

编委会

主任：朱国平

副主任：叶江川 李来群 吕 钦

单霞丽

委员：蔡伟林 郭莉萍 李泽超

李 鹏 陈环宇 李 淼

主 编：栾晓峰

副主编：马佩良 范若愚 周晓朴

厉晓秋 周文彬 柴旭津

前 言

象棋，是我国传统体育项目，是国家级非物质文化遗产，历史悠久，文化底蕴深厚。科学合理的象棋竞赛体系建设是项目健康发展的基本前提，是保持竞技水平优势的必要条件，也是赛事活动组织规范的有力保障。《象棋竞赛规则》（2020版）经中国象棋协会审定出版，是今后国内比赛运动员和裁判员必须遵循的技术规范和行为规范准则。

在《象棋竞赛规则》修订的过程中，为了适应象棋事业发展需要，进一步增强象棋比赛的公平性、科学性和合理性，中国象棋协会组织力量，以裁判员委员会和技术标准化委员会为主，会同多位行业资深裁判、专家、教练和优秀棋手对2011版《象棋竞赛规则》进行了认真研究和总结，广泛征求意见，吸收各方面的建议，进一步修改完善。对部分棋例进行了重新梳理，使逻辑更加清晰，语言表述更加准确。结合现代竞赛特点，在体现规则发展延续性的基础上，保持了原规则的基本框架结构，增加了部分内容。以近十年全国象棋甲级联赛通用判罚标准为基础，统一了象棋职业赛事的判罚尺度，首次在《规则》中增加了“快棋细则”部分，明确规定了比赛用时、快棋类型、加赛办法等内容，使规则内容更加全面、赛事组织更加标准。

近年来，全国各地举办和参加象棋各种形式、各种级别比赛的热情不断高涨，《象棋竞赛规则》（2020版）的出版符合时代发

展的需要，在满足广大爱好者多元化赛事活动需求的同时，对保障竞赛秩序方面提供了及时的规范依据。

《象棋竞赛规则》未来将在保持稳定性和适应性的基础上，秉持科学化和国际化原则，不断丰富完善规则内容，促进技术水平提高，优化竞赛体系，保障象棋竞赛有序开展。以竞赛为动力，推动象棋事业发展。

本次规则出版，得到了协会各委员会、各象棋队和广大象棋爱好者的关心和大力支持，在此表示诚挚的感谢！

中国象棋协会主席 朱国平

2020年6月

目 录

第一章 行棋规定

第 1 条 棋盘和棋子.....	7
第 2 条 行棋和吃子.....	8
第 3 条 将军、应将、将死、困毙、自杀.....	9
第 4 条 胜、负、和.....	10
第 5 条 摸子、落子、纠正错误.....	11

第二章 比赛规则

第 6 条 计时.....	14
第 7 条 记录.....	14
第 8 条 犯规.....	15
第 9 条 对局结束.....	16

第三章 比赛通则

第 10 条 比赛办法.....	17
第 11 条 团体赛比赛种类.....	19
第 12 条 先后手确定.....	20
第 13 条 成绩计算.....	20
第 14 条 名次确定.....	21

第四章 比赛附则

第 15 条 比赛组织.....	24
第 16 条 棋手须知.....	24

第 17 条 裁判职责.....	25
第 18 条 处分权限.....	25
第五章 裁判细则	
第 19 条 退出比赛.....	27
第 20 条 迟到.....	27
第 21 条 超时的裁定.....	27
第 22 条 提和的裁定.....	28
第 23 条 待判局面的裁定.....	29
第六章 棋例	
第 24 条 术语解释.....	31
第 25 条 棋例总纲.....	33
第 26 条 棋例通则.....	33
第七章 快棋细则.....	37
第 27 条 快棋赛通则.....	37
第 28 条 快棋赛规定.....	37
第 29 条 快棋赛细则.....	39
第 30 条 淘汰赛办法.....	40
第八章 棋例细则.....	41
第九章 棋例参考图.....	56
附录	
附录一 象棋群体比赛简明规定.....	82
附录二 循环赛对局秩序表.....	83

附录三 积分编排制定位编排法的编排原则和编排方法.....	91
附录四 单败淘汰赛、双败淘汰赛和单淘汰制附加赛对局秩序表.....	96
附录五 全队轮赛制对局秩序表.....	99

第一章 行棋规定

第 1 条 棋盘和棋子

1.1 象棋盘由九道纵线和十道横线交叉组成。棋盘上共有九十个点，象棋子摆放和活动在这些交叉点上。

棋盘中间直线断开处，称为“河界”，河界内应标注“楚河汉界”；两端画有斜交叉线的地方，称为“九宫”。

九道直线，红棋方面从右到左用中文数字一至九来标识，黑棋方面从右到左用阿拉伯数字 1 至 9 来标识。

1.2 棋子共有三十二个，分为红、黑两组，每组十六个，各分七种，其名称和数目如下：

红棋子：帅一个，车、马、炮、士、相各两个，兵五个。

黑棋子：将一个，车、马、炮（砲）、士、象各两个，卒五个。

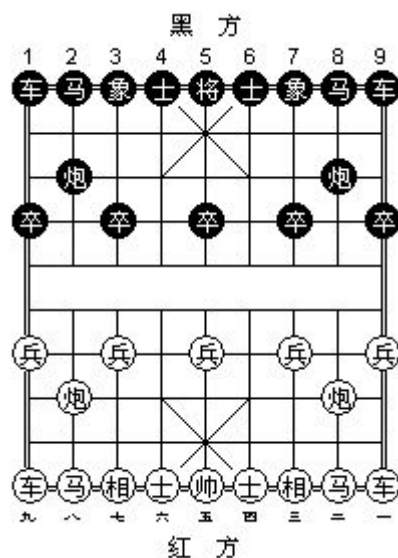
子力价值：原则上一车相当于双马、双炮或一马一炮，马炮等值，车、马、炮称为“强子”；仕(士)、相(象)等值，称为“弱子”。过河兵(卒)价值浮动。

1.3 对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆法见图 1。印刷体棋图规定为：红方棋子在下，用阳文；黑方棋子在上，用阴文。

1.4 标准棋盘每格均应为正方形，每格边长应为 4.0 至 5.0 厘米。棋盘长度应为 40 至 50 厘米，宽度为 36 至 45 厘米，厚度

不小于 0.5 厘米。

比赛演示用的大棋盘为立式，红方在下，黑方在上。棋盘和棋子大小，可根据场所相应调整。



1.5 每个平面圆形棋子直径应为 3.0 至 4.0 厘米，厚度为 1.0 至 2.0 厘米，大小与棋盘相应配套。棋子分红黑两组，字体规范、醒目。

1.6 棋盘和棋子的底色，均应为白色或浅色。棋盘上直线和横线应为红色或深色，四周应留有适当空白面积。

第 2 条 行棋和吃子

2.1 对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局即終了。

双方各走一着，称为一个回合。

2.2 棋子的走法：

帅(将)每着只许走一格，只能在“九宫”内前、后、左、右移动。任何一方走之后，都不准造成帅、将在同一条线上直接对面。

仕(士)每着只许沿“九宫”斜线走一格，可进可退。

相(象)不能越过“河界”，每着斜走两格，可进可退，即俗称“相(象)走田字”。当“田”字中心有棋子(无论何方)占据，俗称“塞相(象)眼”，则不许进或退。

马每着走一直(一横)一斜，可进可退，即俗称“马走日字”。如果在先直(横)的那个交叉点有棋子(无论何方)占据，俗称“蹩马腿”，则不许进或退。

车每着可以直进、直退、横走，不限格数，但不可隔子而行。

炮的走法同车一样；吃子时必须隔一个棋子(无论何方)跳吃，即俗称“炮打隔子”。

兵(卒)在过“河界”前，每着只许向前直走一格；过“河界”后，每着可向前直走或横走一格，但不能后退。

2.3 行棋方将某个棋子从一个点走到另一个点，即为一着。走一着棋时，如果己方棋子能够走到的点有对方棋子存在，就可以把对方棋子吃掉而占领该点，但不可以吃己方的棋子。

第3条 将军、应将、将死、困毙、自杀

3.1 一方棋子攻击对方的帅(将)，并在下一着能将其吃掉，

称为“将军”，或简称“将”。

3.2 被“将军”方必须立即“应将”，如果无法“应将”或不“应将”，即被“将死”。

3.3 轮到行棋的一方无子可走，即被“困毙”。

3.4 一方行棋后形成帅、将直接对面、或主动送吃帅(将)，或在被“将军”时误走他子而没有“应将”，这些听任对方吃帅(将)的行为均属“自杀”。

第4条 胜、负、和

4.1 对局时一方出现下列情况之一，为输棋(负)，对方取胜；

4.1.1 被“将死”；

4.1.2 被“困毙”；

4.1.3 走棋后(已离手)形成“自杀”，参见3.4款；

4.1.4 形成待判局面，为单方“长将”；

4.1.5 形成待判局面，为一方违反禁例，应变着而不变；

4.1.6 在规定时限内未完成对局；

4.1.7 超过了比赛规定的迟到判负时限；

4.1.8 全国比赛一次，省级(含以下)和全国少年赛(含以下)比赛两次违反行棋规定；

4.1.9 两次未走棋先按钟；

4.1.10 三次犯规；

4.1.11 在同一个“自然限着”阶段内，第二次提出“自然限着”和棋，经审核不属实；

4.1.12 宣布认输；

4.1.13 对局中拒绝遵守本规则或严重违反纪律。

4.2 出现下列情况之一时，为和棋：

4.2.1 一方提议作和，另一方表示同意；

4.2.2 双方均无取胜可能的简单局势；

4.2.3 棋局出现待判局面，符合“棋例”中“不变作和”的有关规定；

4.2.4 符合“自然限着”的回合规定，即在连续 60 回合中(可根据比赛等级酌减)均未吃过棋子。

4.3 每局棋在 25 回合(含)内，原则上双方均不得提和。如此时形成双方不变作和的待判局面(计 3 个循环)，由红方变着，不变判负。

第 5 条 摸子、落子、纠正错误

5.1 摸触己方的哪个棋子，就应走那个棋子，除非所摸触的棋子根本不能走，才可以另走他子。

5.2 摸触对方的哪个棋子，就必须吃掉那个棋子，只有当己方的任何棋子都无法去吃时，才可以另行走子。

5.3 先摸触己方棋子，后摸触对方棋子，处理顺序如下：

5.3.1 前者必须吃掉后者；

5.3.2 如前者无法吃掉后者，则必须走动前者；

5.3.3 如前者无法走动，则必须用别的棋子吃掉后者；

5.3.4 如均无法吃掉后者，才可以另行走子。

5.4 先摸触对方棋子，后摸触己方棋子，处理顺序如下：

5.4.1 后者必须吃掉前者；

5.4.2 如后者无法吃掉前者，则必须用别的棋子吃掉前者；

5.4.3 如均无法吃掉前者，则必须走动后者；

5.4.4 后者无法走动，才可以另行走子。

5.5 同时摸触双方棋子，处理顺序同 5.4。

5.6 摆正棋子只能在自己行棋的时间内进行，且必须事先申明，否则按摸子论处。如系明显误碰某个棋子，不作摸子论处。

5.7 行棋后(以手离开棋子为准)，即视为落子生根，不得悔棋。如系无意中失手将棋子脱落在棋盘上，可不作落子论处。

5.8 在对局过程中，出现意外错误，无论出自何方，应及时纠正，过时不予受理。

5.8.1 对局中发现先后手颠倒，如在 5 分钟内发现则换先重赛；否则，视为双方认可，继续比赛，对局结果有效。

5.8.2 如果发现棋子意外挪动至其他点(5 个回合内)，应恢复到错误前的局面重走。重走时，轮走方可以重新选择走动己方任意棋子。

5.8.3 如果发现有一着棋违反行棋规定（5个回合内），则按4.1.8或8.1.8款处理。如符合8.1.8款，应从发现错误的那一着重走，重走时，轮走方那个已动的棋子应视为已经摸触，必须按5.1款走棋。

5.9 碰乱棋子时，碰乱方应在自己用时间内摆正，不判罚。如已按钟或按钟后碰乱棋子，当对方用时不足3分钟时，判碰乱方负；对方用时在3分钟以上（含3分钟），为其增加3分钟用时。碰乱标准为两个及以上棋子离开交叉点，或将棋子碰出棋盘外。

5.10 凡走棋并按钟后出现棋子走在两个交叉点之间且无法辨别位置，由对方指定其中一个点作为落点。

第二章 比赛规则

第6条 计时

正式比赛，采用具有两个钟面的数字式电子计时钟或指针式计时钟，分别计算双方走棋的时间。对局双方必须在行棋后用走棋的手按钟。比赛前棋钟置放朝向应统一安排，原则上放在先手方左侧。赛前应根据比赛性质与规模，规定具体采用的棋钟和计时方案。计时方案有：

6.1 基本用时加秒制：例如每方基本用时 60 分钟，每走一步加 30 秒。

6.2 限时包干制：规定时间内完成比赛，不限着数。

6.3 快棋赛用时制：每方限时 15 分钟(含)以下的比赛统称为快棋赛。

6.4 贴时制：特定的比赛，为了平衡先后走的差别，可采用贴时办法。

第7条 记录

7.1 在要求棋手记录的比赛中，双方应在对局过程中逐着认真记录，字迹应清晰准确。每漏记 4 着判犯规一次；每漏记 8 着(含)以上，直接判犯规两次。

7.2 如果记录无法辨认或雷同，等同漏记，经裁判确认后，可按 7.1 款精神予以判处。

7.3 对局終了，裁判员如认为某份记录不够清晰、准确，有权要求该方在对局结束后誊清补正。录谱由胜方负责输入对局着法；和局则由红方负责输入对局着法。

7.4 如棋手拒绝执行 7.1，7.2，7.3 款规定，裁判可引用 4.1.13 款判其作负。

7.5 记录方式可采用完整与简写两种：

完整记录

回合	红方	黑方
1	炮二平五	马八进七
2	马二进三	车九平八
3	车一平二	炮八进四

简写记录

回合	红方	黑方
1	炮 2 5	马 8 <u>7</u>
2	马 2 <u>3</u>	车 9 8
3	车 1 2	炮 8 <u>4</u>

如果一方相同兵种的子在同一道直线上，在走动其一时，记录应用“前”“中”“后”来表明，如：前马退四（前马⁴）、后车平六（后车 6）等。

第 8 条 犯规

8.1 对局时，一方出现下列情况之一，即为犯规：

8.1.1 在对方走棋时间内，有故意干扰、分散对方注意力的行为；

8.1.2 对局进行中，擅自停、开棋钟；

8.1.3 提议作和的次数超过对方达两次；

8.1.4 提出自然限着和棋，经审核不属实；

8.1.5 触摸己方不可能走动的棋子，或摸触对方的棋子而己方的任何棋子都无法吃掉它；

8.1.6 所做记录符合 7.1、7.2 款规定；

8.1.7 没有走棋先按钟；

8.1.8 全国少年赛、省级以下比赛违反行棋规定一次；

8.1.9 违反棋手须知中的有关规定，而情节尚不严重者。

8.2 凡判处犯规，裁判员须当场宣布并及时记录。如犯规方立即认输，可以免判犯规。

第 9 条 对局结束

对局终了后，在记录纸和记分单上注明比赛结果及双方所用时间、犯规情况，双方棋手和监局裁判当场签字认可，为对局结束。

第三章 比赛通则

第 10 条 比赛办法

10.1 循环制

在人(队)数不多而时间许可的条件下,可采用这一制度。通常采用一局制,人(队)数较少时也可采用两局制或双循环制。循环赛对局秩序表参见附录二。

如人(队)数较多,可以根据棋手(队)的最新等级分或比赛成绩排定“种子”,分成若干组进行循环初赛,从各组选出一定人(队)数进行同名次或交叉决赛。

10.2 积分编排制

在人(队)数较多,赛程较短,而“种子”又不易安排的情况下,可以考虑采用积分编排制。

定位编排法的编排原则和编排方法参见附录三。

10.3 淘汰制

参加比赛的人(队)数较多,时间较紧,可酌情采用单败淘汰制、双败淘汰制或交叉淘汰等其他淘汰方式,并适当安排预选赛、附加赛。单败淘汰赛、双败淘汰赛和单淘汰制附加赛对局秩序表参见附录四。

