

武术散打竞赛裁判法

(试 行)

中国武术协会

2016

第一章 裁判人员职责的履行

一、对裁判员的要求

(一) 具有良好的职业道德。

裁判员必须严格遵守《裁判员守则》、《武术裁判员管理办法》及各项规章制度，遵纪守法。在裁判工作中，坚持原则，不徇私情；勤奋工作，不为名利；相互支持，协调配合。

(二) 严格执行竞赛规则。

裁判员必须以《武术散打竞赛规则》为准绳，正确掌握统一的判罚与记分尺度。保证运动员在同等的条件下公平公正地竞赛。

(三) 不断提高业务水平。

裁判人员应熟悉和掌握武术散打的技术，注意探讨武术散打技、战术的发展趋势，研究在比赛过程中出现的或可能出现的新情况、新问题，不断丰富自己的实践经验和提高理论素养。

(四) 保持健康的身体。

武术散打比赛，工作强度大、时间长，裁判人员只有身体健康，精神饱满，体力充沛，才能保证在裁判工作中头脑清醒，反应敏捷，判罚准确。

二、总裁判长的工作

(一) 比赛前的工作

1. 掌握竞赛规程及有关的补充规定。

2. 明确裁判人员的分工。
3. 制定裁判人员工作日程表。
4. 召集裁判员会议，组织裁判员学习。
5. 检查指导各组的准备工作。
6. 参加组委会及相关技术会议，解答竞赛中的有关问题。
7. 检查比赛场地、器材、护具、用具等落实情况。

（二） 比赛中的工作

1. 指导、监督各裁判组的工作。
2. 解决临场出现的有关问题。
3. 进行赛后小结，提出改进裁判工作意见。

（三） 比赛后的工作

1. 审核、签署和宣布比赛成绩。
2. 总结裁判工作。

副裁判员协助总裁判长工作，总裁判长缺席时可代行其职责。

三、裁判长的工作

（一） 比赛前的工作

1. 组织学习规则、裁判法。
2. 领取和检查裁判用具（裁判员的服装、记录记分表、秒表、铜锣、哨子等）。
3. 抽签确定或者安排临场执行裁判员。

（二） 比赛期间的工作

1. 监督计时员、计分员的工作实施情况。

2. 对台上裁判员的错判、漏判，及时鸣哨予以纠正。
3. 边裁判员出现反判，向总裁判长出示记分并征得同意后，可以改判。
4. 发现场地、器材、护具等问题时，可以暂停比赛，予以处理。
5. 宣布每局比赛结果，同时出示胜方色别牌。
6. 审核、签署该场比赛成绩。

（三）比赛后的工作

1. 每一个单元比赛结束后，召集本组裁判员进行小结。
2. 比赛全部结束后，负责收交裁判员的裁判用具。

四、台上裁判员的工作

（一）必须熟练口令与手势，执裁时要做到口令清楚，声音洪亮，动作规范。

（二）检查自己的着装，不能戴手表、手饰及任何硬物上台。

（三）听到第一局准备开始的通告后迅速上台，站在擂台的中央，面向主席台行抱拳礼，再转身向裁判长行抱拳礼，随后向双方运动员示出“上台”手势并令其站在本人的左右侧。介绍运动员时两手放在背后自然站立。

（四）检查双方运动员的拳套、护具，然后退步并示意双方运动员互相行抱拳礼。

（五）面向裁判长做出表示局数的手势，待裁判长示意后，下达“预备-开始”的口令。

（六）根据场上情况及时喊“停”和“开始”等口令。

（七）台上裁判员与双方运动员应保持三角形，根据运动员动作的不断变化，相应地调整与双方运动员之间的距离。

（八）每一局结束的锣声一响即刻喊“停”，随后做出“休息”手势，双方运动员下台休息的同时回到裁判员休息处。

（九）裁判长宣布比赛结果前，迅速上台，面向裁判长以手势示意双方运动员上台并交换位置，两手分别握住双方运动员的手腕。待裁判长宣布比赛结果后，即将获胜方手臂上举。

五、边裁判员的工作

（一）检查着装、评分表、计分器、笔、色别牌等裁判用具。

（二）入场后，面对擂台成立正姿势站在裁判台左侧，当自己被介绍时，上前一步行抱拳礼，然后退回原位，待裁判长示意后，迅速坐下，准备工作。

（三）根据方法清楚、击中明显的原则，按照得分标准和台上裁判员的判罚，为双方运动员记录得分。

（四）比赛过程中，客观回答台上裁判员对比赛情况的咨询。

（五）无电子记分系统时，每局比赛结束后应尽快计算双方运动员的得分，得出结果后目视裁判长，听到鸣哨信号后，即刻单手上举评判色别牌。

（六）每场比赛结束后，在记分表上填写清楚，以备核查。

（七）边裁判员交换时，互敬抱拳礼。退场裁判员站在裁判台右侧，上场裁判员站在裁判台左侧。

（八）比赛开始和结束，在裁判长带领下统一入场、退场。

六、记录员的工作

(一) 准备好比赛用的记录表，熟悉表格的使用。

(二) 根据每一单元的比赛顺序，将运动员的姓名、单位、级别、体重等填好；体重填写至小数点后两位数。

(三) 根据台上裁判员的手势记录双方运动员警告、劝告、下台、消极搂抱、消极 5 秒、强制读秒的次数。

(四) 一局比赛中，一方被强制读秒或者下台 2 次；一场比赛中，一方被强制读秒或者受警告 3 次，应及时向裁判长报告。

(五) 记录每局比赛边裁判员的评分结果。

(六) 循环比赛时，根据台上裁判员宣布的比赛结果，在记录表中填写双方运动员的比赛成绩，胜方计 2 分，平局各计 1 分，负方计 0 分。因对方弃权而获胜者计 2 分、弃权者计 0 分。

