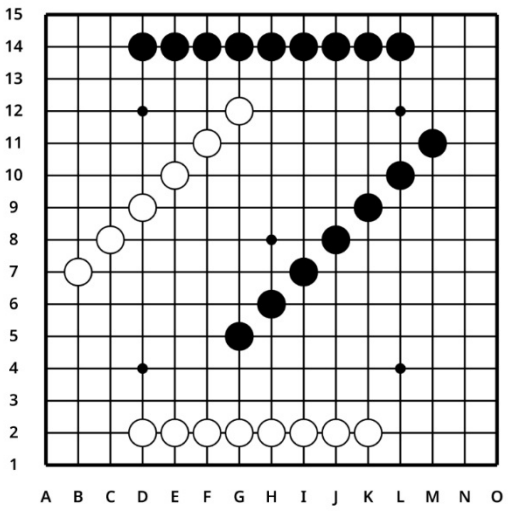


图 3

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。

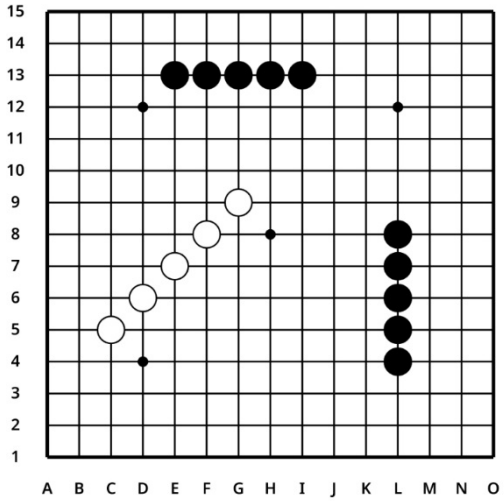


图 4

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。

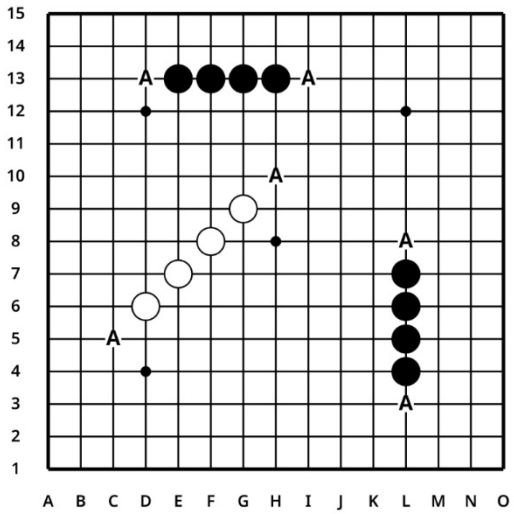


图 5

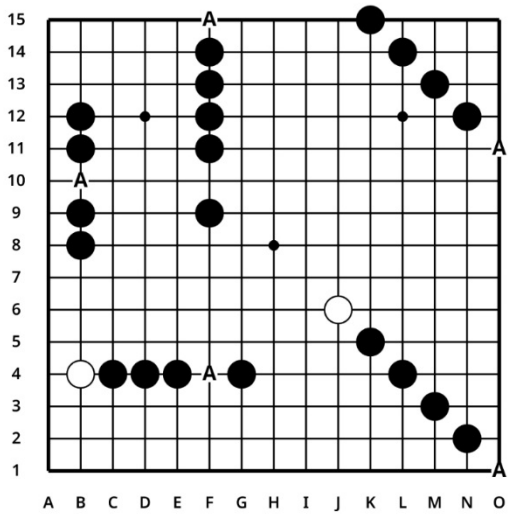


图 6

7.4 各种“三”