10.4 组合赛制

根据比赛需要,可综合采用多种赛制。

10.4.1 积分晋圈淘汰制

这是积分编排制和淘汰制相结合的一种赛制。具体方法：第一阶段采用积分编排，通过若干轮次录取相应人数，参加第二阶段的单淘汰赛。

10.4.1.1 一轮制淘汰赛。第一阶段排名 1、2 名的，进行冠亚军决赛；排名 3、4 名的，争夺铜牌。

10.4.1.2 两轮制淘汰赛。第一阶段第 1 名对第 4 名，第 2 名对第 3 名，胜者进行冠亚军决赛，负者进行三四名决赛。

10.4.1.3 淘汰赛慢棋抽签选择先后走。

10.4.1.4 淘汰赛慢棋也可由第一阶段名次列前的棋手选择先后走。

10.4.2 积分末位淘汰制

这是积分编排制和淘汰制相结合的又一种赛制。具体方法：在赛程过半时，规定以后每一轮淘汰若干名积分最低的棋手，直至保留若干名棋手参加最后一轮比赛。

10.4.3 N+1 赛制：

10.4.3.1 采用积分编排制赛 N+1 轮，第 N 轮结束后排名前 2 名的棋手，无论之前是否碰过，进行冠亚军决赛，其他棋手进行第 N+1 轮积分编排赛确定第 3 名及以后名次。

10.4.3.2 冠亚军决赛，先平衡双方的先后手，如果双方前面轮次先后手次数一样，由第一阶段名次列前的棋手选择先后走。

10.4.3.3 截至第 N 轮对过冠亚军的棋手，其对手分按两位棋手 N 轮赛后得分加决赛慢棋得分即共计 N+ 1 轮得分之和计算。

第 11 条 团体赛比赛种类

11.1 分台定人制

比赛按台次顺序分台定人进行。各参加单位报名时，必须根据技术水平高低排定本队棋手的台次。

全国性比赛，以最近一次公布的棋手等级分作为衡量棋手技术水平高低的依据。等级分高者，台次应列前。无等级分者排在有等级棋手的后面。

11.2 分台换人制

准许各参加单位增报一定名额的替补队员，台次的排列原则同 11.1 款。各轮比赛出场者可以有所不同，但台次顺序不能前后颠倒。例如：比赛分四台进行，另有两名替补队员，则出场顺序可以是 1-2-3-4，也可以是 1-2-3-5，直至 3-4-5-6，共十五种顺序，每场比赛各队可以从中自选一种。

11.3 临时定台制

各队在每一场比赛开始前，临时排定或抽签确定本队队员的出场台次，与对方队相应台次的棋手对弈。

11.4 全队轮赛制

适用于队与队之间的对抗赛，一方所有队员与另一方所有队

员逐一对弈。全队轮赛制对局秩序表见附录五。

11.5 队员总分制

比赛不分台次，按照各队棋手参加个人赛名次之和来计算团体成绩。

第 12 条 先后手确定

12.1 循环制个人比赛，按照附录二《循环赛对局秩序表》来确定，表上每轮号码列前者执红棋。

12.2 循环制团体比赛，凡在《循环赛对局秩序表》上每轮号码列前的队，其单数台棋手均执红棋，双数台棋手均执黑棋。

12.3 积分编排制比赛，按照附录三中的有关条款来确定先后走。团体比赛“先走”的队，其单数台执红棋先走，双数台则执黑棋后走。

12.4 淘汰制比赛，以抽签确定先后手。两局制比赛，不论个人赛还是团体赛，第一局抽签确定先后手，第二局换先。

第 13 条 成绩计算

13.1 每局棋结果，胜者 2 分，负者 0 分，和棋各记 1 分。

13.2 团体赛记分，分别记“场分”（团体分）和“局分”（个人分）。每场棋结果：局分多者为胜，场分记 2 分；局分

少者为负，场分记 0 分；局分相等者为平，场分各记 1 分。

13.3 可根据比赛需要调整双方胜、负、和的记分标准。如胜方记 3 分、负方记 0 分、和棋各记 1 分或胜方记 3 分、负方记 0 分、先手方和棋记 1 分、后手方和棋记 2 分等。

第 14 条 名次确定

14.1 在一局循环制的个人比赛中，根据个人积分排列名次，积分多者列前。如积分相等，按以下顺序区分：小分（所胜对手的全部积分与所和对手积分的一半之和）、胜局、直胜、犯规、后走局数、对局时后走、后走胜局。遇轮空均不计算成绩和先后手。

在一局双循环制个人比赛中，根据个人积分排列名次，积分多者列前。如积分相等，按以下顺序区分：小分（两次单循环小分之和）、胜局、直胜、犯规、后走胜局，如仍然无法区分，则依次比较第一个循环的积分、小分、胜局、直胜、犯规、后走局数、对局时后走、后走胜局。

14.2 在两局或多局循环制个人比赛中，根据个人场分排列名次，场分多者列前。如场分相等，按以下顺序区分：局分总和、胜局、直胜、犯规、后走胜局。

14.3 在一局积分编排制的个人比赛中，根据个人积分多少排列名次，多者列前。如积分相等，可按下列相关条款及条款中

所列顺序依次区分：

14.3.1 对手分(所对弈过的全部对手的积分之和)、胜局、犯规、后走局数、后走胜局。如无法区分，则比较前一轮名次，以此类推，直至区分。

14.3.2 累进分(每轮积分相加总和)、胜局、犯规、后走局数、后走胜局。如无法区分，则去除第一轮得分进行比较，如仍相等，则再去除第二轮的得分，以此类推，直至区分。

14.4 在比赛开始前退出，如系循环制且剩余为双数，应重新抽签。如系积分编排制，可考虑补足双数。一旦出现单数，凡轮空者的成绩按胜局计分，团体成绩按胜场计分，其对手分按有分棋手(队)中最低得分(不包括0分)处理；如少于(不含)七轮或16人(队)时，其对手分按有分棋手中最低得分的50%(一半)处理。

14.5 在一局循环制的团体比赛中，根据各队所得场分多少排列名次，多者列前。场分相等时，按以下顺序依次区分：全队总局分、全队胜场、全队胜局、直胜、全队犯规。如无法区分，则比较后走局数，后走胜局，直至区分。遇轮空均不计算成绩和先后手。

14.6 在一局双循环制的团体比赛中，根据各队所得场分多少排列名次，多者列前。场分相等时，按以下顺序依次区分：全队总局分、胜场、全队胜局、直胜、全队犯规。如仍无法区分名次时，以附加赛区分。

14.7 在一局积分编排制的团体比赛中，根据各队所得的场分多少排列名次，多者列前。场分相同时，则按以下顺序依次区分：团体对手分(所对弈过队的场分总和)、全队总局分、全队胜场、全队胜局、全队犯规。如无法区分，则比较前一轮名次，以此类推，直至区分。

14.8 在一局积分编排制的团体比赛中，也可根据各队的总局分排列名次，多者列前。

14.9 在队员总分制(无论循环制或积分编排制)的比赛中，根据各队棋手个人名次总和多少排列名次，少者列前。如相等，则比较最高个人名次。

第四章 比赛附则

第 15 条 比赛组织

建立竞赛组织机构，负责比赛组织工作，满足竞赛要求。制订有关的章程和补充规定。设裁判委员会，重大比赛应设立仲裁委员会和赛风赛纪委员会。

15.1 比赛的标准棋桌，应为长 130 至 160 厘米、宽 60 至 70 厘米(比棋盘长度宽出 20 厘米)、高 70 至 72 厘米。

15.2 比赛场地应具有安静舒适的环境，大小须容纳所有比赛棋桌，至少应按一台棋 3.5 平方米计算，并考虑通道与比赛区域的隔离空间和工作台等。赛场照明应达到 300 流明的强度，温度以 20 摄氏度至 26 摄氏度之间为宜。

15.3 重大赛事或重要场次，可在获得组委会批准后，在比赛场地安置信号屏蔽器。

第 16 条 棋手须知

16.1 服装整洁，仪表大方，文明对弈。

16.2 对局时，棋手不得随意离席，远离比赛区。

16.3 对局中出现问题，应在自己走棋的时间内提出。发生争议时，应当服从裁判。

16.4 已经结束对局的棋手，需遵守观众规定。

16.5 公平竞赛，遵守体育竞赛纪律，尊重对手，尊重裁判，尊重观众。

第 17 条 裁判职责

17.1 严肃、认真、公正、准确地执行竞赛规程和规则，裁决比赛中出现的问题。

17.2 认真进行业务学习和裁判实习，细致检查比赛场地、器材及其他必需用品。

17.3 加强与参赛者的联系，逐条阐明规则精神和执法尺度。

17.4 熟悉比赛的具体情况，根据竞赛组织机构的要求，拟订必要的补充规定。

17.5 负责每场比赛的组织和监局，公布比赛结果。

17.6 恪尽己职，维持赛场良好的竞赛环境。

17.7 接受组委会竞赛组织机构的考评。

第 18 条 处分权限

18.1 监局裁判有权作出警告处分。

18.2 裁判长有权作出取消当场比赛资格的处分。

18.3 竞赛组织机构有权作出除名处分。对除名者，按退出比赛处理。

18.4 竞赛组织机构可以向相应体育行政管理部门建议对使用象棋软件作弊等严重违纪的棋手作出停赛、取消等级称号及终身禁赛的处分。

18.5 在积分相同时，把受到18.1和18.2款处分的人(队)，按其轻重程度和次数，依次排列在最后几个位置上。

第五章 裁判细则

第 19 条 退出比赛

19.1 参赛队或棋手不得无故退出比赛。确需退出者，须向竞赛组织机构书面申明正当理由，并取得同意。

19.2 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，则所有已赛结果一概注销；如达到或超过半数以上，则其成绩有效，其余未赛对局均作弃权，记对方获胜。

19.3 在积分编排制比赛中，不论比赛是否过半，已赛结果均有效，未赛对局均作弃权，记对方获胜。

第 20 条 迟到

20.1 比赛开始，如有一方迟到，超过规定迟到时限，作弃权论。

20.2 双方均迟到超过规定时限，即判双方弃权。

20.3 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 21 条 超时的裁定

21.1 在规定时限内，未完成对局者，按“超时”论。

21.2 使用有过时标志(小旗)的棋钟，以标志落下作为衡量“超时”的依据。

21.3 使用数字式电子计时钟，以时间用尽为“超时”依据。

21.4 在对局过程中，如发现棋钟出现故障，应立即提出，由裁判员处理。若钟面误差较大，裁判员应向双方明确表示如何进行调整，取得一致意见后再予更换。

21.5 采用数字电子计棋钟，因少按钟而导致限着不满的超时，或采用倒旗装置的计时钟，因棋钟故障而出现提前倒旗(以一分钟为界)，应服从裁判员的裁决。

21.6 一方走棋后“超时”，除出现将死、困毙外，其他情况均按“超时”判负。

第 22 条 提和的裁定

22.1 提议作和必须在自己用时内提出，提和方不得撤回提议。对方口头表示不同意或继续对弈，则为拒绝和棋。任何一方提和次数不得多于对方两次。

22.2 一方提出“自然限着”规定的和棋要求，裁判经停钟审核属实，即应判和。如不属实，判提出方犯规一次，并在其棋

钟上扣除 5 分钟继续对弈，若因此而超时，则判负。为保证赛程进行，裁判长认为有必要时，即使双方均未提出审核要求，亦可停钟进行审核

审核回合时，提出方“将军”最多只计 10 着。

22.3 对局记录漏记或无法辨认的着数超过 4 着的一方提出“自然限着”“待判局面”的审核要求，裁判不予受理。

22.4 一方棋手在自己的时间内提请裁判审核后，无论对方立即续走了下着或提出后超时，因提案在前，裁判均应受理。

第 23 条 待判局面的裁定

23.1 在对局中出现双方着法循环反复达三次，称为“重复局面”，一方棋手要求裁决，此局面称为待判局面。

23.2 在判断是否已达“重复局面”时，形成循环之首着（通常为“外来点”）应计算在内。如首着为“吃子”应予扣除，不计算在循环反复之内。

23.3 双方重复局面不足三次，裁判不予受理。

23.4 如果一方在三个或三个以上点，连续以将杀捉的交替重复着法达九个回合，即使未形成三次重复的待判局面，经一方提出，可按待判局面的有关规定进行裁决。

23.5 待判局面的裁定：

23.5.1 单方“长将”立即判负。

23.5.2 其他待判局面，均允许单方两个回合内变着。

23.5.2.1 符合 25.2 和 26.9.4 条款，双方不变判和。

23.5.2.2 符合 25.3、26.9.1~3 条款，应变着一方不变判负。

23.5.2.3 符合 23.4 条款，变着方应在两个回合内变着，且其中一着须为闲。

第六章 棋例

第24条 术语解释

24.1 将

凡走子直接攻击对方帅(将)者,称为“将军”,简称“将”。

24.2 杀

凡走子企图下一着将军或连续将军以将死对方者。称“杀”。

24.3 捉

凡走子后,所走动子能直接吃子或造成其他子能吃子、与其他子联合吃子、从下一着开始运用将军或连续“将军”得子、通过完整互吃交换后吃掉对方子且得子,上述得子后不致立即(下一着不予考虑)被对方将死的,称为“捉”(见图2~4、参考图1~3)。

24.4 兑

同兵种邀兑,而对方一旦吃掉此子后,不致立即被将死或立即在子力价值上遭受损失者,称为“兑”(见参考图4~5)。

24.5 献

凡走子送吃,而对方一旦吃掉此子后,不致立即被将死或立即在子力价值上遭受损失者,称为“献”。

24.6 拦

凡走子阻拦对方棋子,而又不具攻击作用者,称为“拦”。

24.7 跟

凡走子盯牵对方有根子而又不具攻击作用者,称为“跟”。

24.8 闲

凡走子性质不属于将、杀、捉者，统称为“闲”。兑、献、拦、跟，均属于“闲”范畴(见图5、参考图6~7)。

24.9 长将

凡走子连续不停将军而形成循环达三次者，称为“长将”，首着吃子不计算在内(见图6)。

24.10 长杀

凡走子连续不停杀着而形成循环达三次着，称为“长杀”(见图7)。

24.11 长捉

凡走子连续追捉一子或数子而形成循环达三次者，称为“长捉”(见参考图8)。

24.12 长兑

凡走子连续不停邀兑达三次者，称为“长兑”(见参考图9)。类似解释也适用于“长献”、“长拦”、“长跟”。

24.13 禁止着法

凡单方面走出长将、长杀、长捉、一将一杀、一将一捉、一杀一捉等循环重复的攻击性着法，统称为“禁止着法”(见图8、参考图10)。

24.14 允许着法

禁止着法以外的均为“允许着法”。

24.15 有根子、无根子和少根子

凡有己方其他棋子(包括暗根)充分保护的棋子，称为“有根子”；反之，称为“无根子”。作为“根”的棋子少于对方“捉”