七、计时员的工作

(一) 检查哨子、铜锣，核准秒表，掌握开表、停表、回表等操作程序。

(二) 比赛开始到结束，始终目视台上裁判员，随台上裁判员“开始”“停”的口令与手势，进行开表、停表计时。

(三) 距每局比赛结束时间 5 秒时，一手计时、一手持锣锤，做好鸣锣准备，到时即刻鸣锣。

锣声响后即停表、回表，并再次开表计时 1 分钟作为局间休息时间，至 50 秒时鸣哨通告，准备下一局比赛。

(四) 台上裁判员为运动员读秒时，应同步起用计时器。此时，

如比赛时间已到，也要等台上裁判员读秒结束后才能鸣锣。

八、编排记录长的工作

(一) 审查报名表、统计每个级别参赛人数。

(二) 绘制竞赛日程表。

(三) 编排比赛秩序册。

(四) 参加称量运动员体重工作。

(五) 组织抽签。

(六) 准备比赛用的各种表格。

1. 记分表。

2. 记录表。

3. 比赛轮次表。

4. 比赛出场表。

(七) 核实成绩，在下一单元开始前出示成绩公告。

(八) 每一单元比赛结束后，编排、公告下一单元的比赛秩序。

(九) 编制总成绩表(册)。

(十) 清理各种有关材料，做好存档工作。

编排记录员完成编排记录长分配的工作。

九、检录长的工作

(一) 称量体重

1. 根据大会指定的人员、时间、地点称量体重。

2. 采用公制计量器，计量至小数点后两位数。

3. 称量体重的结果除编排记录组保存外，分别交总裁判长、裁

判长各一份以备查。

(二) 提前到比赛场内检查比赛护具。

(三) 赛前 20 分钟，召集运动员检录。第一次检录时发放护具；第二次检录时检查护具穿戴情况，并用胶布条封住拳套口后盖章；第三次检录后将运动员带入场地候场。若赛前检录运动员未到或弃权，应及时报告总裁判长。

(四) 指导并监督运动员穿戴服装护具。

1. 服装与护具颜色不符合比赛规定者，不准其上场比赛。
2. 运动员不准赤膊或佩戴手表、手饰及任何硬物上场。
3. 运动员身体任何部位不得涂抹油脂性物质。
4. 拳套必须系紧，扣结只能在拳套的背面，并用胶布固定后盖章。
5. 运动员戴上护头后，额前头发不得外露，下颚扣结要固定，后脑扣结松紧要适度。
6. 运动员穿戴护胸松紧适度，扣结固定。
7. 运动员必须赤脚，护裆必须穿在裤子内。
8. 检查运动员的护齿。

(五) 将运动员、教练员及队医带入场内指定位置。

(六) 将备用护具放在场边，以备比赛损坏时置换。

(七) 负责获奖运动员的检录。

副检录长协助检录长工作，检录员完成检录长分配的工作。

十、宣告员的工作

- (一) 介绍竞赛规程、规则。
- (二) 宣布每一单元场次的开始或结束。
- (三) 介绍上场的裁判员、运动员。
- (四) 根据台上裁判员的评判，及时介绍比赛情况。
- (五) 根据比赛进程，结合规则简要介绍散打技术和得分情况。

十一、医务监督的工作

- (一) 审核运动员《体格检查证明》。
- (二) 负责赛前对运动员进行体检抽查。
- (三) 根据台上裁判员的手势，及时为受伤运动员临场治疗。
- (四) 临场鉴定运动员是否受伤或诈伤。
- (五) 根据医务监督条例对不能继续比赛的运动员向大会提出停赛建议，并负责安排医疗救护事宜。
- (六) 配合兴奋剂检测人员检查运动员是否服用违禁药物。

第二章 竞赛与裁判方法

一、每局比赛 2 分钟（1 分 30 秒）

是指每局除暂停之外的实际比赛时间。计时员听到台上裁判员喊“开始”的口令就立即开启计时表，台上裁判喊“停”就即刻停表，直至计时表累计达到 2 分钟（1 分 30 秒）时，计时员必须准时鸣锣通告本局比赛结束。

二、局间休息 1 分钟

是指每局之间的间歇时间。上一局比赛一结束，计时员即刻开始记局间休息时间。休息时间至 50 秒时通知运动员上场准备比赛，局间休息满 1 分钟时，台上裁判员必须发出比赛“开始”的口令。

三、达不到报名级别

是指运动员在称量体重时的体重不够或超出所报级别规定的体重范围。例如：75 公斤级的运动员，体重必须大于 70 公斤、小于或等于 75 公斤，体重不在这个范围，则不准参加比赛。

四、关于比赛护具的相关规定

（一）比赛中运动员必须穿戴《规则》中规定的护具，否则判技术犯规，改正后可继续比赛。运动员因伤确需穿戴《规则》规定以外的护具时，须经医务监督盖章确认后，只能穿戴软性护具上场，如护肩、护腰、护膝、护踝、绷带等。

（二）运动员参加比赛必须按规定扣带护齿、使用缠手带。否则，

裁判员给予技术犯规处罚。

(三) 运动员检录上场后，只要拳套脱落，一律按有意松脱护具，判技术犯规。如果运动员将对方推打下台或摔倒时自己的拳套脱落，则下台和倒地无效，判拳套脱落的运动员技术犯规。