7.4.1 活三

本方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。

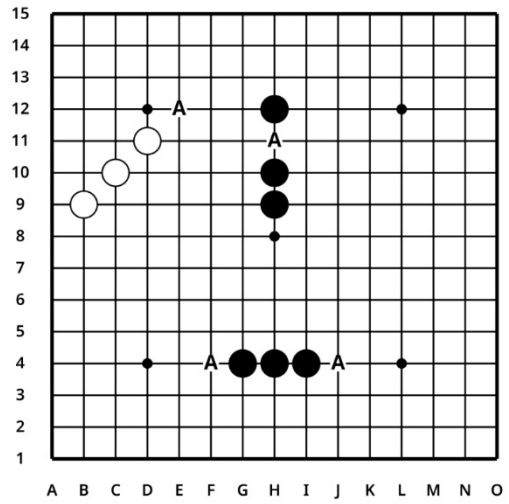


图 7

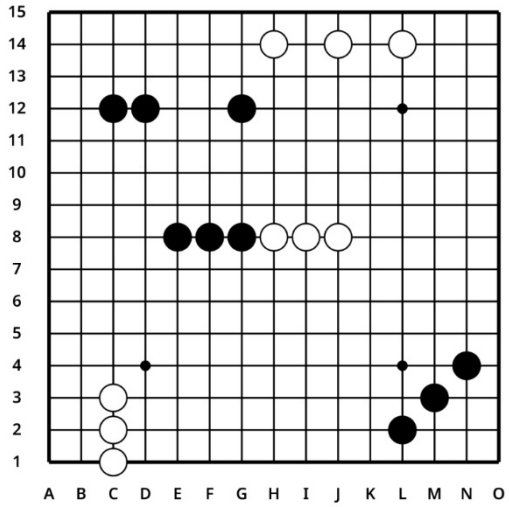


图 8

7.5 各种“二”

7.5.1 活二

本方再走一着可以形成活三的二，见图 9。

7.5.2 眠二

只能形成眠三的二，见图 10。

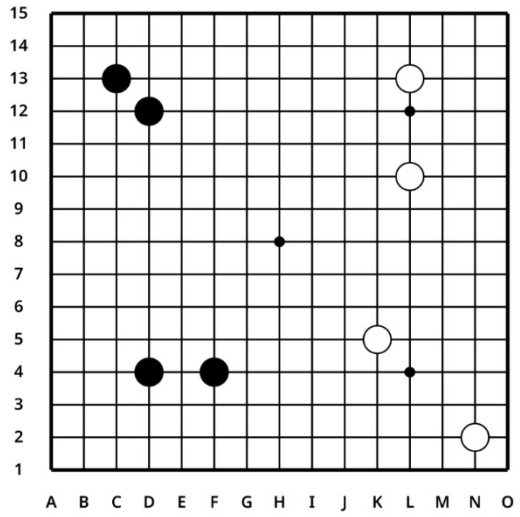


图 9

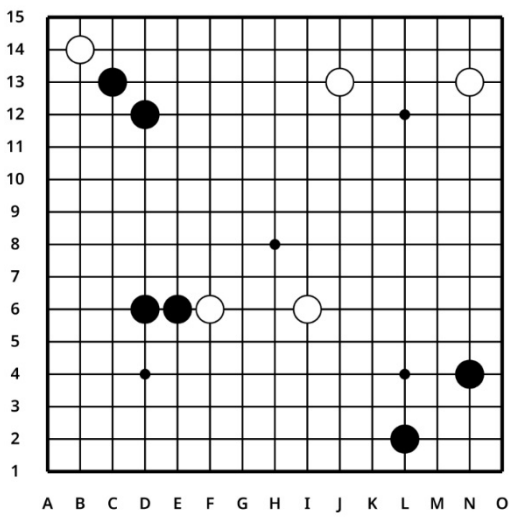


图 10

第 8 条　禁手

对局中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及两个以上的活三，此子必须为两个活三共同的构成子，图 11 中×点为禁手点。