的棋子，或被保护不充分的子，称为“少根子”。

24.16 假根

形式上是根，实际根本不能离线反吃，否则反吃的第一步即形成“自杀”，则称为“假根”，假根子按无根子处理。

24.17 联合捉子

凡一方用两个或两个以上棋子共同擒捉对方的棋子，缺少其中任何一个都无法吃子时，称为“联合捉子”（[见图9~12](#)、[参考图11~14](#)）。

24.18 自毙

甲方“将军”乙方，以致形成己方的被杀状态，如乙方用除帅（将）以外其他子“应将”的着法不属将、杀或捉，则甲方“将军”这着棋称为“自毙”（[见图13](#)）。

第25条 棋例总纲

25.1 在任何情况下，均不允许单方面长将。

25.2 双方均为允许着法，双方不变作和（[见参考图15](#)）。

25.3 一方为禁止着法，另一方为允许着法，由前者变着。

25.4 双方均为禁止着法，见26.9条款。

第26条 棋例通则

26.1 帅（将）、兵（卒）本身允许长捉（[见图14](#)）。

26.1.1 走动帅（将）、兵（卒）后与其他子配合同时产生

“捉”或走动后其他子产生新的“捉”，按“捉”处理(见图15、参考图16)。

26.1.2 走动帅(将)应将而产生的“捉”、“杀”，按“闲”处理；走动其他子应将后产生新的“捉”或“杀”，按“捉”或“杀”处理(见图16~17、参考图17~18)。

26.2 守和方只有一个进攻子时，占据守和要点，附带产生的捉士象按“闲”处理(见图18、参考图19)。

26.3 一方形成“自毙”，应由己方负责，不得视为另一方造成；若另一方应将着法产生新的杀法，仍应按“杀”处理(见图19、参考图20)。

对于献兼捉，被捉子逃离后造成的所“献”子处于被捉状态时，凡与循环着法有关联的子力均应计算在内。若走子前不存在得子，走子后形成净吃子，判“捉”。无直接参与且是己方走子造成被捉的状态，不予考虑；做为根的子，自己离线断根“将军”(或应将)，造成被保护的子失根被捉，责任自负。(见参考图21~22)

26.4 凡走子兼具多种作用时，应从重裁处。如兑(献)兼捉，按“捉”处理；兑(献)兼杀，按“杀”处理(见图20~21、参考图23~26)。

26.5 做“根”子和被“牵”子捉子及各吃各子的捉子，完整互吃后价值相当或得子者，按“捉”处理；得不偿失者，按“闲”处理(见图22~23、参考图27~28)。做“根”子捉子时，若先丢被保护子，后吃对方子，双方等值交换则为“闲”。

26.6 一个强子主动换数个弱子不算得子；一个或数个弱子

换任一强子均为得子。

26.7 过河兵、卒浮动的价值低于车，主动送兵(卒)将军换车按“捉”处理，兵(或数兵)与其他一子或数子(包括士象)互换均不算得子(见图24、参考图29~31)；捉吃未过河的兵(卒)，或立即吃掉刚过河的兵(卒)也不算得子。

26.8 兵(卒)借其他子抽吃对方的子，按“闲”处理；兵(卒)吃子时产生其他子“将军”，按“捉”处理。其他子完成互吃等值交换过程后，兵(卒)或帅(将)的最后吃子，按“闲”处理。如前述交换过程为不等值，或兵(卒)、帅(将)与其他子共同擒捉的是对方同一个子，则兵(卒)或帅(将)的最后吃子，按“捉”处理(见参考图32~33)

26.9 双方均为禁止着法的裁决(见图25~28、参考图34~48)：

26.9.1 凡单方长杀、一将一杀、长捉车、长捉无根子、一将(杀)一捉车(无根子)、一捉车一捉无根子，均须变着。

26.9.2 凡单方长捉车，对方联合捉车，前者变着。

26.9.3 凡单方长捉无根子，对方联合捉无根子，前者变着。

26.9.4 除上述情况外，双方不变作和。

26.10 同兵种邀兑，被邀兑方兑子后立即被杀或子力价值受损，邀兑方按“捉”处理；反之，则按“兑”处理。如邀兑之子参与作杀(与其他子配合连续将军)，则按“杀”处理(见图29)。

26.11 车马同时与马(车炮同时与炮)产生接触时兑和捉的判断(见图30、参考图49~50)：

26.11.1 被接触的马(炮)“无根”，则车方按“捉”处理。

26.11.2 被接触的马(炮)有根，且主动接受邀兑后其“根”无损失，按“兑”处理。如车方增加其他参与子力并产生新的捉，按“捉”处理。

第七章 快棋细则

第27条 快棋赛通则

- 27.1 本规则适用于各类快棋比赛。
- 27.2 每方时限15分钟(含)以下的比赛统称为快棋赛。
- 27.3 比赛计算快棋等级分。执行象棋棋手快棋等级分计算与实施办法(试行)。

第28条 快棋赛规定

- 28.1 比赛环境:
场地应宽敞明亮,室内流明度须达到400~600,配备棋手专用卫生间。棋子应防滑。
- 28.2 快棋赛如需转播应设有专用转播工作台;重要的比赛须全程录像。
- 28.3 快棋赛必须使用双钟面数字武电子计时钟,应具备加秒、超时鸣叫、着数显示等功能。
- 28.4 快棋比赛既可采用基本用时加秒制,也可采用限时包干制。着数不限,时间用尽则判负,棋手均不作记录。
- 28.5 比赛时限:
 - 28.5.1 快棋:
 - 28.5.1.1 限时包干制:每方15分钟。
 - 28.5.1.2 基本用时加秒制:每方基本用时10分钟,每走一

步加10秒。

28.5.2 超快棋：每方基本用时5分钟，每走一步加3秒。

28.5.3 闪电战：每方基本用时3分钟，每走一步加2秒。

28.5.4 根据赛事要求，也可采用其他比赛时限，须在补充细则中明确。

28.6 附加赛：

如比赛最后需要一局定胜负时，可采用和棋黑胜的办法。

28.6.1 红方基本用时6分钟，黑方基本用时4分钟，每走一步加3秒。

28.6.2 红方基本用时8分钟，黑方基本用时5分钟，每走一步加3秒。

28.6.3 根据赛事要求，也可采用其他比赛时限，须在补充细则中明确。

28.7 棋钟规定：

28.7.1 比赛时必须用行棋的手按钟。否则记犯规一次。

28.7.2 任何一方不得将手指停留在钟键上或用手笼罩住键钮。否则记犯规一次。

28.7.3 比赛中如果一方碰翻棋钟，则给对方用时增加1分钟。

28.7.4 比赛开始前，棋手应检查棋钟用时是否正确，开赛后再提出棋钟用时问题将不予受理(倘若双方棋手均同意可予纠正)。

28.7.5 比赛开始后，发现棋钟不加秒、棋钟故障等问题，裁判应及时调整。如对局已终了，则对局结果有效。

28.8 先后手确定:

28.8.1 快棋赛的先后手由裁判主持棋手双方抽签决定,也可根据比赛名次或等级分确定,具体方法应在补充细则中详细说明。

28.8.2 循环制、积分编排制的先后走确定,按规12.1-12.3条款执行。

28.8.3 先后手颠倒,开赛后不予处理,实际对局结果有效。

28.9 每轮比赛两局之间休息间隔时间不超过5分钟。遇特殊情况,裁判长可临场规定。

28.10 棋赛完毕后棋手有义务整理对局记录。

28.11 胜、负、和:

除执行规则规定外,一方出现下列情况之一时,立即判负:

28.11.1 同一局中 累计两次“犯规”;

28.11.2 碰乱棋子 后按钟或按钟后碰乱棋子,判罚尺度为两个及以上棋子离开交叉点,或将棋子碰出棋盘外;

28.11.3 未走棋先按钟;

28.11.4 在对局中拒绝遵守本规则或严重违反纪律。

第29条 快棋赛细则

29.1 自然限着:

29.1.1 “自然限着”为50回合,其中“将军”只计8着。

29.1.2 自然限着的审核,可在对局终了后(签字前)提出,如属实则判和;不属实,实际结果有效。

29.1.3 采用其他自然限着方法，须在补充细则中明确。

29.2 凡走棋后出现棋子走在两个点之间且无法辨别的位置，应立即摆正(如摆正前已按钟，由对方指定其中的一个点作为落点)，并记犯规一次。

29.3 待判局面的裁定，裁判应及时处理。

29.4 凡遇符合判负条款的情况，裁判须主动介入，执行规则精神。

29.5 现场录像可作为裁判证据。

29.6 裁判长根据规则、竞赛规程和补充细则所作的决定为最终裁决。

第30条 淘汰赛办法

30.1 慢棋加赛快棋：

30.1.1 二局快棋制。慢棋(单局)如弈平，则换先加赛一局快棋，分出胜负比赛即结束；快棋如弈和，则进行一局附加赛，附加赛由慢棋非选择先后手的一方或第一阶段名次列前者优先选择先后手，和棋黑胜。

30.1.2 三局快棋制。慢棋(单局)如弈平，换先加赛一局快棋，胜者晋级；如再和棋，继续换先加赛一局超快棋；如还是和棋，则进行附加赛，附加赛由超快棋执黑者优先选择先后手，和棋黑胜。

30.1.3 四局快棋制。慢棋(单局)如弈平，换先加赛一局快棋，胜者晋级；快棋如和棋，则换先加赛一局超快棋，胜者

晋级；如再和棋，继续换先加赛一局超快棋，胜者晋级；如还是和棋，则进行附加赛，附加赛由慢棋非选择先后手的一方或第一阶段名次列前者优先选择先后手，和棋黑胜。

30.1.4 多局快棋制。慢棋(单局)如弈平，换先加赛一局快棋，胜者晋级；快棋如和棋，则换先加赛一局超快棋，胜者晋级；如再和棋，继续换先加赛超快棋，直至分出胜负。

30.2 快棋淘汰赛：

30.2.1 每轮比赛均采用两局分先制，首局抽签决定先后手，次局换先。如两局战平，则加赛超快棋，胜者晋级；如再和棋，继续换先加赛一局超快棋，胜者晋级；如还是和棋，则进行附加赛，附加赛抽签决定先后手选择权，和棋黑胜。

30.2.2 每轮比赛均采用两局分先制，首局抽签决定先后手，次局换先。如两局战平，则加赛超快棋，超快棋抽签决定先后手，胜者晋级；如弈和，换先加赛，用时不变，直至分出胜负(组委会可根据赛事安排进行调整)。

30.3 淘汰赛时限：

30.3.1 快棋：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 附加赛：红方6分钟、黑方4分钟，每走一步加3秒。

第八章 棋例细则

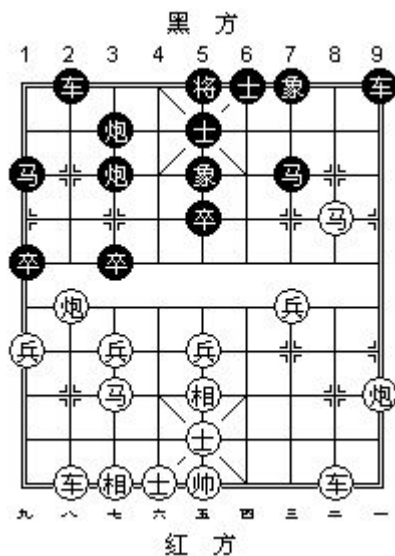


图 2

1. 马二退一 (捉) 车 9 平 8 (兑)
2. 马一进二 (捉) 车 8 平 9 (捉)

红方退马打车，判捉，而进马伏下一步卧槽“叫将”弃马得车，判捉。
红方长捉，黑方一捉一兑，红方变着，不变作负。

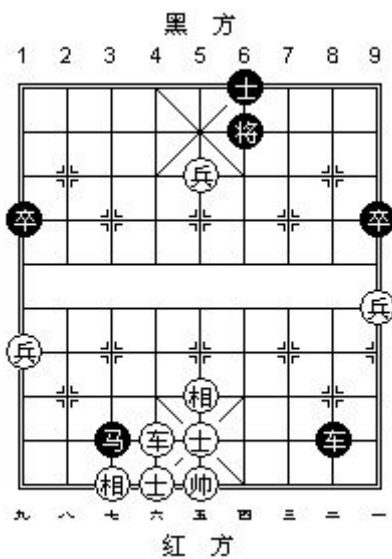


图 3

1. 相五退三 (捉) 车 8 平 7 (捉)
2. 相三进五 (捉) 车 7 平 8 (捉)

红方退相、进相为断根捉马，黑方车 7 平 8 后，可以下一着开始运用连续将军得车，判“捉”。

红方长捉无根子，黑方长捉车，双方不变作和。

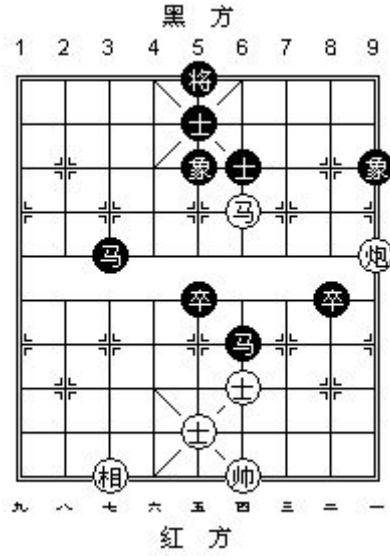


图 4

1. 马四退六 (捉) 象 9 进 7 (闲)
2. 马六进四 (捉) 象 7 退 9 (闲)

红方退马捉象，进马则伏以炮换马多得一卒，判捉。红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。

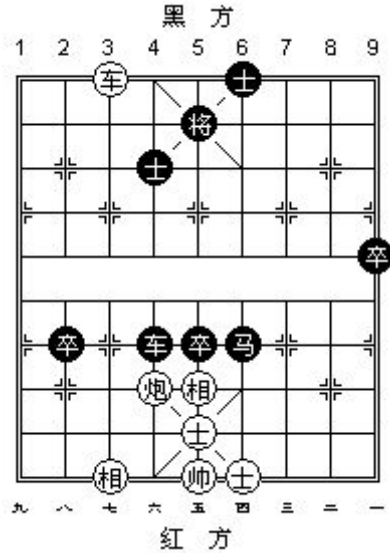


图 5

1. 车七退五 (闲) 将 5 退 1 (闲)
2. 车七进五 (将) 将 5 进 1 (闲)