五、无故弃权

(一) 不参加称量体重。

(二) 不按时参加检录。

(三) 检录后未能按规定时间准时参加比赛。

六、禁击部位

是指规则中规定的禁止击打部位。后脑，是指头部耳廓垂线以后的部位。颈部，是指人体第一椎骨以下，锁骨以上的部位。裆部，是指人体的阴部。

七、得分部位

是指规则中规定的得分部位。头部，是指除了后脑以外的面部和头两侧的部位。躯干，是指胸部、腹部、背部、腰部。大腿，是指髋关节以下、膝关节以上、包括臀部在内的部位。

人体的肩部、上肢、小腿、脚跟、脚掌与脚背，既不是禁击部位，也不是得分部位，击中后既不能判犯规，也不能判得分。按照“方法清楚，效果明显”的得分标准，就低不就高。例如：击中肩部与胸、背的连接部位，不得分；击中大腿与小腿的连接部位，不得分；击中腰部与臀部的连接部位，得1分。

八、用头、肘、膝进攻对方

是指用以上部位主动发力攻击对方，属于“侵人犯规”。比赛中许多情况下需要贴进对方，常出现低头、抬肘、提膝等防守动作时，头、肘、膝触及对方的身体而没有明显的发力，不属于犯规。

九、迫使对方反关节的技法

是指固定对方关节前端并击打关节外侧，或迫使其关节超出正常活动范围的攻击动作。

十、迫使对方头部先着地的摔法

是指在使用摔法过程中，控制住对方的身体，强迫对方头部先着地，故意伤害对方的行为。

十一、有意砸压对方

是指对方倒地时，有意用身体砸压对方，以达到伤害对方的目的。

十二、故意致使对方的伤情加重

是指一方运动员在比赛过程中出现了开放性伤口，经医生临场处理后继续比赛，另一方运动员故意揉搓或磨蹭对方伤口的伤害行为，其目的是为了对方因伤不能继续比赛。这是一种违背武德和现代体育精神的行为，比赛中予以禁止，判其侵人犯规。

十三、击中得分

是指运动员使用可用方法，击中对方的得分部位后产生了相应的效果。从以下四个方面判定：

（一）看进攻。进攻方法清晰、力点准确，明显击中得分部位。

（二）看防守。击中时没有相应的防守动作；或击中在先，防守动作在后；或防守失误而没有产生相应的防守效果。

(三) 看位移。击中后身体部位产生的移动、震动、晃动现象。

(四) 听声音。击中对方后发出清脆或者沉闷的响声。

十四、倒地

是指运动员在比赛过程中除两脚以外的身体任何部位支撑了台面。

(一) 被击倒，是指遭受对方拳法、腿法的打击而失去重心倒地。

(二) 被摔倒，是指被对方用摔法致使身体失去平衡倒地。

(三) 自行倒地，是指由于进攻、防守动作不当等原因造成的倒地。

十五、倒地在先

(一) 一方倒地在先，另一方倒地在后。

(二) 一方压在先倒地方的身上。

(三) 双方先后倒地，身体没有完全脱离，先倒地方支撑了台下地面，应判倒地在先。

十六、双方同时倒地

是指双方运动员在使用动作过程中均失重倒地，且分不出先后时，则判为同时倒地。

十七、主动倒地

是指使用两脚以外的其他身体部位先支撑台面，致使对方倒地的进攻方法。

主动倒地有以下五种判罚：

1. 使用主动倒地的动作将对方击倒，并能顺势站立，得 2 分。

2. 使用主动倒地的动作将对方击倒，双方分离，但不能顺势站立，判对方倒地在先，得 1 分。

3. 使用主动倒地动作没有击中对方，但在 3 秒内迅速站立，对方不得分。

4. 使用主动倒地动作没有击中对方，且在 3 秒钟内不能迅速站立，判主动倒地方“3 秒”，对方得 1 分。

5. 使用主动倒地的动作将对方击倒，但对方倒地时压在了主动倒地地方的身体上，致使其不能顺势站立，判主动倒地方倒地在先，对方得 1 分。

十八、3 秒

是指运动员使用主动倒地动作进攻后，不能在 3 秒钟内站立，台上裁判员喊“停”，判罚“3 秒”。

十九、一方下台

是指一方运动员在比赛中，身体的任何部位支撑了台下的保护垫或场地，均判为下台。

二十、双方下台

是指双方运动员从比赛“开始”至“停”的口令期间，同时或先后都掉下了擂台。

二十一、下台无效

(一) 是指双方或一方运动员在台上裁判员喊“停”之后下台。

(二) 一方先倒地后二次发力致使对方下台。

(三) 一方下台时，没有与台上运动员完全脱离。

(四) 双方倒地，没有分离，后倒地一方支撑了台下。

二十二、指定进攻与消极 5 秒

比赛中运动员互不进攻时间达到 5 秒时，台上裁判员须指定消极一方运动员或双方消极中的任何一方进攻。台上裁判员指定一方运动员进攻后，按每秒一次的频率用手指在体侧记数 5 次的方法计时，运动员达 5 秒钟仍不进攻时应喊“停”，并给予被指定方“消极 5 秒”的判罚。

二十三、方法不清楚、效果不明显

是指运动员完成动作时的质量和效果均不符合击中得分的要求。

二十四、运动员相互抱缠超过 2 秒而不能产生摔法效果时

(一) 双方抱缠在一起，既不使用方法也没有分离超过 2 秒时。

(二) 双方互摔达 2 秒时仍不能控制对方。

二十五、消极搂抱

是指运动员主动搂抱对方不使用摔法，消极等待 2 秒裁判喊“停”的行为。

当运动员出现消极搂抱行为时，台上裁判喊“停”后，并给予该运动员消极提示 1 次；出现第 2 次，则判罚“技术犯规”；之后每出现 1 次，判罚 1 次。

二十六、消极逃跑与主动下台

“消极逃跑”是指一方运动员在比赛中为了躲避对方的进攻，而有意逃跑的行为。一旦出现这种行为，台上裁判员应喊“停”，并给予逃跑一方运动员“技术犯规”的处罚。“主动下台”是指一方运