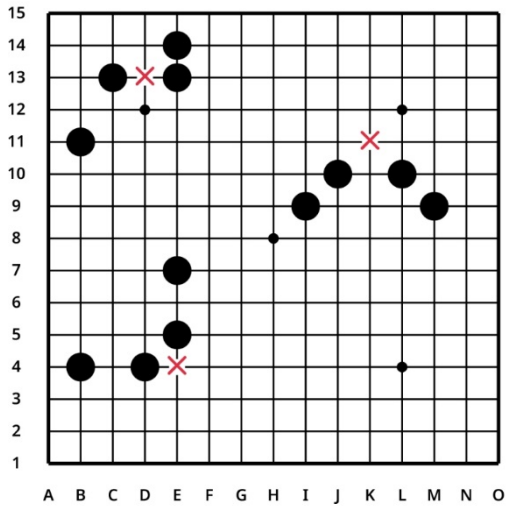


图 11

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 12 中×点为禁手点。

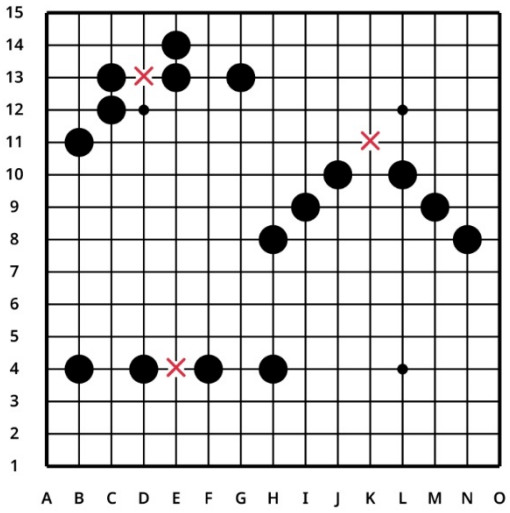


图 12

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 13 中×点为禁手点。

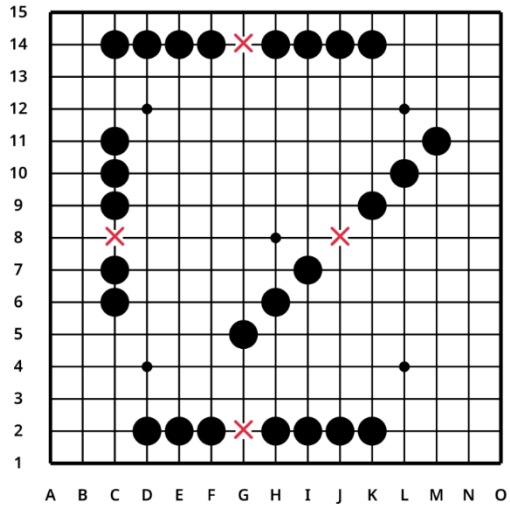


图 13

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 节、轮、次、场、局

9.3.1 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）。

9.3.2 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”。

9.3.3 次：团体赛中的同一轮两队之间完成的比赛称为一“次”比赛。

9.3.4 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。

9.3.5 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。

棋手行使 pass 权需口头告知对手，前 5 着棋不允许放弃行棋权。

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。

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。

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。

C. 黑方第 2 子（黑 3）应落在以天元为中心 5×5 区域内。

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，只有两名棋手对赛时，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后手方。

10.2 先后手错误纠正

对局中发现双方先后手有错，如在 5 分钟内或第 5 手（含）之前应及时纠正先后手并重新开始对局，否则，视为双方认可，继续比赛，对局结果有效。

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。合计数为偶数则双方变换黑白棋。

第 11 条 开局

11.1　专业规则（有禁手）

11.1.1　塔拉山口-10 规则

A. 执黑方在棋盘天元处放第 1 子，另一位选手有权交换。

B. 执白方在棋盘以天元为中心 3×3 区域内放第 2 子。另一位选手有权交换。

C. 执黑方在棋盘以天元为中心 5×5 区域内放第 3 子。另一位选手有权交换。

D. 执白方在棋盘以天元为中心 7×7 区域内放第 4 子。

另一位选手有 2 种选择

a. 可以交换。执黑方在棋盘以天元为中心 9×9 区域内放第 5 子。另一位选手有权交换。执白方在棋盘上任意位置放第 6 子。

b. 执黑方在棋盘上任意位置放 10 个第 5 子。这些第 5 子不能对称。执白方选择这些第 5 子之一，然后在棋盘上任意位置放第 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。