红方退车前就可吃底士，退车后吃士的结果没有发生变化，红方一将一闲，黑方两闲，双方不变作和。

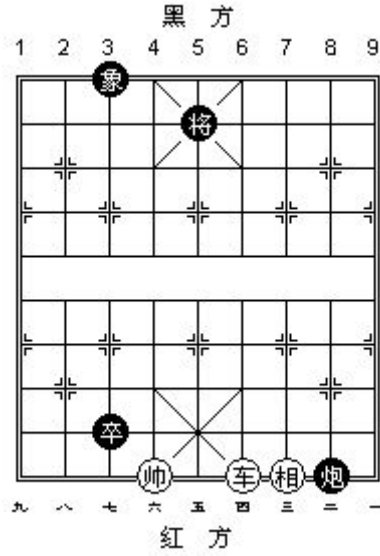


图 6

1. 车四平五 (将) 将 5 平 6 (闲)
2. 车五平四 (将) 将 6 平 5 (闲)

尽管红方只有车能走动，无从变着，但在任何情况下均不允许单方面长将，红方作负。

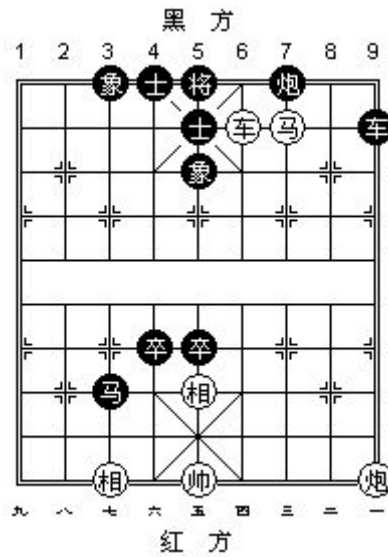


图 7

1. 炮一平二 (杀) 车 9 平 8 (拦)
2. 炮二平一 (杀) 车 8 平 9 (拦)

红方两步平炮步步伏杀，属长杀。红方两着平车拦阻看似捉炮，实则不能离线吃炮（红车可垫“将”还杀），判长拦。红方长杀，黑方长拦，红方变着，不变作负。

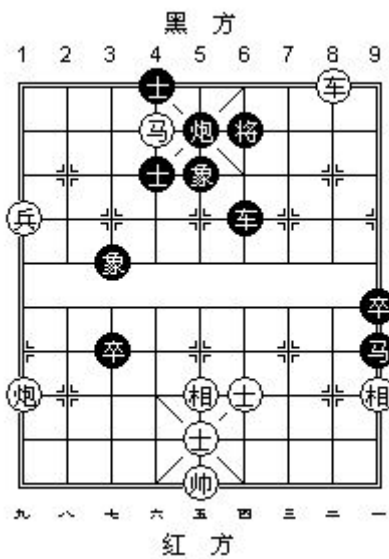


图 8

1. 车二退六 (捉) 将 6 退 1 (捉)
2. 车二进六 (将) 将 6 进 1 (闲)

红方一捉一将，黑方一捉一闲，红方变着，不变作负。

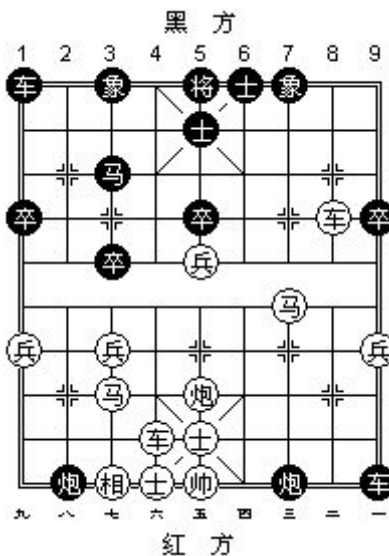


图 9

1. 马三退二 (捉) 车 9 平 8 (捉)
2. 马二进三 (兑) 车 8 平 9 (捉)

红方一捉一兑，黑方长捉，黑方变着，不变作负。

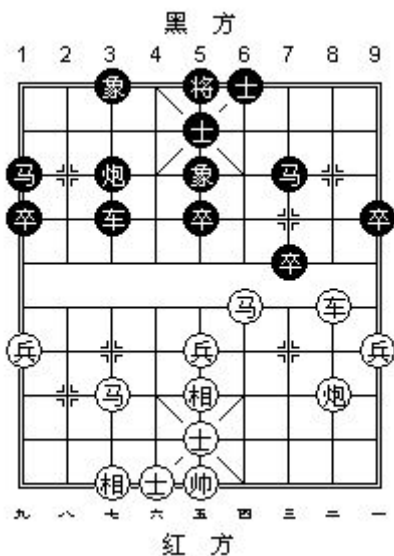


图 10

1. 马七进六 (捉) 车 3 进 2 (捉)
2. 马六退七 (捉) 车 3 退 2 (捉)

红方进马、退马长捉黑车，黑方车一步捉无根子，另一步为车炮联合捉子，红方变着，不变作负。

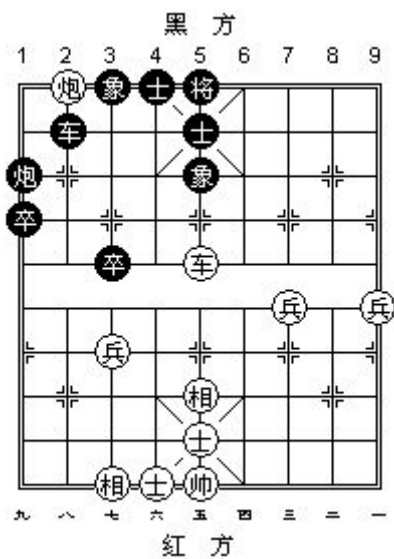


图 11

1. 炮八平九 (捉) 车 2 平 1 (捉)
2. 炮九平八 (捉) 车 1 平 2 (捉)

红方车炮联合捉子，黑方长捉无根子，黑方变着，不变作负。

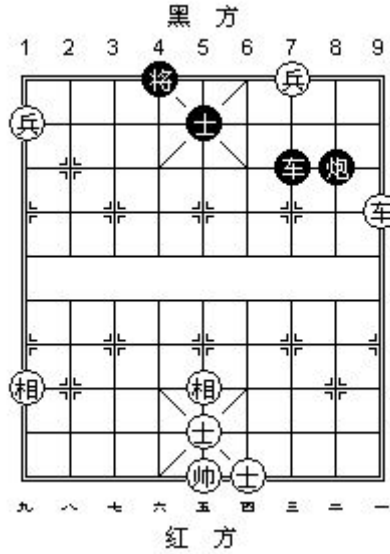


图 12

1. 车一平二 (闲) 炮 8 平 9 (捉)
2. 车二平一 (闲) 炮 9 平 8 (捉)

红方两闲，黑方长捉，黑方变着，不变作负。

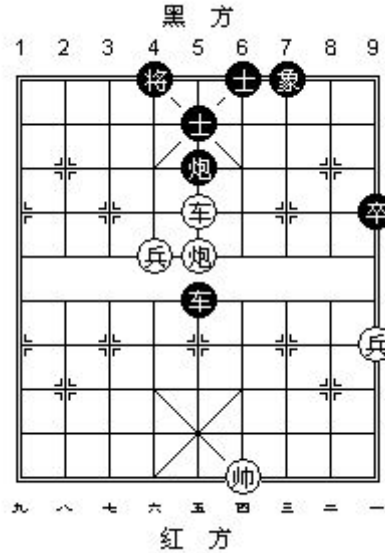


图 13

1. 车五平六 (将) 将 4 平 5 (闲)
2. 车六平五 (兑) 将 5 平 4 (闲)

红方车五平六将军，造成黑方车 5 平 6 有杀，属红方自毙。黑方进将判“闲”，红车平中路，判“兑”。如果黑方中炮无根，红方车六平五判“捉”。

红方一将一兑，黑方两闲，双方不变作和。

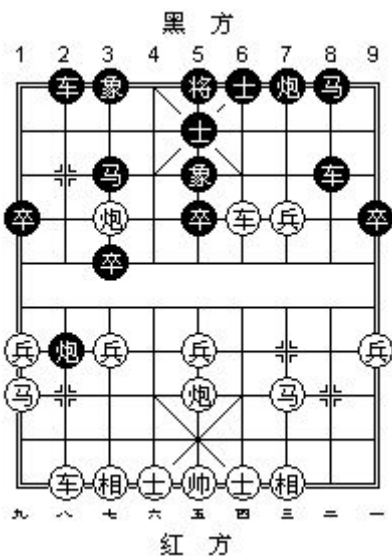


图 14

1. 兵三平二 (闲) 车8平7 (捉)
2. 兵二平三 (闲) 车7平8 (捉)

红方两着平兵捉车，按照兵（卒）本身允许长捉的规定，判闲。黑方两着动车，属长捉红方三路马。

红方两闲，黑方长捉，黑方变着，不变作负。

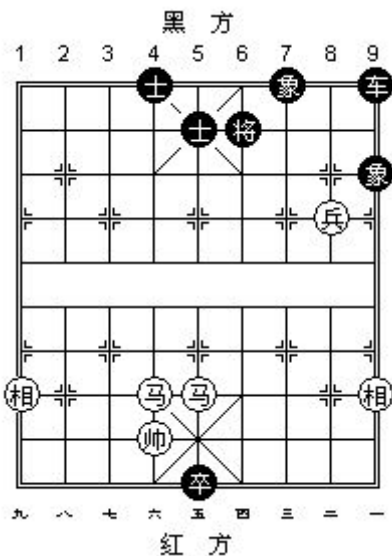


图 15

1. 帅六平五 (捉) 卒5平4 (闲)
2. 帅五平六 (捉) 卒4平5 (闲)

帅（将）允许长捉，但走动后，双马也轮流捉卒，判捉。

红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。

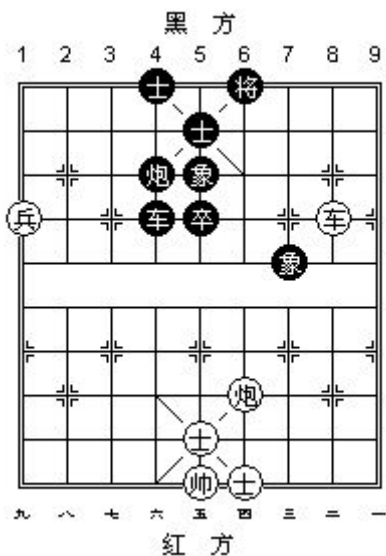


图 16

1. 车二进三 (将) 将 6 进 1 (闲)
2. 车二退三 (捉) 将 6 退 1 (捉)

红方一将一抽车，黑方将 6 退 1 避抽后，车可以吃兵，判“捉”。红方一将一捉，黑方一闲一捉，红方变着，不变作负。

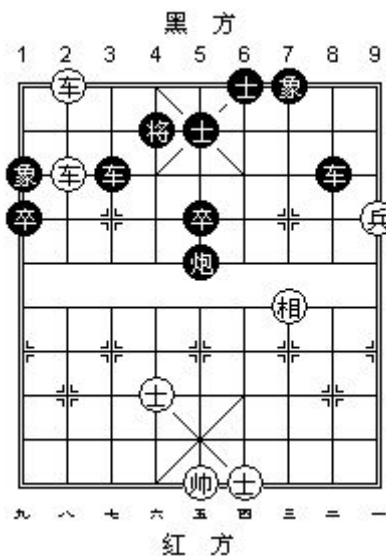


图 17

1. 后车进一 (将) 将 4 进 1 (闲)
2. 后车退一 (捉) 将 4 退 1 (杀)

红方后车退一，如黑方吃车则双车尽失，判“捉”。黑方将 4 进 1，走动帅（将）应将后产生的“捉”、“杀”，判闲。

红方一将一捉，黑方一闲一杀，红方变着，不变作负。

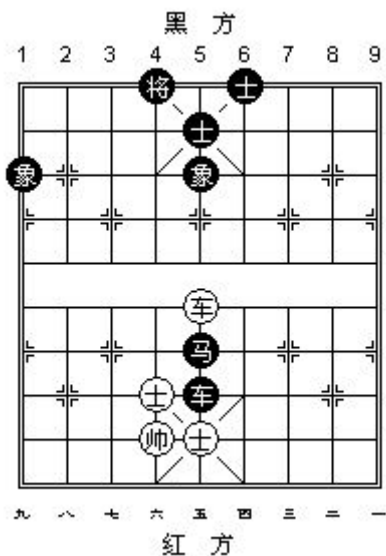


图 18

1. 车五平六 (将) 将 4 平 5 (闲)
2. 车六平五 (闲) 将 5 平 4 (杀)

红方一将一闲，占据守和要点，附带产生的捉象判“闲”。
 红方一将一闲，黑方一杀一闲，双方不变作和。

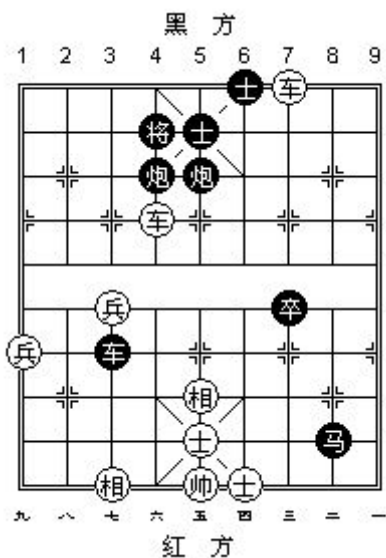


图 19

1. 车六平五 (捉) 炮 4 平 2 (杀)
2. 车五平六 (将) 炮 2 平 4 (杀)

红方一将一捉，黑炮平 2 是做杀，平 4 “应将”后增加了黑马退 6 的杀着。
 红方一将一捉，黑方长杀，双方不变作和。

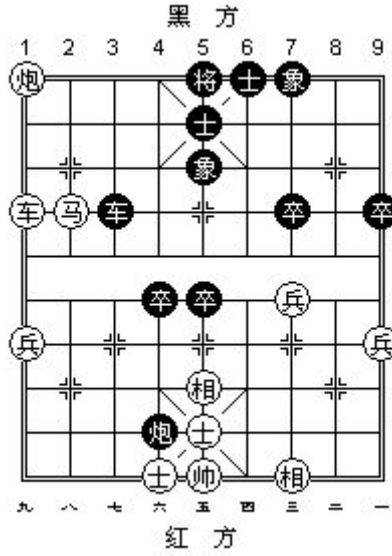


图 20

1. 马八进九 (杀) 车 3 退 2 (闲)
2. 马九退八 (捉) 车 3 进 2 (闲)

红马八进九兑车的同时，兼马九进七再马七退六再车九进二杀，即邀兑之子参与做杀，判“杀”；马九退八判“捉”。

红方一杀一捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。

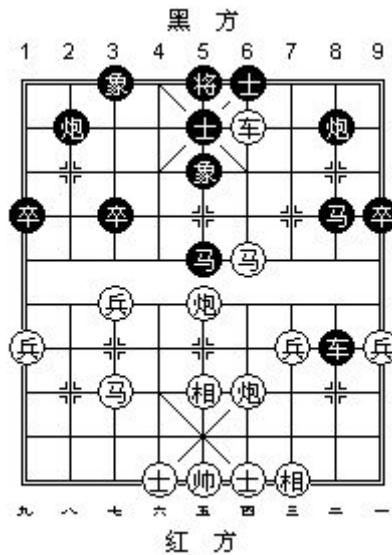


图 21

1. 车四退二 (兑) 炮 2 进 2 (捉)
2. 车四进二 (捉) 炮 2 退 2 (捉)