动员在比赛中因体力不支或被重击等情况，为达到更长时间休息而主动下台放弃本局比赛的行为。一旦出现这种行为，视为弃权，判对方为该场胜方。

二十七、有意拖延比赛时间

是指运动员在局间休息后不及时上场、倒地或下台后有意不迅速起来、有意或借故整理护具、头发等。凡此类情况均视为“有意拖延比赛时间”，作为技术犯规处理。

二十八、实力悬殊

是指双方运动员技能、体能的整体水平有较大差异，在比赛中主要表现为一方已没有进攻与防守的能力，胜负已经十分明显。裁判长征得总裁判长同意后，判技术强者为优势胜利。

二十九、领先 12 分优势胜利

是指在一局比赛中，一方运动员领先另一方运动员 12 分时，判得分多者为该场比赛胜方。对于领先 12 分的判定，在实行 5 人制边裁时，应至少获得 4 个边裁判员的判定；实行 3 人制边裁时，需要 3 个边裁判员的判定。

三十、知觉失常

是指运动员在被重击之后，身体所表现出来的一种不正常的状态。具体表现为：站立重心不稳，步履蹒跚紊乱，不能平衡身体；面部表现痴呆，意识模糊，呼吸急促等。

三十一、读秒

读秒一般可分为两种：一种是因对方犯规而有可能造成伤害，为

保障运动员的安全进行的读秒；另一种是运用合理的方法重击对方，使其不能马上继续比赛，为保障其安全进行的强制读秒。

读秒时，台上裁判员须迅速靠近被读秒的运动员，以利于清楚地观察其面部表情，并且所处位置要以不挡住裁判长的视线为宜。读秒后，必须予以判罚。

（一）读秒有三种情况：

1. 读 8 秒

台上裁判员在读秒过程中，运动员已举手示意可继续比赛，但仍须读完 8 秒后再继续进行比赛。

2. 读 10 秒

台上裁判员在读秒过程中，运动员没有示意要求继续比赛，或虽已示意可以继续比赛，但发觉其知觉失常时仍须读到 10 秒，终止比赛。

3. 终止读秒

台上裁判员在读秒过程中，如果发现运动员出现休克、关节脱臼、骨折等危险状态时，即刻停止读秒，取下运动员的护齿并用手势请医生将其送到后场进行急救处理。

（二）读秒后的判罚有五种情况：

1. 一方因对方犯规被读秒，但在读至 8 秒前已表示能继续比赛且知觉也正常，则给犯规方“警告”的判罚。

2. 因对方犯规造成读秒，而终止比赛，经医务监督检查确认不能继续比赛，则判犯规方“取消比赛资格”。

3. 因对方犯规造成读秒，而终止比赛，经医务监督确认能够继续比赛，则判犯规方“警告”，并为该场胜方。

4. 一方使用允许的方法重击对方，使之“强制读秒”，被强制性读至8秒前，如表示能继续比赛，则应给其“强制读8秒”手势和相应的判罚。

5. 一方使用允许的方法重击对方，使之“强制读秒”，被强制性读至8秒时，仍没有表示能继续比赛，则必须读完10秒后才能终止比赛，判对方为该场胜方。

三十二、记分

是指边裁判员按照“得分标准”，记录运动员的得分；使用同一个动作产生不同分值的效果，应将各分值累加记分。

三十三、每局胜负评定

边裁判员用色别标志（色别灯、色别牌）表示评定结果，色别标志多者为胜方。

三十四、团体比赛评分时的胜负判定

女子团体和男子团体最终比分如出现1:1或2:2时，按下列顺序判定胜方：

- （一）该场团体比赛累计负局数少者为胜方。
- （二）该场团体比赛累计受警告少者为胜方。
- （三）该场团体比赛累计受劝告少者为胜方。
- （四）该场团体比赛参赛运动员体重累计轻者为胜方。

第三章 竞赛的编排

编排是散打竞赛工作的重要内容之一。竞赛程序编排得是否合理，直接影响比赛的顺利进行，同时影响运动员技术水平的发挥和运动成绩的好坏。因此，编排记录人员必须以严肃认真的态度、科学、周密、准确无误地做好这项工作。

一、编排工作的要求

（一）比赛前

1. 学习、领会竞赛规程。
2. 审核报名表，统计汇编参赛队伍名单、各级别运动员名单及所有参赛人员统计表。
3. 制定竞赛日程安排表。
4. 制定大会日程安排表。
5. 编制比赛秩序册
6. 准备竞赛所需的各种表格，包括各单元比赛出场表、记分表、记录表等。
7. 制作男、女各级别轮次表。
8. 收集并审核运动员“人身保险证明”和“体格检查证明”。
9. 准备抽签用具。
10. 主持抽签。

（二）比赛期间

1. 单元比赛前，向竞赛监督委员会、仲裁委员会、执行裁判组、检录组、宣告员、医务组等发送当场单元对阵出场表。

2. 单元比赛后，核对单元成绩表，由编排记录长、总裁判长签字。

3. 核对下一单元对阵出场表。

4. 向各运动队发送下一单元对阵出场表。

（三）比赛结束后

汇集各单元成绩表，编制成绩册、留档，由大会竞赛部发给参赛队。

二、编排原则

（一）以竞赛规程、参赛运动员总人数、各级别运动员人数和比赛的总时间为依据。

（二）同一级别、同一轮次的比赛，或同一级别、同一区域的比赛，应相对集中安排，条件要均等。

（三）一名运动员一天最多安排两场比赛。

（四）同一单元的比赛从体重轻的级别开始。

三、编排方法

（一）单循环比赛，是指所有参加同一级别比赛的运动员之间均要轮流相遇一次，最后根据每名运动员胜负场次的积分多少来决定名次。

1. 轮次和场次的计算。

参加比赛的运动员为偶数时，轮次=人数-1；参加比赛的运动员

为奇数时，轮次=人数。

2. 单循环比赛顺序的编排。

将参加比赛的人数，用阿拉伯数字等量地将参加人数分为左右两列。左列由上往下排，右列由下往上排。然后用横线将相对的两个数连接。如果是奇数可用“0”占位，则与它相对的运动员轮空。从第二轮编排开始，1号位固定不变，其他位数按逆时针方向轮转一个位置，即可排出下一轮的比赛顺序。