11.1.2　五手 N 打规则

A. 执黑方摆出 26 种指定开局之一，并且提出要求本局需几个第 5 子（黑棋）。另一位选手有权交换。

B. 执白方在棋盘上任意位置放第 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 子不能对称。

D. 执白方从这些第 5 子（黑棋）中选择一个，然后落第 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。

11.1.3　五手两打规则

A. 执黑方摆出 26 种指定开局之一。另一位选手有权交换。

B. 执白方在棋盘上任意位置放第 4 子，

C. 执黑方在棋盘上 2 个第 5 子（黑棋），这 2 个第 5 子不能对称。

D. 执白方从这些第 5 子（黑棋）中选择一个，然后落第 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。

11.2　业余规则（无禁手）

11.2.1　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。

11.2.2　两次交换

A. 第一位选手(黑方)在棋盘上任意位置放 3 个棋子(2 黑 1 白)。

B. 第二位选手有三个选择:

a. 持白，在棋盘上落一个白子。

b. 交换持黑。

c. 连续下 2 个棋子(1 白 1 黑)，第一位选手可选择交换。

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。

第 12 条 落子

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（开局和行使 PASS 权除外）。

棋子应直接落在棋盘的空白交叉点上，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。

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谱纸上清晰、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……禁止预先写下要走的着法（封棋时除外）。

13.3 比赛记谱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

记谱纸补全着法，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全记录，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，终局后必须尽量补全记录。

13.8 快棋赛对局中棋手可不做对局记录。

13.9 比赛结束录谱由胜方负责录入对局着法；和棋由先手方负责录入对局着法，如棋手拒绝执行，裁判长可根据情况给予一定处罚。

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，则先到达时限的选手判负。

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，则先到达时限的选手判负。

14.1.3 共用时限

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。

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

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。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。

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。

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，否则，

裁判将拒绝接受他提出的任何申诉。

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　棋钟暂停

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。

棋手为了寻求裁判的帮助而停钟，裁判应确定其是否具有合理的理由，如停钟明显无理，裁判应根据实际情况进行处罚。

14.7　按钟

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

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。

14.8　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选手承担。

14.9　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、违反纪律规定等违规行为的，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，裁判给予警告后拒绝改正而再犯的，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;

棋手同一局中有 2 次违例，当局判负;

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。

15.4　取消比赛资格

棋手的违规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　裁判有权给予选手警告处罚。

16.2　裁判长、副裁判长有权给予选手违例处罚。

16.3　裁判长有权给予选手判负处罚。

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

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　未按开局规则行棋。

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　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。

17.4　先按钟后落子，或者未用落子手按钟。

17.5　不按提和的规定提和。

17.6　不按规定扶正棋子。（用手将棋子扶正应在自己的走棋时间内进行，并事前先告知对方或裁判员。）

17.7　在记谱纸上标示出未落棋子的位置。

17.8　故意拍对手的棋钟。

17.9　一方连续走两步棋，判收回第二子。(开局阶段除外)