红方一兑一捉，黑方长捉车，黑方变着，不变作负。

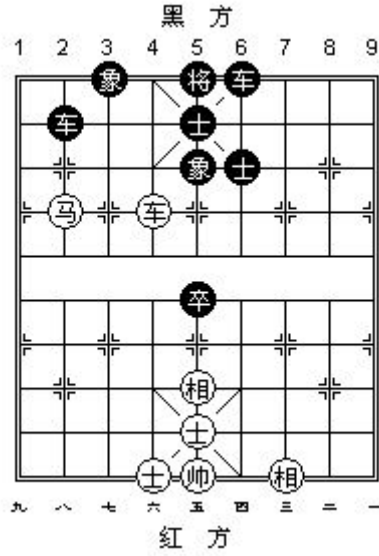


图 22

1. 车六平五 (捉) 卒 5 平 4 (闲)
2. 车五平六 (捉) 卒 4 平 5 (闲)

红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负

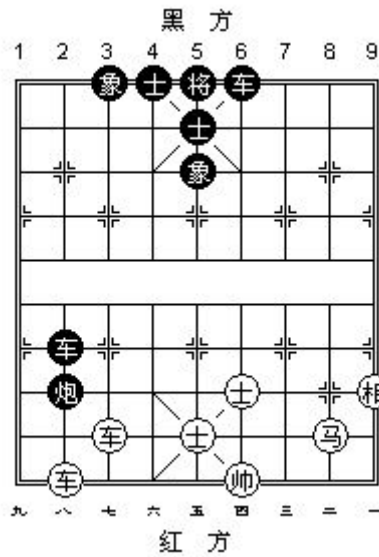


图 23

1. 车七进一 (捉) 炮 2 进 1 (闲)
2. 车七退一 (捉) 炮 2 退 1 (闲)

红方进车、退车长捉黑炮；黑炮进退虽可打马、打相，但要丢车，被牵子捉子，交换结果得不偿失，判“闲”。

红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。

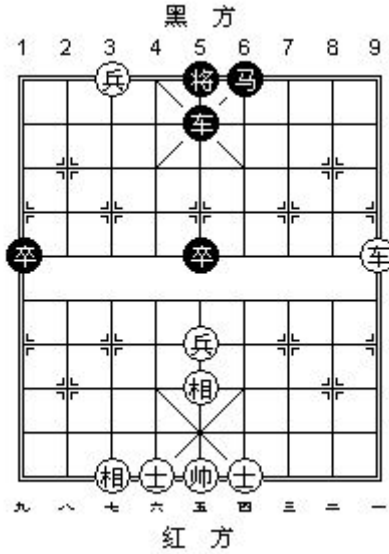


图 24

1. 车一进四 (闲) 车5平6 (闲)
2. 车一退四 (捉) 车6平5 (闲)

红方进车，可以送兵换马，兵卒价值浮动，判“闲”。红方退车吃卒，将军后黑方垫车，红方可兵七平六将军弃兵得车，判“捉”。
红方一闲一捉，黑方两闲，双方不变作和。

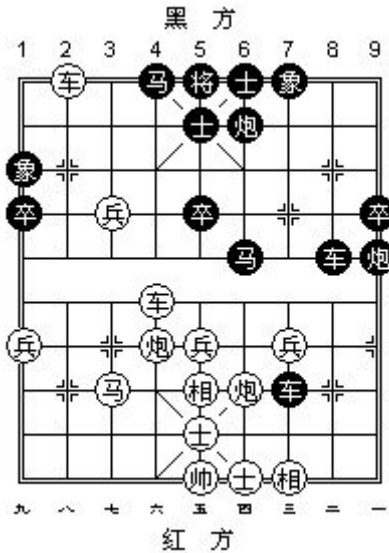


图 25

1. 车六进一 (捉) 马6退7 (捉)
2. 车六退一 (捉) 马7进6 (捉)

红方联合捉子，黑方长捉车，黑方变着，不变作负。

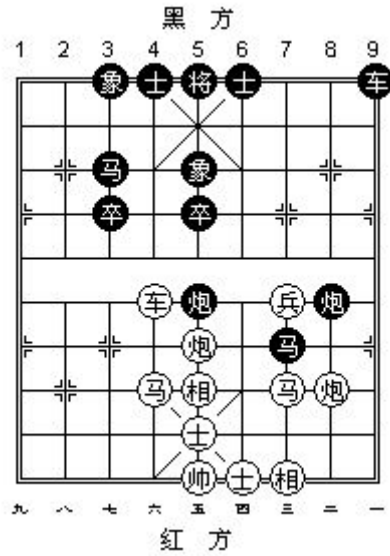


图 26

1. 车六进三 (捉) 炮 8 退 3 (捉)
2. 车六退三 (捉) 炮 8 退 3 (捉)

红方一着捉无根子，一着捉少根子，黑方长捉车，黑方变着，不变作负。

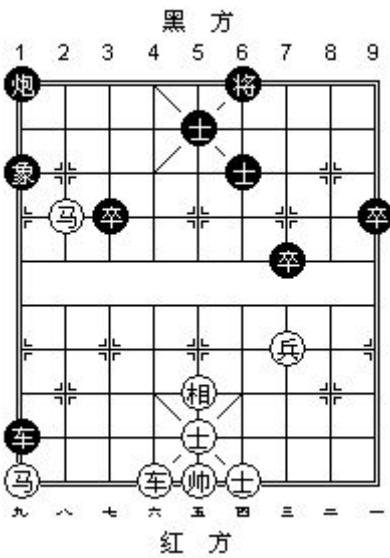


图 27

1. 马八进七 (捉) 炮 1 进 1 (捉)
2. 马七退八 (捉) 炮 1 退 1 (捉)

红方长捉无根子，黑方车炮联合捉子，红方变着，不变作负。

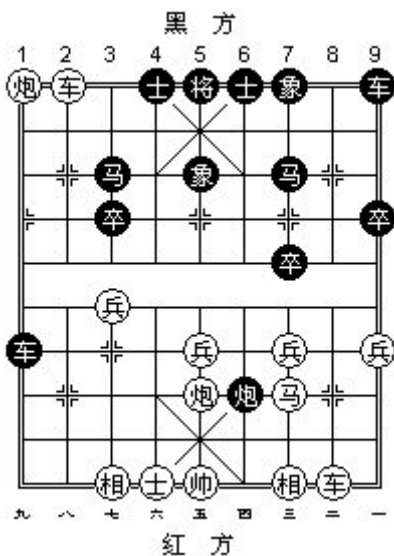


图 28

1. 车八平七 (捉) 马 3 退 5 (捉)
2. 车七平八 (捉) 马 5 进 3 (捉)

红方一着捉无根子，一着车炮联合捉子，黑方长捉车，黑方变着，不变作负。如黑方马 3 退 5 改马 3 进 5，也为黑方变着。

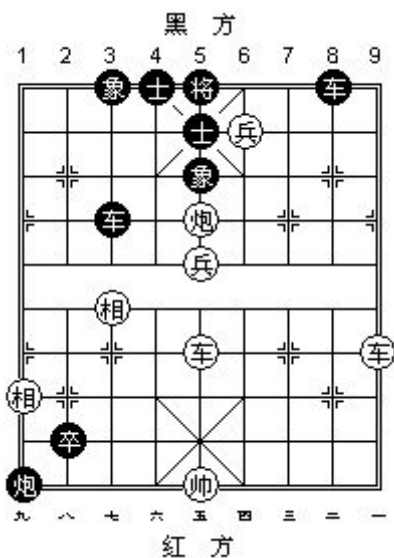


图 29

1. 车一平二 (兑) 车 8 平 9 (杀)
2. 车二平一 (兑) 车 9 平 7 (杀)
3. 车一平三 (兑) 车 7 平 8 (杀)

红方长兑，黑方长杀，黑方变着，不变作负。

本局红方首着如改走车五平二，因黑方 8 路车不能离线，判杀。如续走车 8 平 7，车二平三，车 7 平 8，其结论即为：红方长杀，黑方长杀，双方不变作和。

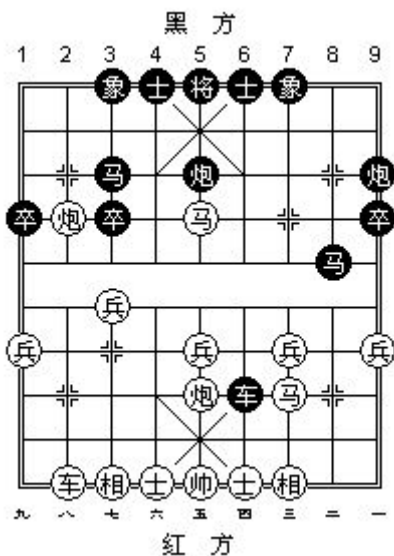
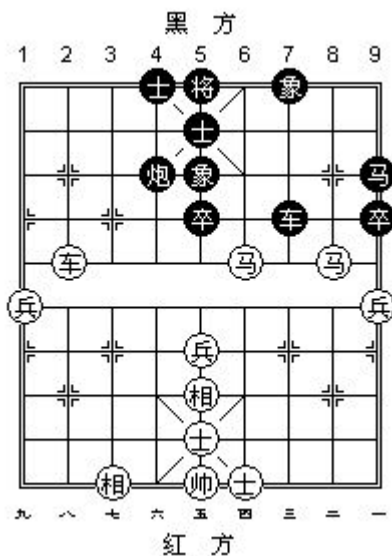


图 30

1. 炮八退四 (捉) 车 6 退 4 (兑)
2. 炮八进四 (兑) 车 6 进 4 (捉)

红方一捉一兑，黑方一兑一捉，双方不变作和。

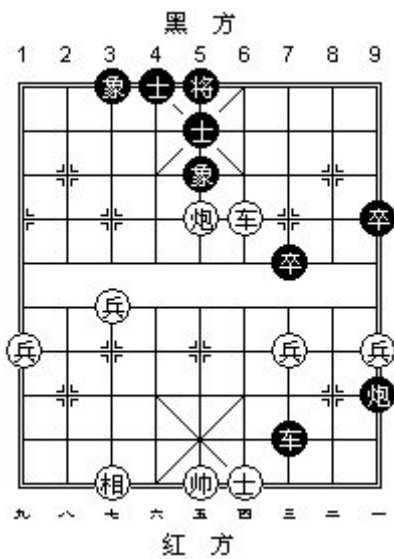
如黑方 3 路马改为 7 路对称位置，则黑方车 6 退 4 判“捉”，红方一捉一闲，黑方长捉，黑方变着，不变作负。



参考图 1

1. 马二退四 (捉) 车 7 平 6 (闲)
2. 马四进二 (捉) 车 6 平 7 (闲)

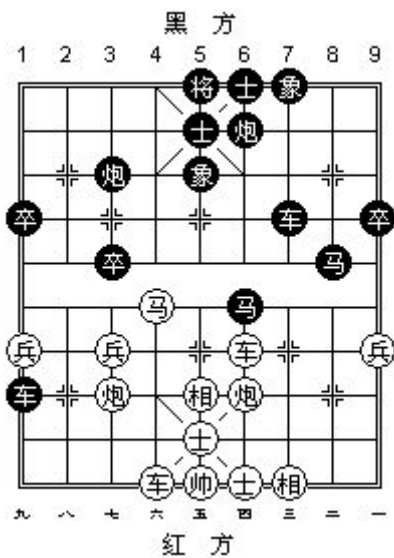
红方马二退四伏前马进五吃象，判“捉”。
红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



参考图 2

1. 士四进五 (闲) 车7进1 (将)
2. 士五退四 (闲) 车7退1 (捉)

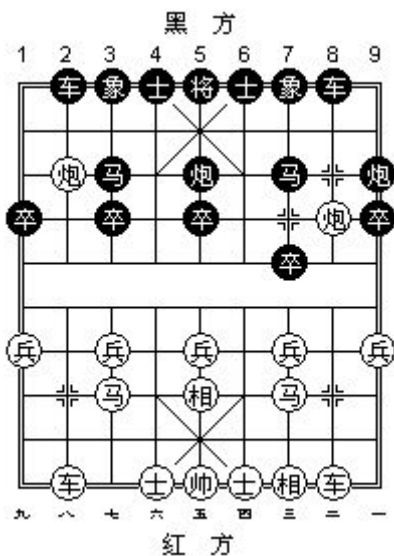
黑方车7退1，判捉，红方两闲，黑方一将一捉，黑方变着，不变作负。



参考图 3

1. 车四平五 (捉) 炮6平7 (闲)
2. 车五平四 (捉) 炮7平6 (捉)

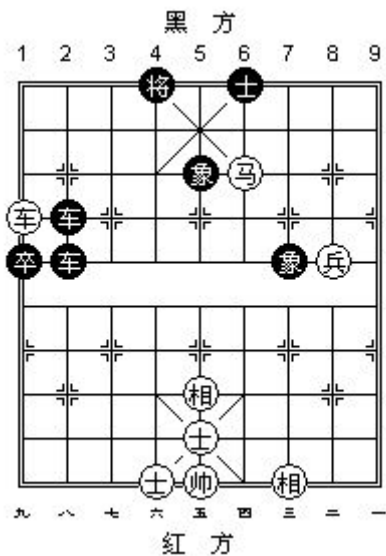
红方两着平车，判“捉”。
红方长捉，黑方一闲一捉，红方变着，不变作负。



参考图 4

1. 炮八退一（闲） 马 3 退 1（捉）
2. 炮八进一（捉） 马 1 进 3（兑）

红方一闲一捉，黑方一捉一兑。双方不变作和。

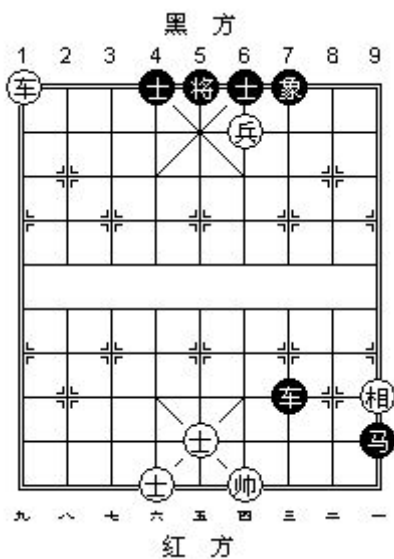


参考图 5

1. 车九进三（将） 车 2 退 3（兑）
2. 车九退一（闲） 后车进 1（兑）
3. 车九退二（闲） 后车进 2（兑）

黑方长兑，红方车九退一后，尽管下一着能兵二平三吃象，但兵（卒）本身允许长捉，吃象判“闲”。

红方一将两闲，黑方长兑，均为允许着法，双方不变作和

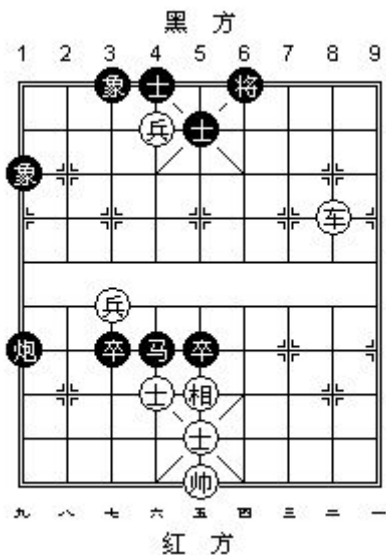


参考图 6

1. 车九退二 (闲) 士4进5 (闲)
2. 车九进二 (将) 士5退4 (闲)