如：4人参加比赛的编排方法。

第一轮	第二轮	第三轮
1——4	1——3	1——2
2——3	4——2	3——4

如：3人参加比赛的编排方法。

第一轮	第二轮	第三轮
1——0	1——3	1——2
2——3	0——2	3——0

轮次表编排之后，按参加比赛的人数，制作与人数相等的签号。抽签之后，将各队抽到的签号在轮次表中找到相应的位置，把运动员的名单填上，即可排出竞赛日程表。

（二）单淘汰赛，是指运动员按照编排的比赛顺序进行比赛，胜者进入下一轮比赛，败者被淘汰。整个比赛最后一场的胜者为冠军，败者为亚军。

1. 单淘汰赛号码位置数的选择。

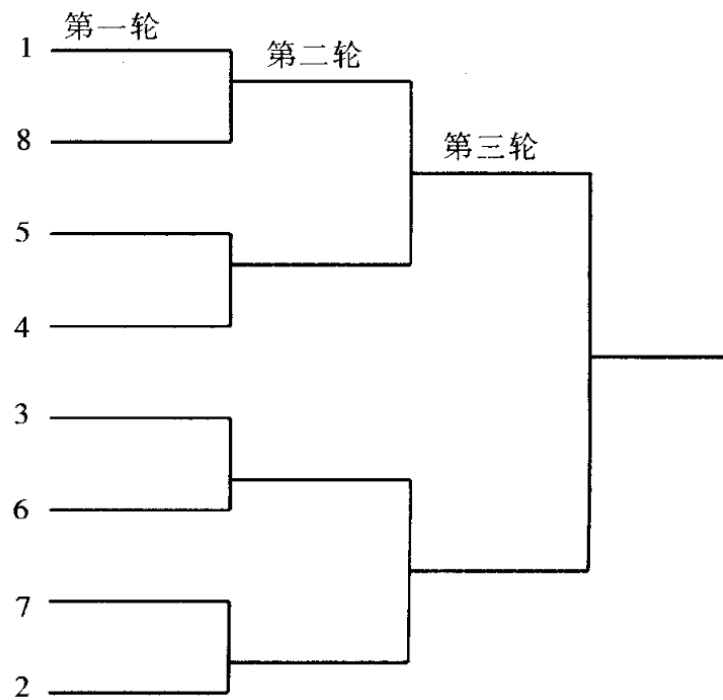
应根据参加比赛的人数，选择最接近的 2 的乘方数（即 2^n ）作为号码位置数。常用的号码位置数有： $2^3=8$ ， $2^4=16$ ， $2^5=32$ 。

2. 单淘汰赛轮数和场次的计算。

(1) 计算轮数：单淘汰赛所选用的号码位置数（2 的乘方），其指数（自乘的次数）即为轮数，2 的 n 次方就是 n 轮。

如：8 个号码位置为 2^3 ，即 3 轮。

若 8 人参加比赛，8 个号码位置= 2^3 ，比赛轮数为 3 轮，如下表。

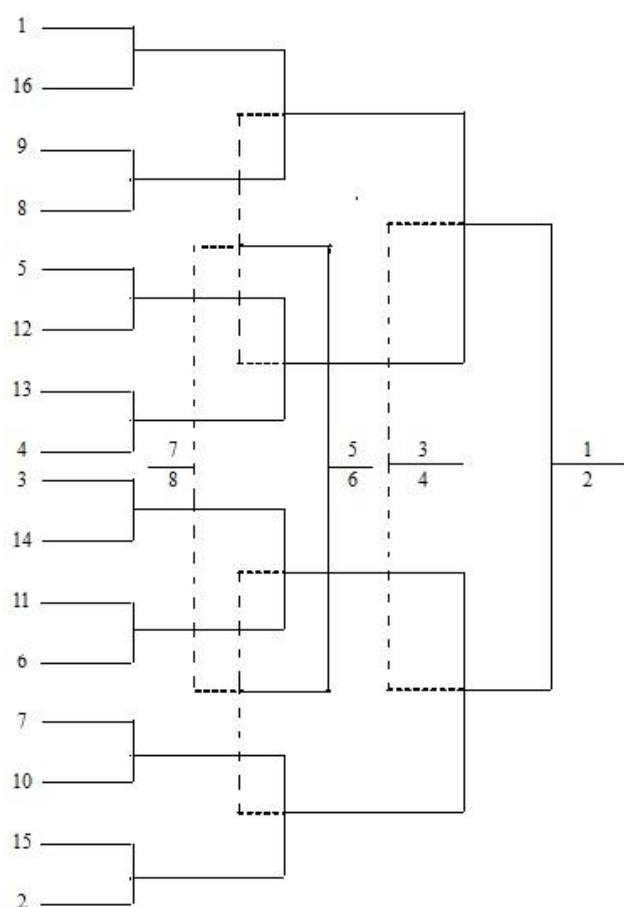


(2) 计算场数：在单淘汰赛中，每进行一场比赛就淘汰一名运动员。如果运动员全部被淘汰，那么比赛场数就等于运动员的人数，但是冠军不可能被淘汰，所以实际比赛的场数应为参加比赛的人数减去冠军未被淘汰的一场。