17.10　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。

17.11　比赛对局中故意移子，故意散乱棋局者。

对于棋手在一局中出现17.1-17.7的情况，第1次给予警告处罚，第2次出现同样的行为给予违例处罚，第三次则直接给予违例即2次违例判负。

对于棋手在一局中出现17.8-17.10的情况，直接给予违例处罚；对于17.11的行为直接判负。

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　未经裁判允许，无故离开位置但未离开比赛区域。

18.6　未经裁判允许离开比赛区域的。

18.7　在要求记录的比赛中拒绝进行对局记录。

18.8　比赛结束后拒绝在成绩单上签字。

18.9　对裁判员或对方棋手使用不文明语言。

18.10 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。

18.11 携带或使用任何可能影响比赛正常进行的电子器材或装备发出声音的。

18.12 对局过程中接打、观看通讯工具者。

18.13 私自调整棋钟或正常对局过程中主动停钟者（特殊情况见14.6)。

18.14 在同一局中，单方面先出现第二次违例者。

18.15 拒绝遵守本规则者。

对于棋手在一局中出现18.1-18.5的情况,第1次给予警告处罚，第2次出现同样的行为给予违例处罚，第三次则直接给予违例即2次违例判负。

对于棋手出现18.8-18.15的情况，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。除应被视为长连禁手的情况外，其余的长连视同五连。

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　一方被裁判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，已无空白交叉点，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 21.1.2）。

19.2.2 提和

A. 提和者必须在自己用时内提出（走一步棋—提和—按钟），在对方拒绝或者接受提和前提和方不得撤回提议。

B. 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。

C. 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　打开密封的信封。

20.2.2　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

21.1.3　如属故意移子，应判移子者为负。

21.2　散乱棋局

21.2.1　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。

21.2.2　如散乱棋局原因出自对局者，则:

A. 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。

B. 故意散乱棋局者判负。

第 22 条　技术申诉

22.1　申诉

对裁判员判决不服，可通过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，可提供给竞赛组委会，作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，可向竞赛组委会（技术申诉委员会）提出申诉，竞赛组委会做出的决定为最后决定。

比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。

22.2　裁定

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技术申诉委员会，并由技术申诉委员会做出最终的裁定。由技术申诉委员会做的决定为最后决定，当事人必须予以执行。

技术申诉委员会是指依竞赛组织规则而设立的技术申诉委员会，通常由三人以上的单数组成。担任技术申诉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。技术申诉委员会可设主任1人（作为召集人），委员若干，其成员之间完全平等，每人只有一票的权力。技术申诉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技术申诉决定。

提出请求技术申诉的一方，应书面向技术申诉委员会提出申请，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。

技术申诉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，公正地做出技术申诉决定。

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，并做好邀请沟通工作。

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 领队的职责:

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。

领队需按时参加领队会，并且将领队会的内容准确、详尽地告知

本队成员。

24.2.2 教练员

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，由教练员代行领队的职责。

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，除非在情况紧迫时外，应在自己走棋的时间内提出。

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技术申诉委员会提出申诉。

E. 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。

F. 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判决，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，如不在对局室内分析棋局、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，则已赛结果一律注销；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，未赛部分均坐弃权，记对方获胜。

第 25 条　裁判职责

25.1　裁判长职责

裁判长负责全面控制比赛，正确运用规则和规程，要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定；应尽力在争端被提交到技术申诉委员会之前将其解决。

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，提供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。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；

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. 利用比赛间隙召开裁判员例会。

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. 在颁奖仪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小结进行评定;

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，核准运动员信息，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，将核准的选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，并分发至各裁判摆台;

D. 在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选手竞技状态;

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，留存签字原件，公布并分发相关竞赛工作人员;

B. 整理形成完整的赛事成绩册，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、成绩记录表、成绩总表等进行分类整理、归档;

C. 负责编排器材的清点、整理和验收，交竞赛组委会;

D. 备份比赛数据，认真写出编排工作总结。

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（棋盘、棋子、棋钟）、记录表等是否符合规范，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　赛后工作

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，要仔细检查整个场馆设施(比赛区域、卫生间等)、各项比赛条件（灯光、空调等）、器材（棋盘、棋子、棋钟、记谱纸、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. 根据对阵表摆放选手的名签；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(因棋手没有在规定时间内到场，而被判弃权)，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、选手签字，努力保证比赛的顺利进行;