红方原本存在兵四进一吃士再车九平六吃士手段，车九退二后白吃双士的结果没有发生变化，判“闲”。

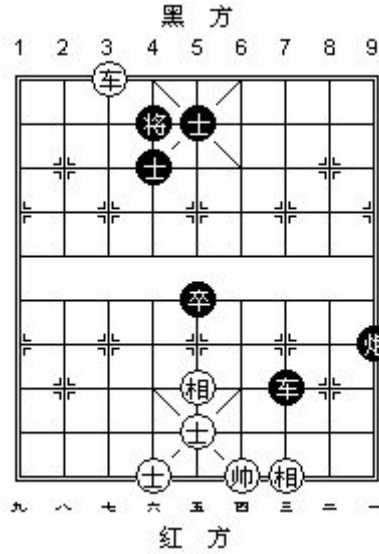
红方一闲一将，黑方两闲，双方不变作和。



参考图 7

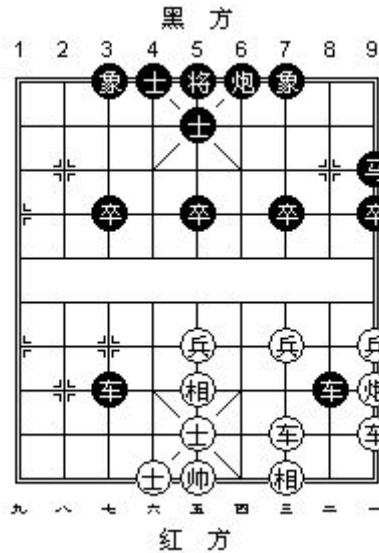
1. 车二进三 (将) 将6进1 (闲)
2. 车二退三 (闲) 将6退1 (闲)

红方一将一闲，黑方两闲，双方不变作和。



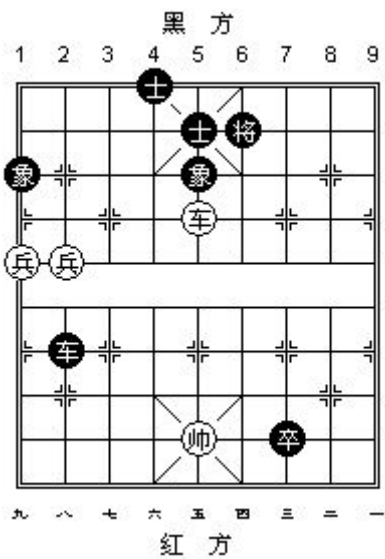
参考图 8

1. 车七退一 (将) 将 4 退 1 (闲)
 2. 车七进一 (将) 将 4 进 1 (闲)
 3. 车七平一 (捉) 炮 9 平 8 (捉)
 4. 车一平二 (捉) 炮 8 平 9 (闲)
 5. 车二平一 (捉) 炮 9 平 8 (捉)
 6. 车一平二 (捉) 炮 8 平 9 (闲)
 7. 车二退六 (捉) 炮 9 进 3 (将)
 8. 车二退三 (捉) 炮 9 退 3 (闲)
 9. 车二进三 (捉) 炮 9 进 3 (将)
- 红方均为禁止着法，须变着，不变作负。



参考图 9

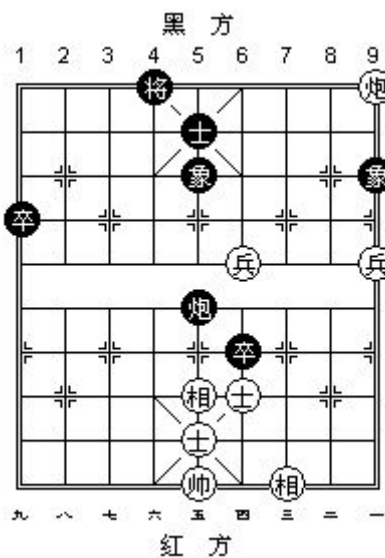
1. 车三平二 (兑) 车 8 平 7 (闲)
 2. 车二平三 (兑) 车 7 平 8 (闲)
- 红方长兑，黑方两闲，双方不变作和。



参考图 10

1. 车五平四 (将) 士5进6 (闲)
2. 车四平五 (捉) 士6退5 (杀)

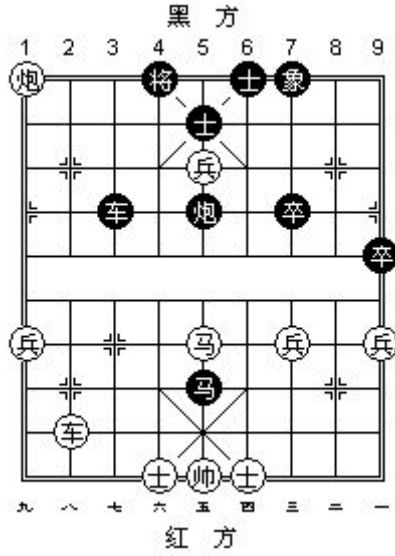
红方一将一捉，黑方一闲一杀，红方变着，不变作负。



参考图 11

1. 帅五平四 (闲) 炮5平6 (捉)
2. 帅六平五 (闲) 炮6平5 (闲)

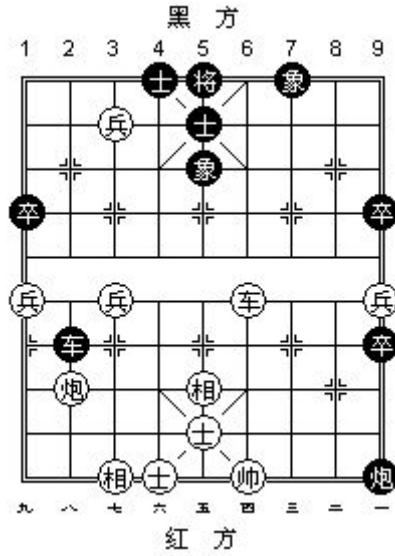
黑方炮5平6为炮卒联合捉子，炮5平6卒吃仕，判闲。
红方两闲，黑方一捉一闲，双方不变作和。



参考图 12

1. 车八平六 (将) 将4平5 (闲)
2. 车六平八 (捉) 将5平4 (捉)

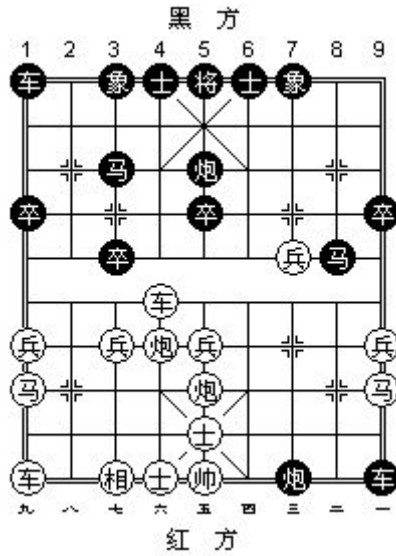
红方一将一捉，黑方一闲一捉，红方变着，不变作负。



参考图 13

1. 炮八平六 (闲) 车2平4 (捉)
2. 炮六平八 (闲) 车4平2 (捉)

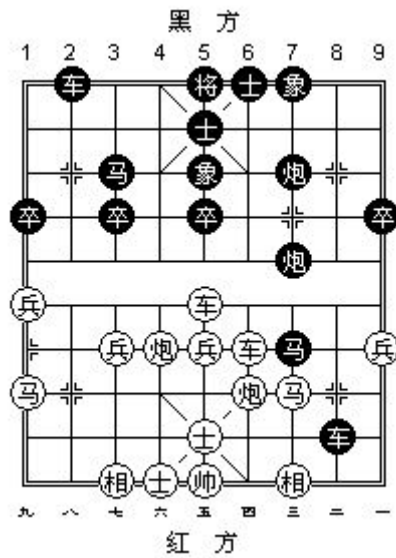
黑方车2平4，伏炮打仕，白得红仕，判“捉”。红方两闲，黑方长捉，黑方变着，不变作负。



参考图 14

1. 马一退三 (捉) 车9平8 (捉)
2. 马三进一 (捉) 车8平9 (捉)

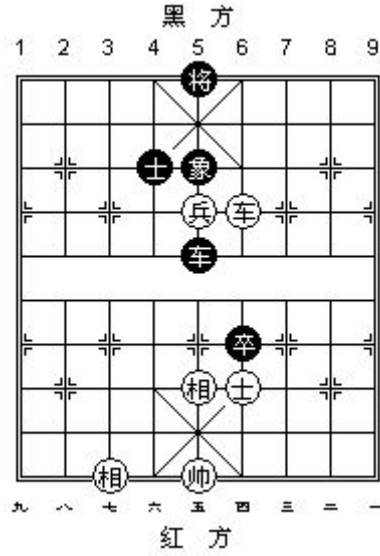
红方长捉车，黑方为车炮联合捉车，红方变着，不变作负。



参考图 15

1. 炮六退二 (捉) 车8退2 (捉)
2. 炮六进二 (闲) 车8进2 (闲)

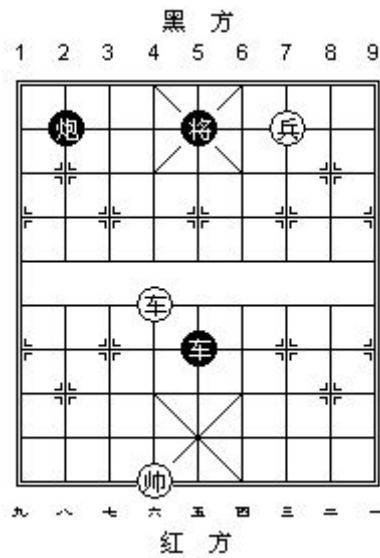
双方均为一捉一闲，双方不变作和。



参考图 16

1. 兵五平六 (捉) 车5平4 (闲)
2. 兵六平五 (捉) 车4平5 (闲)

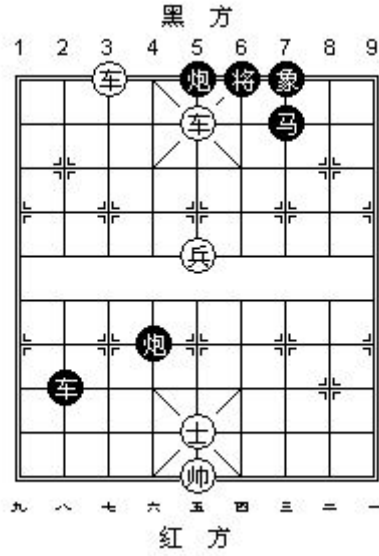
红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



参考图 17

1. 车六进四 (将) 将5退1 (闲)
2. 车六退四 (闲) 将5进1 (捉)

红方一将一闲，黑方一闲一捉，双方不变作和。

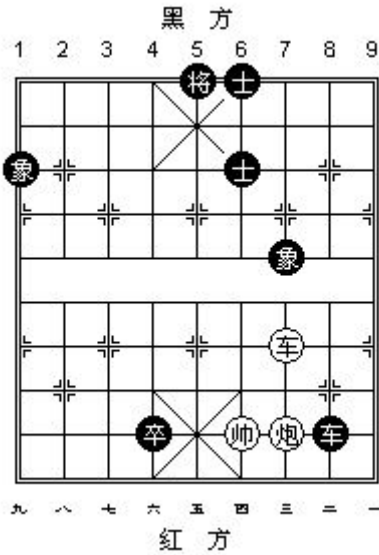


参考图 18

1. 帅五平六 (捉) 车 2 平 4 (将)
2. 帅六平五 (闲) 车 4 平 2 (捉)

红方帅五平六，车捉马判“捉”；黑方车 2 平 4 判“将”，红帅六平五应将判“闲”。红方车 4 平 2 伏抽车，判“捉”。

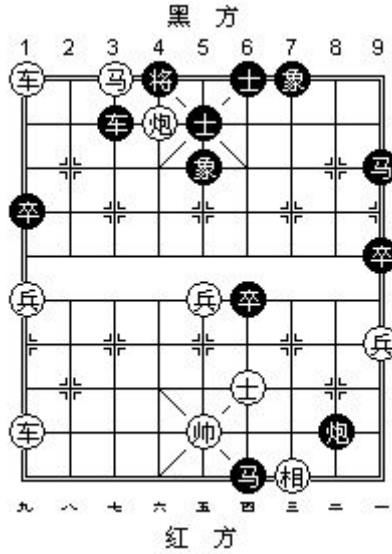
红方一捉一闲，黑方一将一捉，黑方变着，不变作负。



参考图 19

1. 车三平五 (将) 士 6 进 5 (闲)
2. 车五平三 (捉) 士 5 退 6 (闲)

红方一将一捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。

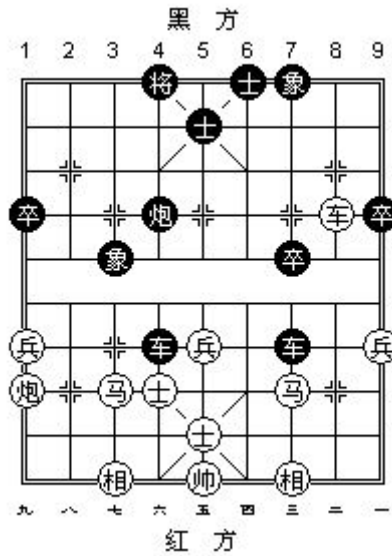


参考图 20

1. 帅五退一 (捉) 车 3 进 8 (将)
2. 帅五进一 (闲) 车 3 退 8 (捉)

黑方车 3 进 8 将军，红方上帅后，刚产生黑方炮 8 平 1 捉车，但由于红方有马七退八的杀着，故车 3 退 8 解杀后才形成了实际的捉。红方帅五退一，九路车捉炮判“捉”，帅五进一判“闲”。

红方一捉一闲，黑方一将一捉，黑方变着，不变作负。

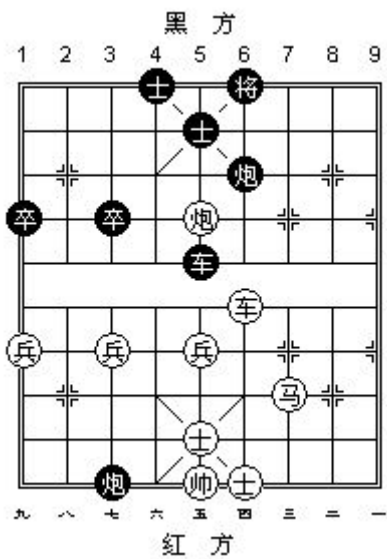


参考图 21

1. 马七进八 (捉) 车 4 退 1 (捉)
2. 马八退七 (捉) 车 4 进 1 (闲)