计算的公式为：场数=人数-1

例如：16人参加比赛，最后剩一名冠军，比赛的场数为 $16-1=15$ 场。

(3) 附加赛：单淘汰赛只能确定冠、亚军，其它名次均为并列名次，用附加赛的办法可以排定各个名次。附加赛的办法是每一轮的胜者与胜者、负者与负者之间进行比赛，直到排出所有的名次。运动员进行附加赛的比赛顺序排法如下：



(三) 双淘汰赛，运动员按编排的比赛秩序进行比赛，失败两场就被淘汰。而负轮最后一名未被淘汰的运动员和正轮未输过的运动员之间必须进行一场冠亚军决赛。

1. 号码位置数的选择。

同单淘汰赛相同，必须符合 2 的乘方数，即 2^n 的原则。若参加人数不满 2 的 n 次方时，采用增设轮空号码予以补足成 2^n 数，或采用抢号办法予以解决，使之从第二轮起符合 2^n 数。

2. 轮数和场数的计算。

(1) 轮数 = $2 \times n$

如 16 人参加比赛，则 $2^4=16$ ； $n=4$

轮数： $2 \times n=2 \times 4=8$

(2) 场数 = $2 \times$ 人数 - 3 + 决赛 = $2 \times$ 人数 - 2

若 15 人参加比赛，则场数 = $2 \times 15 - 2 = 28$ 场。

(3) 附加赛：若取前六名增加 1 场

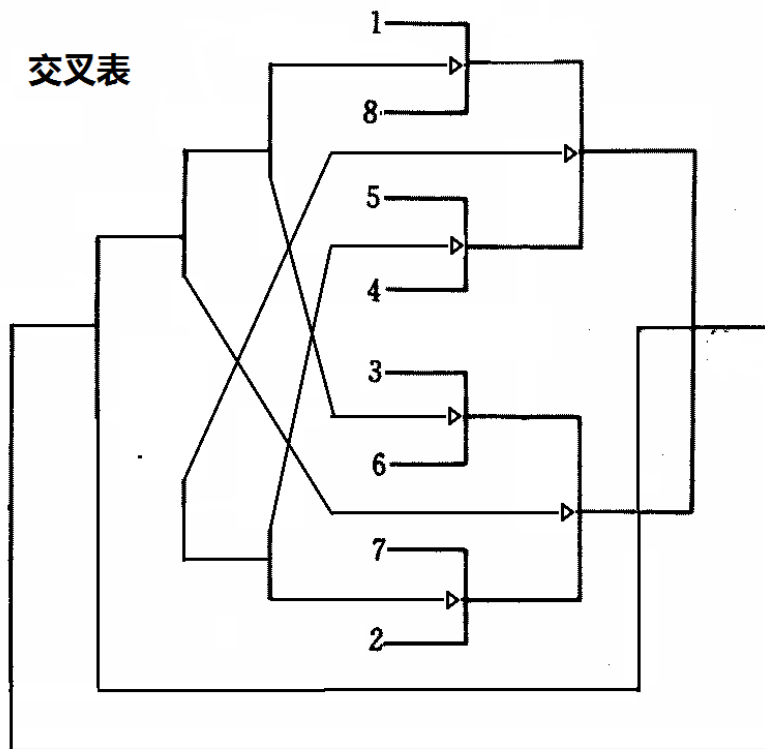
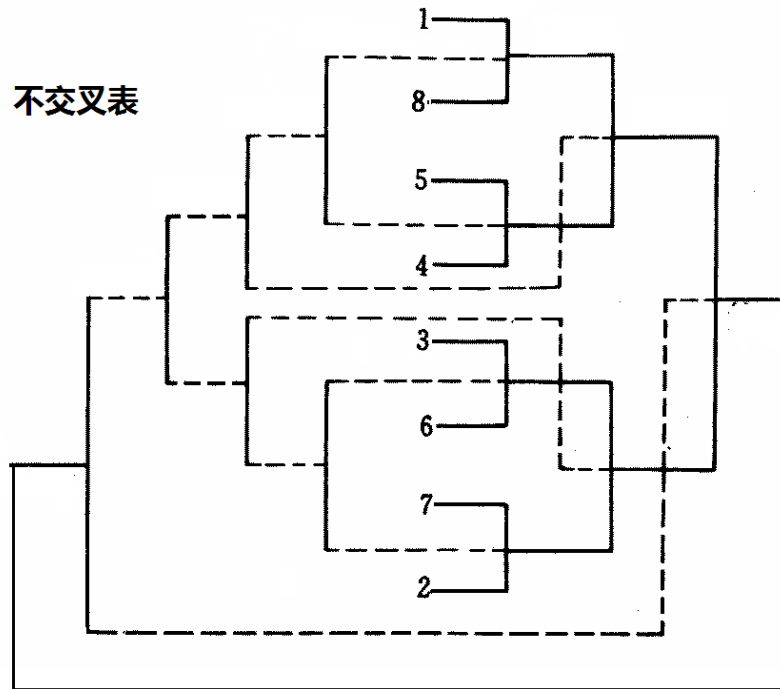
3. 双淘汰赛的编排方法。