C. 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;

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裁判长。

25.4.3 赛后

A. 全面检查本轮所有记录的比赛成绩。如果是团体赛则可以参考每桌的成绩详单。检查完成后，将所有结果提交裁判长;

B. 下一轮比赛前重新设置好选手名签、棋盘、棋子、棋钟等摆放。

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。

26.2.3　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。

26.2.4　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。

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。一般专指单败淘汰制。

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、分组循环赛等。

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，一般，根据总的参赛人（队）数和录取名次，可定为相应人（队） 数的淘汰赛所需轮次数另加 2-4 轮，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。

A. 个人对抗赛：是两名棋手之间进行的双轮或多轮的比赛。

B. 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。

C. 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。

27.7　多局决胜赛

在某些重大的比赛中，冠亚军决赛采用多局决胜。最少为 3 局 2 胜，最多为 7 局 4 胜。

27.8　段级位比赛

考核棋手技术水平的比赛。

第 28 条 成绩计算

28.1　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。

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。

28.4　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。其他名次可用加赛或并列的方式区分。

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，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）;

B. 胜局;（包含未弈获胜）

C. 直胜;

D. 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。

29.1.2　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. 伯格分;（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）

C. 直胜;

D. 从第一台开始依次比较各台积分，分高者列前;

E. 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。

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，则按下列原则依次比较区分名次。

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. 胜局;（包含未弈获胜）

D. 直胜;

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。

29.2.2 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）。

B. 中间对手次分（Buchholz 制中间值法）。

C. 团体总局分

D. 依次比较由高到低（1-n 台）的局分，高者名次列前。

E. 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。

30.1　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，快棋的用时率必须快于正常比赛用时率。

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。如有违反，第 1 次给予警告处罚，第 2 次给予违例处罚，再犯判负。

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，如没有及时恢复而直接按钟，判导致棋子位置变化者负。

31.4　双方发生争执或出现任何需要裁判处理的情况时，选手有权随时停钟。

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.　除去本附录中提到的一些例外情况，须严格执行正常标准时速对局的比赛规定。

第七章　网络赛规则

第 32 条 网络赛类型

32.1　比赛全程没有裁判监督，这类赛事的规则由各比赛平台自行规定，比赛过程也由对弈平台管理，此类比赛也是线上五子棋比赛最通俗的说法。

32.2　棋手在比赛过程中有裁判线上监督的网络赛事，这类比赛一般要求开启摄像头。

32.3　棋手在网上比赛时，由裁判线下现场监局的赛事。

32.4　无论采用何种类型，都应根据实际情况制定相关要求。

第 33 条　网络赛平台

33.1　网络五子棋比赛是在网络棋盘上进行的，网络棋盘应由线上对弈平台提供，通常为应用程序或网站。

33.2　在整个对局过程中，裁判和双方棋手应在屏幕上看到棋谱。

33.3　每个棋手都有责任熟悉比赛系统(比赛所使用的对弈平台)的特点和功能。

33.4　行棋是在网络棋盘上进行的，使用的是比赛设备，如带鼠标的电脑、平板电脑或手机。轮走方可以使用对弈平台提供的任何技术方式行棋。

第 34 条　网络赛计时

34.1　网络棋钟指的是对弈平台对于双方棋手的个人比赛所用时间的显示。

34.2　当棋手在棋盘上走完一步棋后，他/她的棋钟将自动停止，而对手的棋钟将开始运行。

34.3　如果棋手在对局过程中与对弈平台断开连接，那么他/她的棋钟将继续运行。

34.4　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。

第 35 条　网络赛终局

35.1　局面出现一方五连、黑方下出禁手、一方超时，平台系统自动判定。

35.2　棋手按“认输”按钮或选择比赛平台提供的其他认输的方法，另一方获胜。

35.3　在规定的时间内棋手没有进入指定的平台房间，系统自动判对手胜。

35.4　棋手可以根据比赛平台提供的任何方法向对手提和。该提和不能撤回，另一方可以选择接受或拒绝。

35.5　当出现双方满盘或者双方连续 pass（放弃行棋）对局自动和棋。

第 36 条　网络赛守则

36.1　开启视频监控的比赛中，棋手在镜头前必须着装得当，并遵守比赛的着装规范(如果有的话)

