

# 賽員須知

## I 規則

分先，**數子法**計算勝負，黑棋貼還 3 又 3/4 子。

比賽細則如下：

### 一 計時

- 1 計時鐘一律置于白方右手一側。
- 2 下子和按鐘必須使用同一隻手，不得一隻手下棋，另一隻手按鐘。
- 3 裁判長有權制止無理消耗對方時間的非正常行棋。

### 二 提子

- 1 下子後，誤提對方有氣之子，被判警告一次，並應將有氣之子放回原處。
- 2 下子後，未提或漏提對方無氣之子，被判警告一次，並提取無氣之子。

### 三 行棋

棋子離手，表示着子權完成。完成着子權後，再將棋子拿起下在別處，稱為悔棋。發生悔棋時，對方須於下一手着子之前向裁判提出方為有效。悔棋判無效，棋子放回原處，悔棋方被警告一次。

### 四 劫爭

- 1 劫爭須找劫材時未找而提劫，判提劫之手無效，棄權一次並警告一次。
- 2 凡遇三劫循環、四劫循環、長生、雙提兩子等全局同形再現的罕見特例，一律判和棋。

### 五 禁着

棋子下在禁着點上，着手判無效，違規者判棄權一次。

### 六 終局

- 1 棋局下至雙方一致確認着子完畢時，為終局
- 2 對局中有一方中途認輸時，為終局。
- 3 雙方連續使用虛着，為終局。
- 4 終局時，經雙方確認，不能被提取的棋子都是活棋。
- 5 終局時，經雙方確認，能被提取的棋子都是死棋。
- 6 對死棋和活棋的確認，對局雙方意見必須一致。若有爭議，對局繼續，由認為是死棋的一方先下，以實戰解決。
- 7 雙方確認終局後，任何一方即使發現了有效手段，也不允許繼續對局。
- 8 雙方確認終局後，如果盤上尚留有可爭之點，其歸屬按雙活方式處理。
- 9 本賽採用黑棋貼子制度，終局計算勝負時，黑棋貼還 3 又 3/4 子。例如黑方共得 185 子則黑勝 3/4 子，得 184 子則黑方負 1/4 子。
- 10 確認勝負後，負方須在對局紙上簽字作實。

## 七 比賽行爲

- 1 比賽中有嚴重妨礙對方思考或擾亂賽場秩序的行爲，根據情節嚴重程度，可能會被判警告一次或判負。
- 2 比賽中和暫停時，當局者倘與其他人議論該局或查閱有關資料，根據情節嚴重程度，可能會被判警告一次或判負。
- 3 對局結束後，雙方均有責任收拾棋子，方可離場。
- 4 對局結束後，不得在場區內逗留。

## II 罰則

- 1 被判警告一次：該局計算勝負時，在原規定基礎上，被警告方罰出一子。
- 2 被判警告兩次：被警告方判負。

## III 局差

棋力差距	局差
同段／級	分先
差一段／級	分先(下手必定執黑)
差二至三段／級	讓先
差四至五段／級	讓 2 子
差六至七級	讓 3 子

## IV 升段／級方法

棋力	升級所需勝局
5 段或以上	最近 20 局之內達 15 勝上升 1 段
1 段~4 段	最近 20 局之內達 14 勝上升 1 段
1 級或以下	最近 15 局之內達 10 勝上升 1 段

- \* 當賽員符合上述升級條件，會即時升級（並重新計算勝局），未開始的對局將以新的等級作賽。
- \* 如比賽剩下的局數不足 20 局，賽員成績會帶往下一季的升段／級聯賽。

**大會擁有最終裁決權，賽員不得異議。**

比賽委員會  
26/9/2008