(1) 双淘汰赛是在单淘汰赛的基础上进行编排的，胜者向右排为正轮，负者向左排为负轮。输两场即被淘汰，而正负轮最后一个，进行一场冠、亚军决赛。

(2) 凡取 5、6 名，必须在负方最后第 3 轮增设附加赛。凡取 7、8 名必须在负方最后第 4 轮增设附加赛。

(3) 在排列负轮表格时，要掌握一个基本规律：即负轮中两名负者比赛一场后，其胜者再与正轮中负者比赛一场，最后形成区域范围内正轮和负轮各剩下一名运动员。

(4) 负轮的排表可采用交叉和不交叉两种表格，但交叉必须在同一轮次中进行，不得轮次相错交叉，见下表。



（四）种子和轮空

1. 种子

（1）确定种子选手的原则

①上一次全国锦标赛或冠军赛各级别前 4 名的运动员为种子选手。

②变动级别的运动员不能定位种子。

③根据各级别种子数目，按种子名次，由第一名往后排满为止。

（2）种子选手的位置

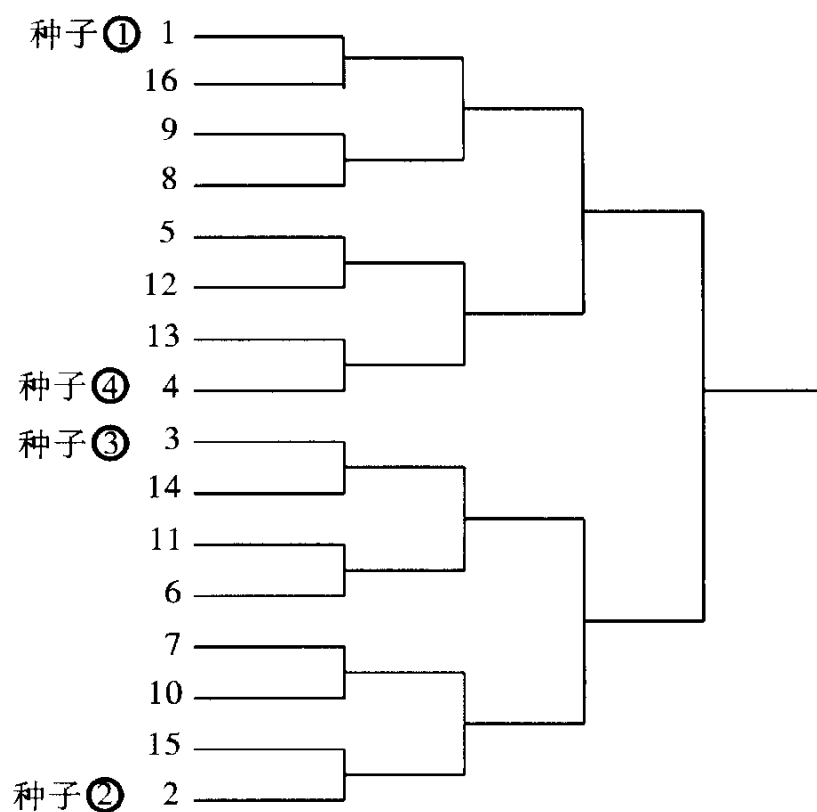
①根据成绩排出种子的顺序。

②按种子的顺序号在轮次表中找到相应号码的位置，即种子的位置。

③单淘汰赛的种子应均匀地分布在轮次表中若干相等的区域。如设 4 个种子，每个种子应进入不同的 1 / 4 区。

④第 1 号种子应在上半区顶部，第二号种子应在下半区的底部，第 3 号和第 4 号种子应在下半区的顶部和上半区底部。

⑤如下表：按照由小到大的数字顺序，即 1、2、3、4……，为种子的位置号码。如设 3 个种子，1、2、3 号位置即为第 1 号、第 2 号、第 3 号种子的位置