36.2　在开启视频监控的比赛中，棋手不得把耳机放进耳内或戴在耳朵上。

36.3　在视频监控下可见时，不允许吸烟，包括电子烟。

36.4　在开启摄像头监控的比赛中，摄像头监控的区域为棋手下棋的房间，即竞赛区，包括棋手本人、下棋设备，所显示的画面不应隐藏棋手周围的环境，即不允许有虚拟背景。。

36.4.1　棋手只有在裁判的允许下才能离开竞赛区。

36.4.2　除棋手外，未经裁判允许，任何人不得进入竞赛区。

36.4.3　在比赛过程中，棋手禁止使用任何电子设备、笔记提供的信息或建议，也不能使用另一个棋盘分析任何对局。

36.4.4　结束比赛的棋手应被视为观众，必须服从裁判的安排和比赛规则。例如,话筒静音，关闭摄像功能和/或停止屏幕共享。

36.4.5　棋手在比赛过程中禁止访问任何形式的比赛分析。

第 37 条 网络断线

37.1　棋手有责任连接到比赛平台。这包括提供一个稳定的网络连接和一个可以正常工作的比赛设备。

37.2　棋手可以通过移动设备连接比赛平台，但必须事先得到裁判的许可。

37.3　棋手应遵循裁判对于他/她在使用比赛平台方面的指示。

37.4　在比赛过程中，如果棋手在比赛平台中断开连接，比赛规则应说明后果和可能的处罚。

37.5　在比赛过程中，如果棋手从比赛平台的连接中断开，他/她的网络棋钟应继续运行。

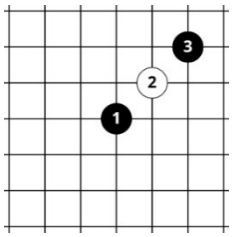
37.6　如果棋手能在剩余的思考时间结束前重新连接到比赛中，可以用剩余的思考时间继续比赛。

37.7　如果棋手在其剩余思考时间结束前不能重新连接到比赛中，那么该棋手将输掉对局，除非比赛规则另有规定(包括比赛可以规定已断开连接的棋手必须在多长时间内重新连接)。