黑车 4 进 1 后，红方三路线上黑车与红马并没有参与循环着法，红马被黑车捉的状态，其因果关系，是红方自己造成的，判“闲”。

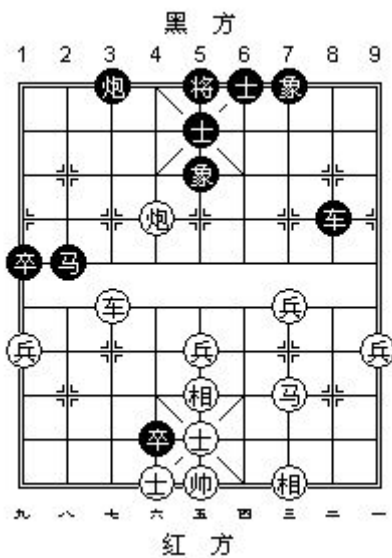
红方长捉，黑方一捉一闲，红方变着，不变判负。



参考图 22

1. 车四平五 (兑) 炮 6 平 2 (杀)
2. 车五平四 (将) 炮 2 平 6 (闲)

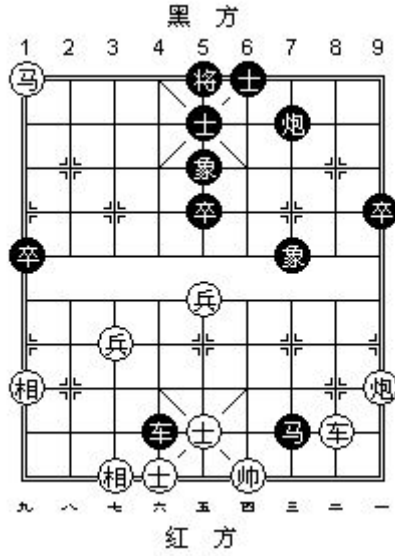
红车五平四将军，使红炮失去保护，是自己造成的被捉状态，黑炮 2 平 6 判“闲”。
红方一将一兑，黑方一杀一闲，双方不变作和。



参考图 23

1. 炮六进二 (捉) 炮 3 进 4 (闲)
2. 炮六退二 (捉) 炮 3 退 4 (捉)

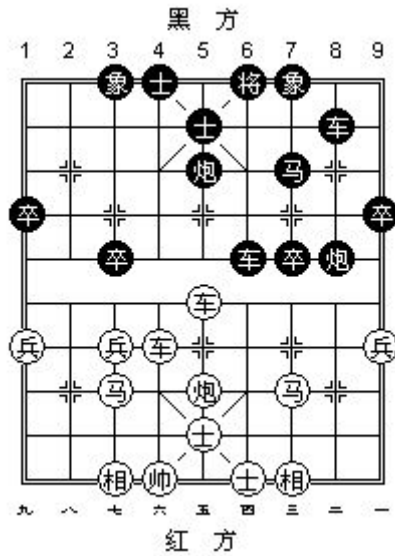
红方炮六退二为献兼捉，从重判“捉”。红方长捉，黑方一闲一捉，红方变着，不变作负。



参考图 24

1. 炮一平三 (捉) 象7退9 (闲)
2. 炮三平一 (捉) 象9进7 (闲)

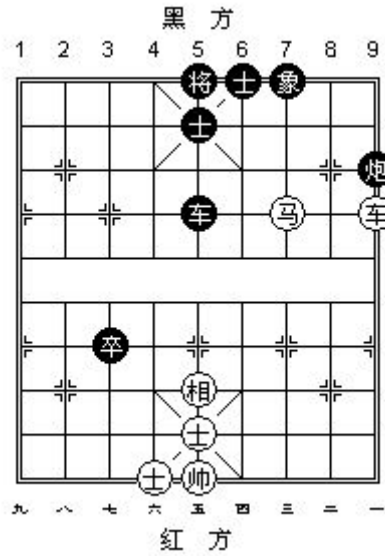
红方炮一平三为献兼捉，从重判“捉”。
红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



参考图 25

1. 炮五平四 (将) 将6平5 (闲)
2. 炮四平五 (捉) 将5平6 (闲)

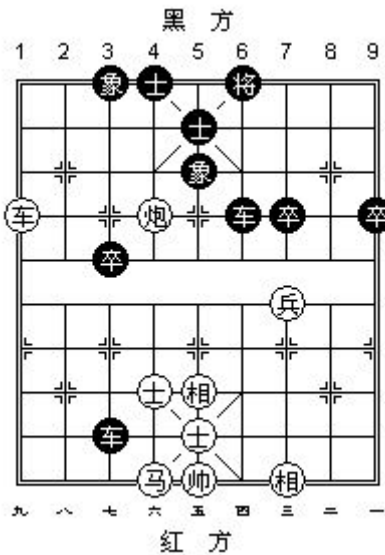
红方炮四平五，伏车五进三吃炮，判“捉”。红方一将一捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



参考图 26

1. 马三进二 (捉) 车 5 退 1 (闲)
2. 马二退三 (捉) 车 5 进 1 (闲)

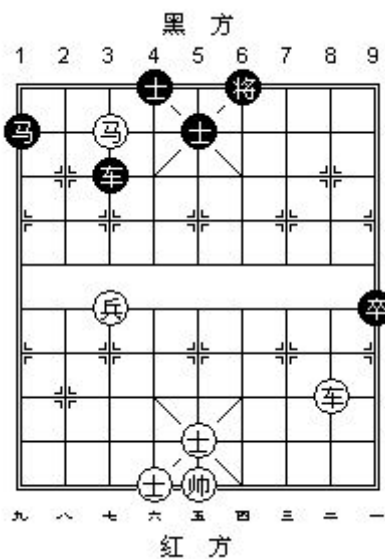
红方进马兑兼捉，从重判“捉”。
红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



参考图 27

1. 炮六平七 (捉) 车 3 平 4 (闲)
2. 炮七平六 (捉) 车 4 平 3 (闲)

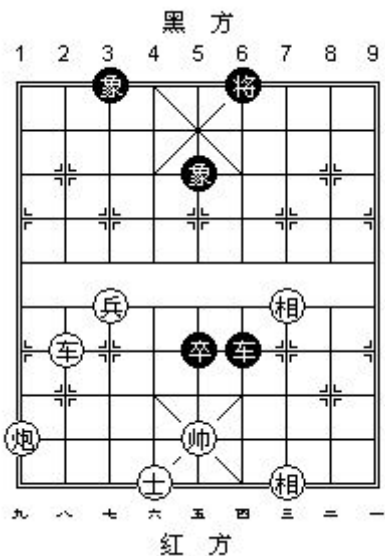
红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



参考图 28

1. 车二平四 (将) 士 5 进 6 (闲)
2. 车四平二 (闲) 士 6 退 5 (捉)

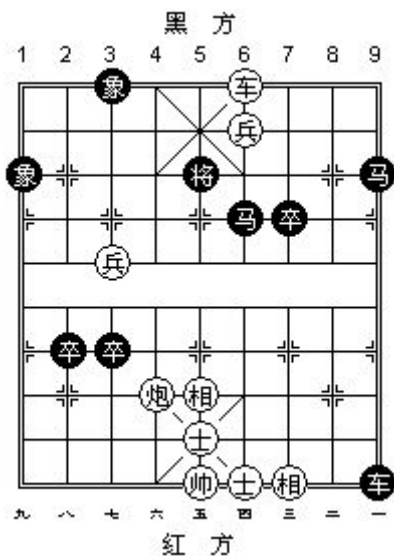
红方车四平二是做根子捉子，得不偿失，判“闲”；黑方退士断根捉马，判“捉”。
红方一将一闲，黑方一闲一捉，双方不变作和。



参考图 29

1. 帅五退一 (闲) 车 6 进 3 (将)
2. 帅五进一 (闲) 车 6 退 3 (捉)

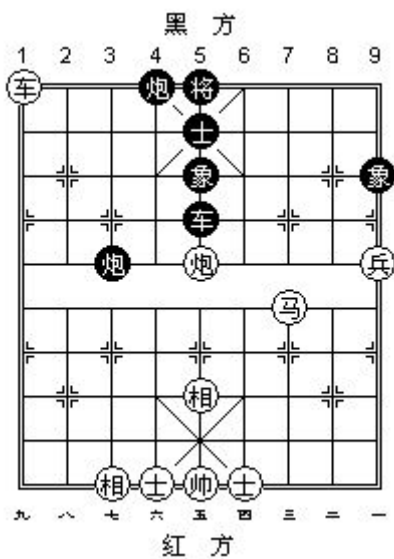
黑方车 6 退 3，伏送卒将军换车，判“捉”。
红方两闲，黑方一将一捉，黑方变着，不变作负。



参考图 30

1. 车四平三 (杀) 将 5 平 6 (闲)
2. 车三平四 (捉) 将 6 平 5 (闲)

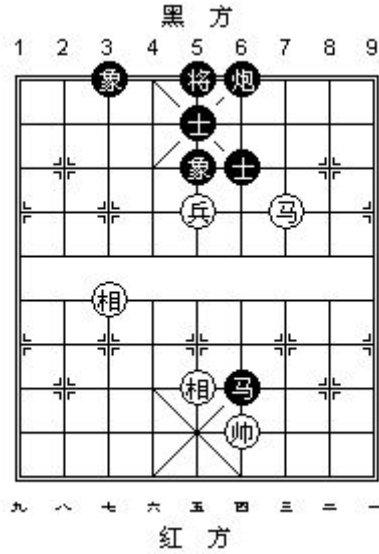
红方车三平四，伏平兵将军抽吃马，判“捉”。
红方一杀一捉，黑方两闲。红方变着，不变作负。



参考图 31

1. 炮五退二 (闲) 象 9 进 7 (闲)
2. 炮五进二 (闲) 象 7 退 9 (闲)

黑象 9 进 7，欲 3 路炮打兵，但打兵后，红方可炮五进四打象，然后再马三进一吃炮，以浮动价值的兵交换象，判“闲”。
均为两闲，双方不变作和。

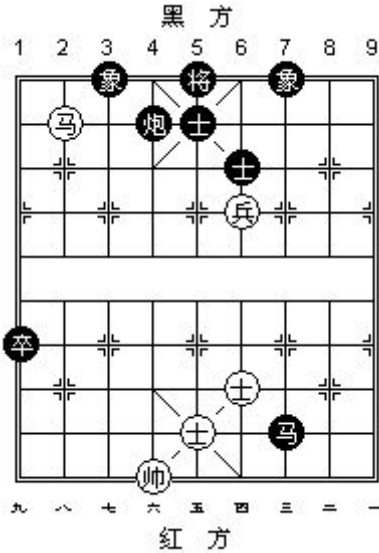


参考图 32

1. 马三进二 (闲) 炮6进1 (闲)
2. 马二退三 (捉) 炮6退1 (闲)

红方马三进二欲交换炮后帅吃马，先等值交换后，帅才能吃马，帅并没有与其他子同时直接捉马，判“闲”。

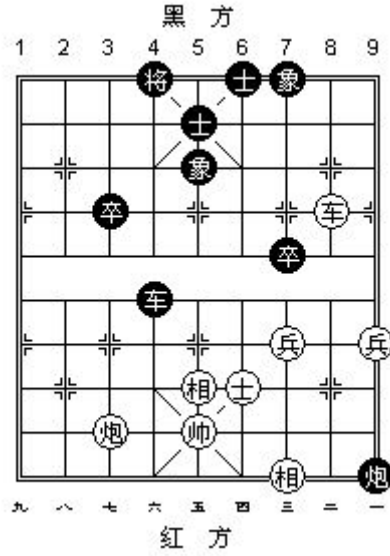
红方一闲一捉，黑方两闲。双方不变作和。



参考图 33

1. 马八退七 (捉) 炮4退1 (闲)
2. 马七进八 (闲) 炮4进1 (闲)

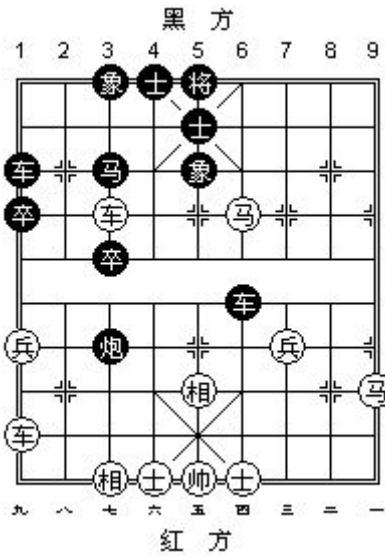
黑方进炮与退炮均为“闲”。红方退马判“捉”，进马后如兵先吃士，则浮动价值的兵换士、炮为等值交换，判“闲”；又如马先吃炮，黑士吃马，等值交换后兵吃士，判“闲”。红方一捉一闲，黑方两闲，双方不变作和。



参考图 34

1. 车二退六 (捉) 炮九退 2 (捉)
2. 车二进六 (捉) 炮九进 2 (杀)

红方长捉无根子，黑方一联合捉子一杀。
红方变着，不变作负。

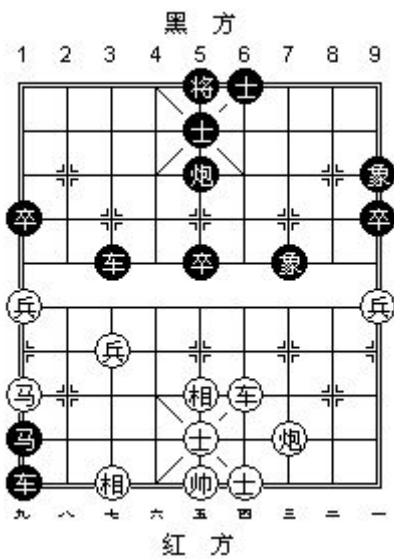


参考图 35

1. 马四退六 (捉) 车 6 平 4 (捉)
2. 马六进四 (杀) 车 4 平 6 (捉)

红方退马捉黑方车、炮，进马为杀。红方车 6 平 4 捉红马，车 4 平 6 解杀后形成炮捉车，判“捉”。

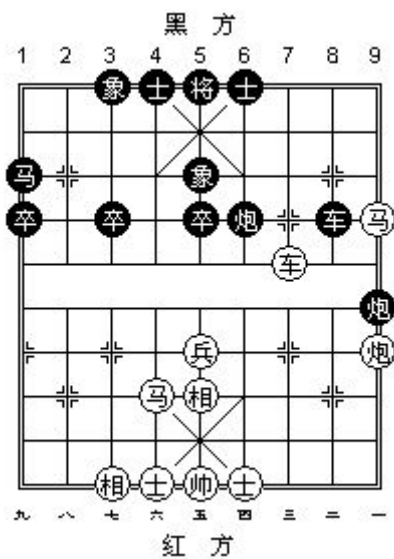
红方一捉车一杀，黑方一捉无根子一捉车，双方不变作和。



参考图 36

1. 马九退七 (捉) 车1平2 (捉)
2. 马七进九 (捉) 车2平1 (捉)