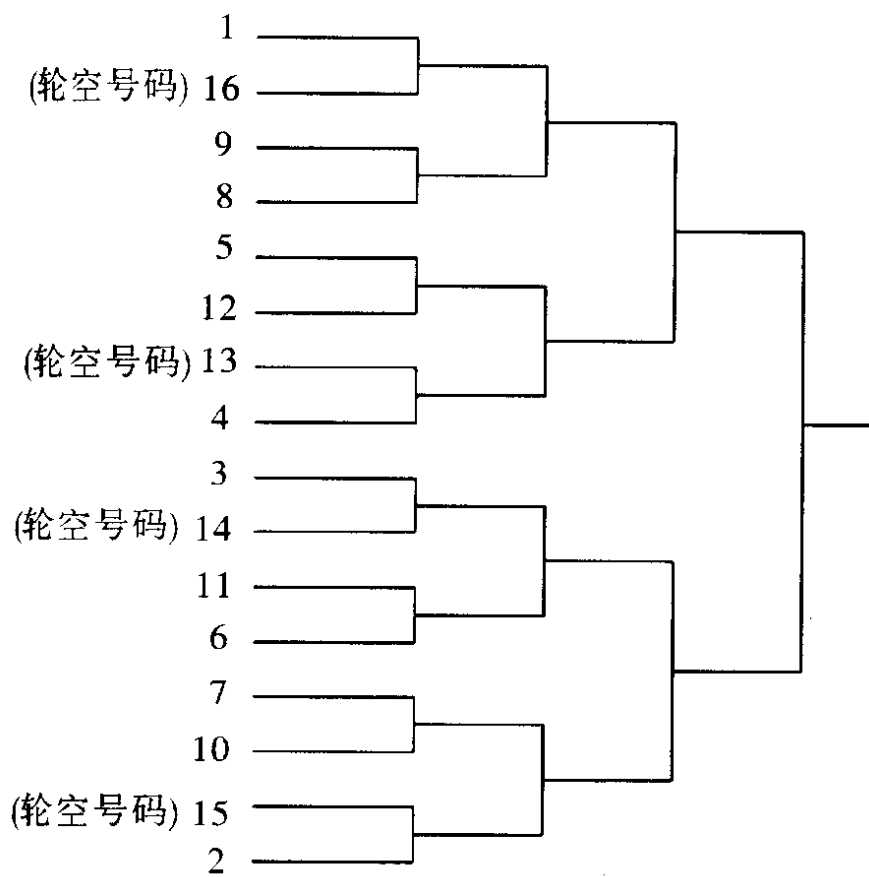
⑥种子选手不参加抽签。

2. 轮空和抢号的确定及其位置

(1) 轮空是指在轮次表中没有比赛运动员的位置。淘汰赛的轮空位置应安排在第一轮的比赛。

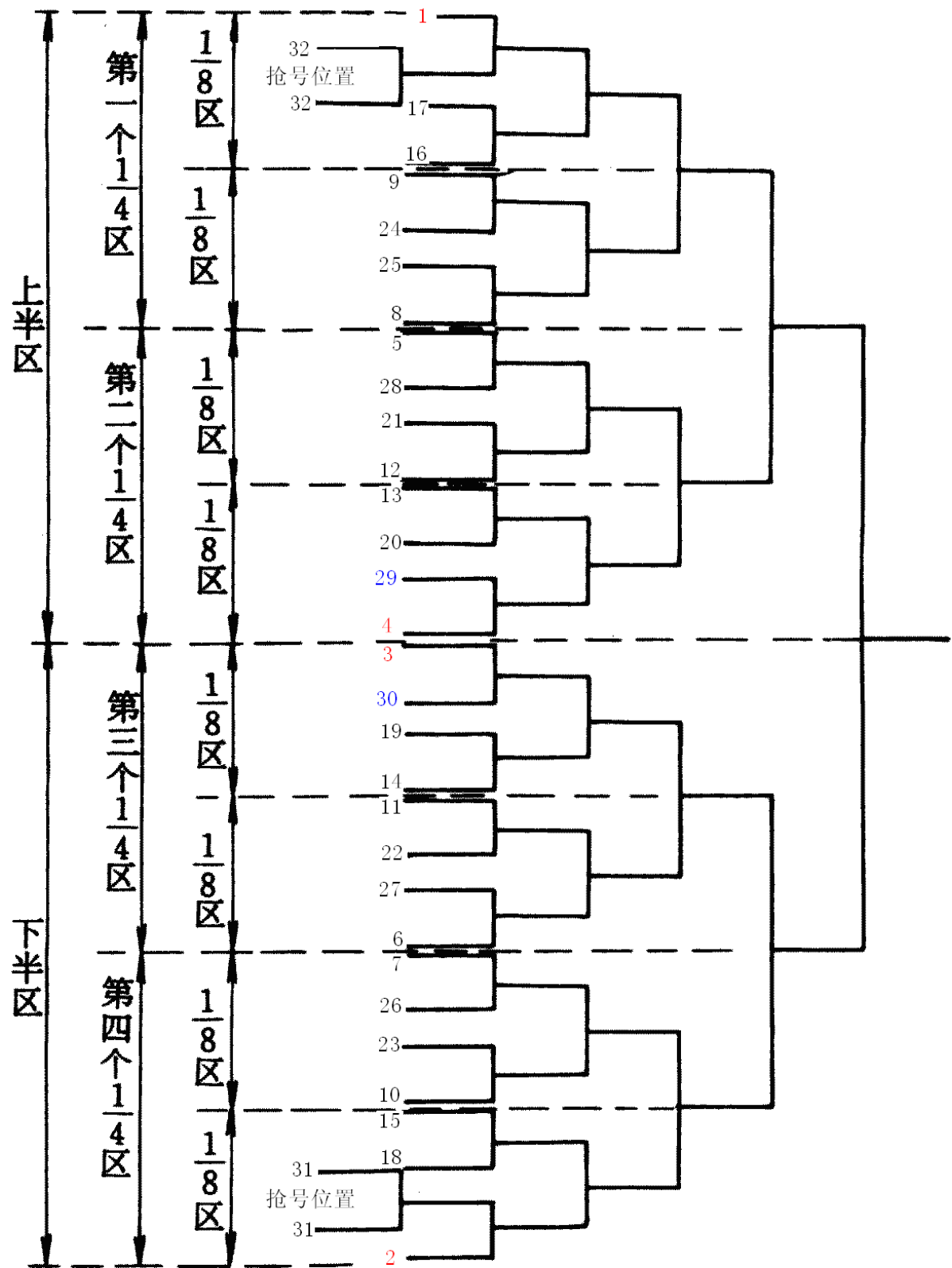
(2) 当参赛人数少于轮次表中的号码数时，应设轮空位置。轮空数=号码最大位置数—运动员数。

(3) 轮空位置应均匀的分布在各个区内。轮空的号码从轮次表中的最大号码数，由大到小依次排列，见下边。



(4) 参加比赛的运动员较少地超过 2 的乘方数时，若安排轮空则太多，可采用抢号的办法。就是两个运动员在一个号码位置上先进行一场比赛，负者淘汰，胜者进入下一轮的比赛。抢号的位置从轮次表中的最大号码数，由大到小依次排列。如表：31 号和 32 号位置，即为抢号位置。

(5) 轮次表中轮空与抢号的确定，应有利于编排。



四、抽签

(一) 抽签工作必须保证把种子运动员合理分开, 使之最后相遇。

(二) 根据竞赛规程规定的竞赛办法和实际参加比赛的人数设计抽签方案。

1. 抽签时间、地点。
2. 抽签的程序。
3. 抽签办法。
4. 参加人员。
5. 提出各级别种子名单, 并确定其顺序。
6. 准备抽签工具。

(三) 抽签结束后, 及时地把运动员名单编入轮次表中。

说明:

(一) 《武术散打竞赛裁判法》(试行) 各省市参照执行。

(二) 由于时间仓促, 此文本如有不足之处, 请批评指正。