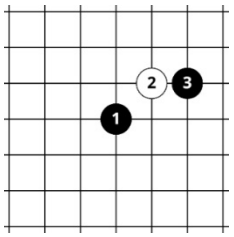
37.8　在断开连接期间，双方棋手未经裁判允许不得离开自己的位置。

附录：指定开局的 26 种开局图

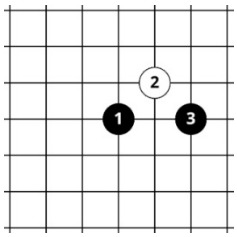
斜指开局 13 种



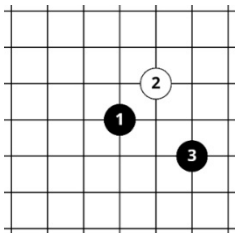
长星



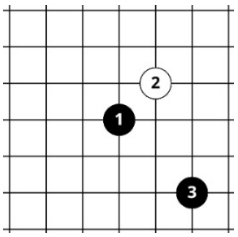
峡月



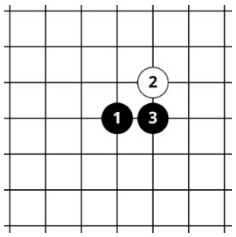
恒星



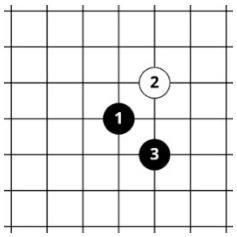
水月



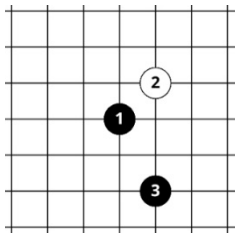
流星



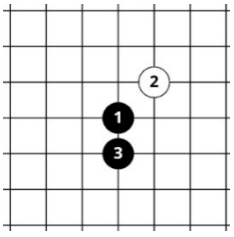
云月



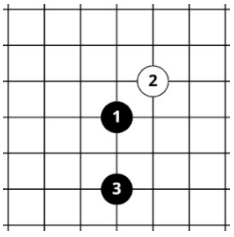
浦月



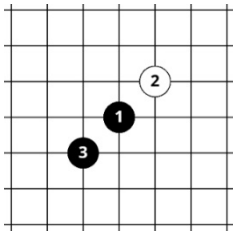
岚月



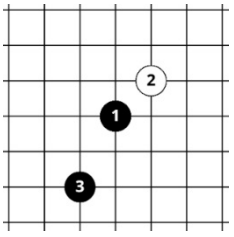
银月



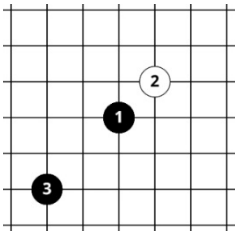
明星



斜月

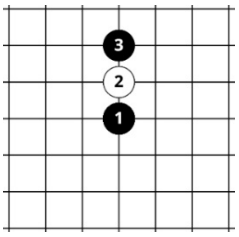


名月

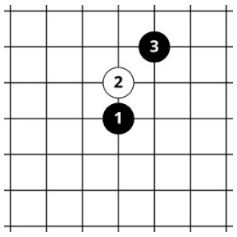


彗星

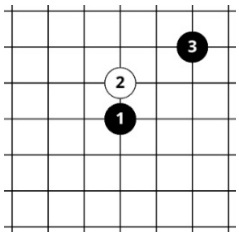
直指开局 13 种



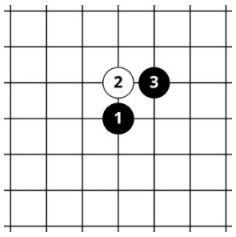
寒星



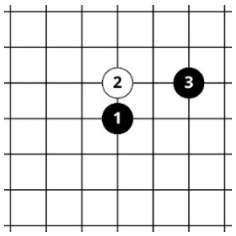
溪月



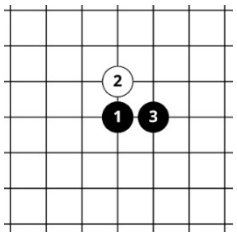
疏星



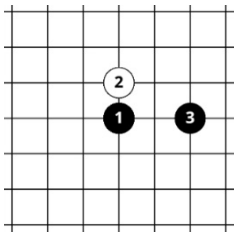
花月



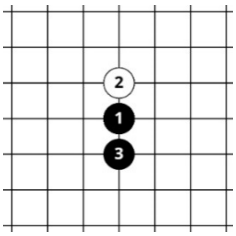
残月



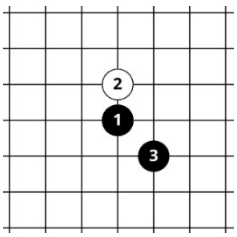
雨月



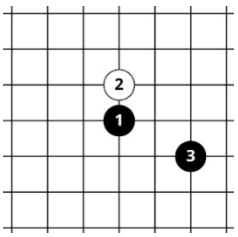
金星



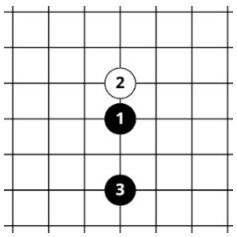
松月



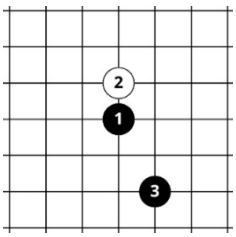
丘月



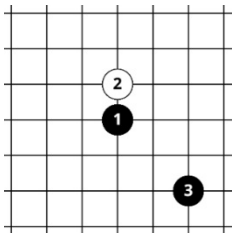
新月



瑞星



山月



游星