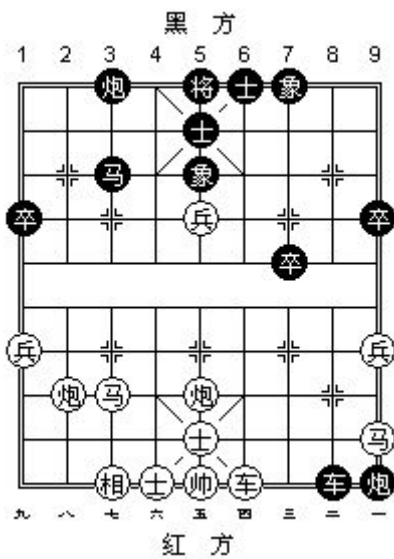
红方一捉车一捉无根子，黑方长捉少根子，红方变着，不变作负。



参考图 37

1. 车三退一 (捉) 炮9退1 (闲)
2. 车三进一 (捉) 炮9进1 (闲)

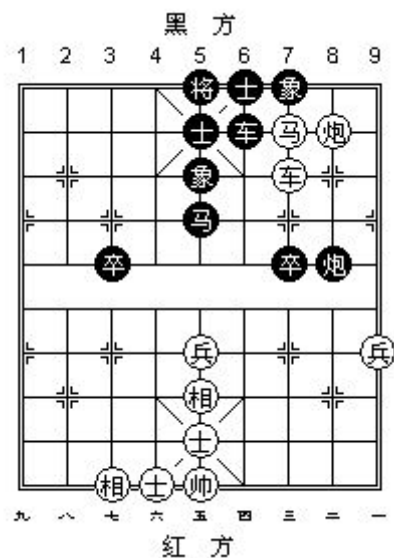
红方长捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



参考图 38

1. 马一进三 (捉) 车 8 平 7 (捉)
2. 马三退一 (捉) 车 7 平 8 (捉)

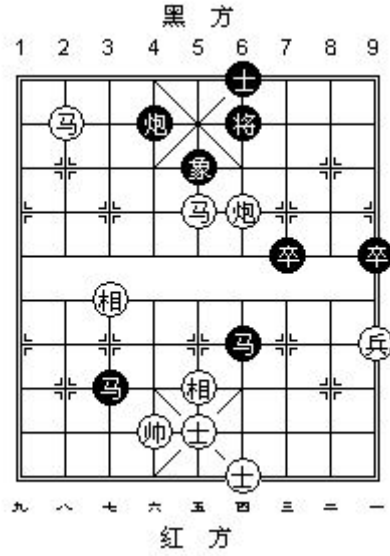
红方长捉车，黑方车炮联合捉车，红方变着，不变作负。



参考图 39

1. 车三退一 (捉) 马 5 进 6 (捉)
2. 车三进一 (捉) 马 6 退 5 (捉)

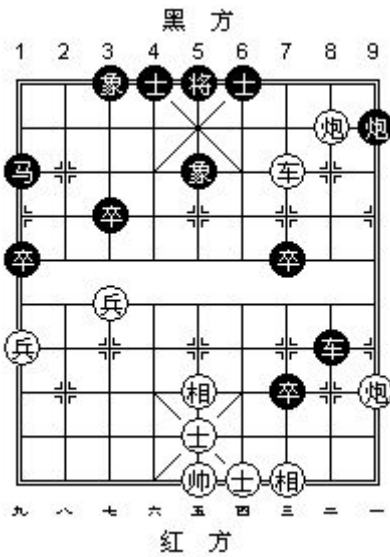
红方车马炮联合捉车。黑方为长捉车，黑方变着，不变作负。



参考图 40

1. 马八退七 (捉) 炮4进1 (捉)
2. 马七进八 (捉) 炮4退1 (捉)

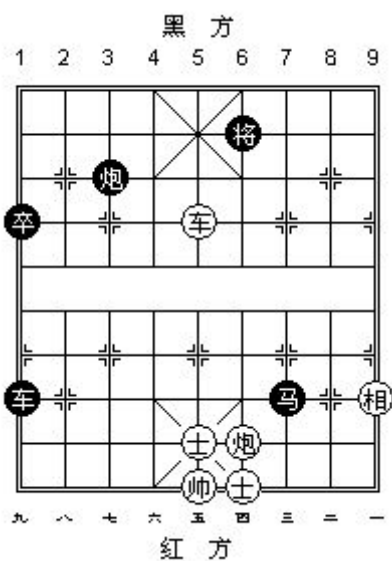
红方长捉无根子，黑方马炮联合捉子，红方变着，不变作负。



参考图 41

1. 炮二平六 (捉) 车8平4 (捉)
2. 炮六平二 (捉) 车4平8 (捉)

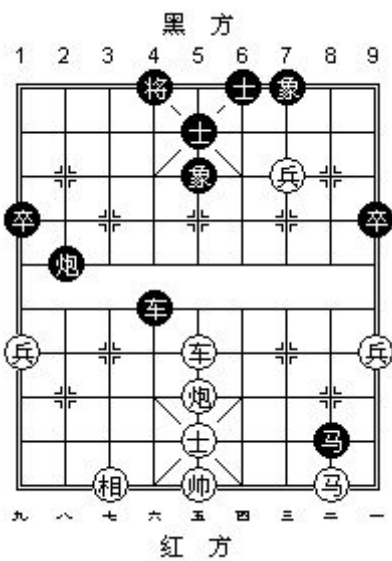
红方炮二平六为捉无根象，炮六平二为联合捉子，黑车长捉无根子，黑方变着，不变作负。



参考图 42

1. 士五退六 (捉) 炮3进7 (将)
2. 士六进五 (杀) 炮3退7 (捉)

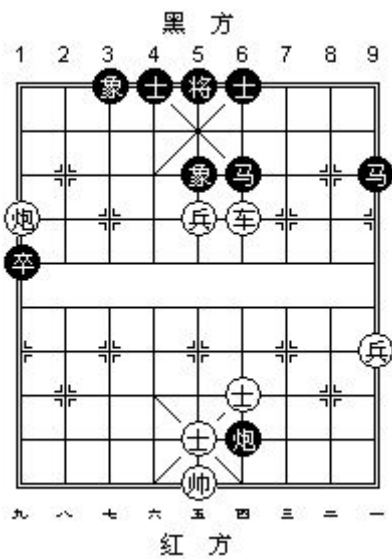
红方一联合捉子一杀，黑方一将一联合捉子，双方不变作和。



参考图 43

1. 车五平八 (捉) 炮2平5 (杀)
2. 车八平五 (捉) 炮5平2 (杀)

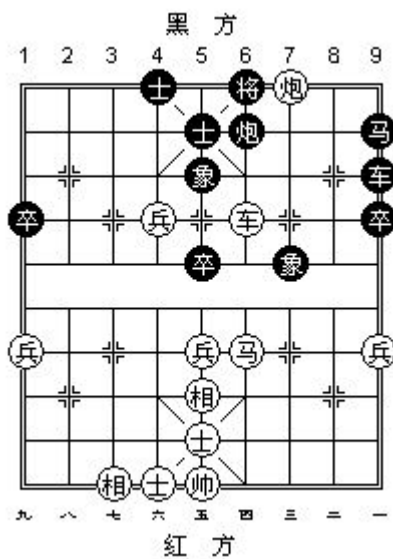
红方长捉无根子，黑方长杀，双方不变作和。



参考图 44

1. 车四平一 (捉) 炮 6 平 9 (捉)
2. 车一平四 (捉) 炮 9 平 6 (捉)

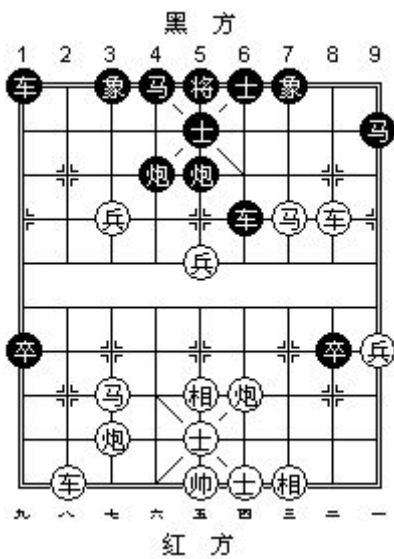
红方长无根子，黑方长捉车，双方不变作和。



参考图 45

1. 炮三平一 (捉) 马 9 进 7 (捉)
2. 炮一平三 (捉) 马 7 退 9 (捉)

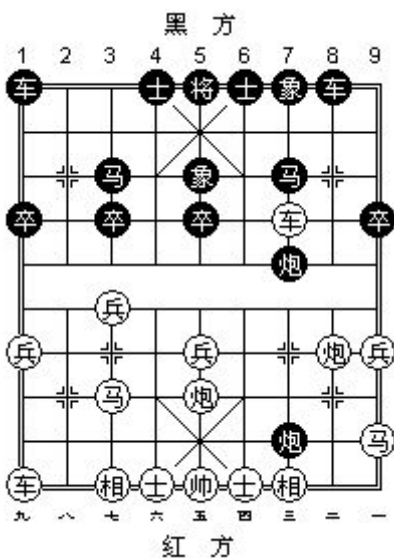
红方一捉车一捉无根象，黑方长捉无根炮，双方不变作和。



参考图 46

1. 车二平一 (捉) 马9进7 (捉)
2. 车一平二 (捉) 马7退9 (捉)

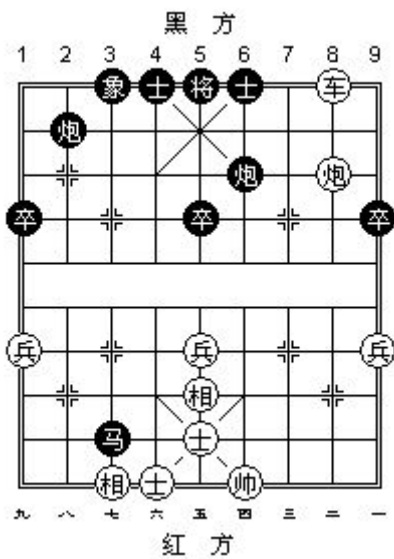
红方长捉无根子，黑方长捉车，双方不变作和。



参考图 47

1. 炮五平三 (捉) 后炮平5 (将)
2. 炮三平五 (捉) 炮5平7 (捉)

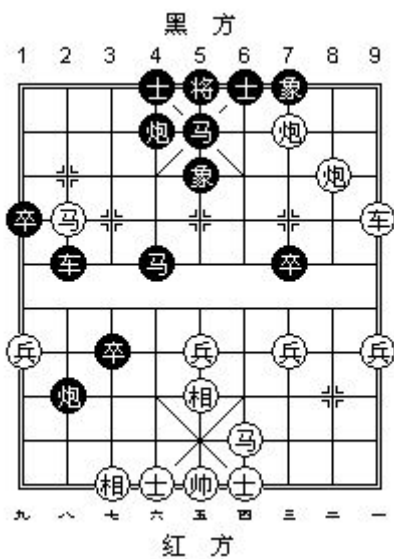
红方长捉无根子，黑方一将一捉车，双方不变作和。



参考图 48

1. 车二退一（捉）士6进5（捉）
2. 车二进一（将）士5退6（杀）

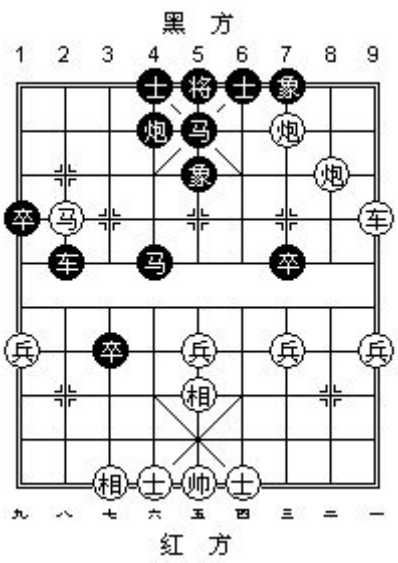
红方一捉无根子一将，黑方一捉车一杀，双方不变作和。



参考图 49

1. 马八进七（捉）车2平3（捉）
2. 马七退八（捉）车3平2（捉）

红方进马退马均使黑方四路炮不能离线，为长捉无根子；黑方一着捉无根子，一着捉少根子。红方变着，不变作负。



参考图 50

1. 马八进七 (捉) 车2平3 (捉)
2. 马七退八 (捉) 车3平2 (兑)

红方长捉，黑方一捉一兑。红方变着，不变作负。

附录一

象棋群体比赛简明规定

一、适应范围

- 1、全国儿童比赛。
- 2、各行业系统比赛。
- 3、省级以下基层比赛。

二、行棋规定

- 1、摸子走子，以手离开为准。
- 2、违反行棋规定、“自杀”均判一次犯规。第二次触犯则判负。

三、比赛规定

- 1、用时办法：基本用时加秒制，包干制，临时限时制。
- 2、自然限着：30-40回合，将军不计。
- 3、碰乱棋子：无论碰乱何种程度，可立即恢复。在自己时间内，复原后继续比赛；在对方时间内，为对方增加5分钟时间。

四、纠正错误

在对局过程中，出现意外错误，无论出自何方，均应在五个回合内及时纠正，超过五个回合不予受理，继续比赛。

五、裁决规定

- 1、在对局中出现问题，裁判有权介入。如系案列，按“疑案从无”原则处理。
- 2、待判局面的裁定：

- (1) 一方长将，必须在下着变着。
 - (2) 双方均为允许着法，不变作和。
 - (3) 一方为禁止着法，另一方为允许着法，前者变着。
 - (4) 双方均为禁止着法，不变作和。
- 3、一局棋累计三次犯规判负。

六、礼仪规定

- 1、服装整洁，文明对弈。
- 2、尊重对手，服从裁判。
- 3、手机静音，保持安静。
- 4、公平竞赛，赛后退场。

附录二

循环赛对局秩序表

使用说明

在循环赛开始前，按参赛人(队)数制成由1至若干号的顺序签号，每一运动员(队)抽得一号(即为参赛代号)。比赛开始，依

照表中规定的配对号码逐轮对弈，代号在前的运动员执红棋先走，在后的执黑棋后走(如果是团体赛，则代号在前面的队，单数台次执红棋先走，双数台次执黑棋后走)。若比赛是两局制，则各轮第一局执红棋先走者，在第二局改执黑棋后走。如为多局制，可依次交换向后走。

若参赛的人(队)数是单数，则表中每轮第一栏内未加括弧的该号运动员(队)，在该轮轮空。

编排方法

当参加人(队)数超出各表所列的范围时，竞赛组织机构可以按照以下方法编排适用的循环赛对局秩序表。

1. 比赛人(队)数成双时，“最大号”不变；而人(队)数成单时，须将参加人(队)数加1，补成双数的“最大号”(如7个人的比赛，则“最大号”是8)。比赛的总轮次数，必然是“最大号”减1。

2. 第一轮编排规律：首尾相对，依次靠拢，人数逢单，1号轮空。

3. “最大号”第二轮肯定执红棋先行，以后逐轮转换先后走，直至比赛结束。“最大号”永远列在最前面。

4. 从第二轮起，“最大号”每轮的对手，必然是上一轮表中位置排在最后的那个号；而其他各对编排规律是：上轮跨邻相遇，前后顺序依然，从后往前配对，直至全部排完。

3或4人对局秩序表

轮次	对局者	
1	1-4	2-3
2	4-3	1-2
3	2-4	3-1

5或6人对局秩序表

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

7或8人对局秩序表

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

9或10人对局秩序表

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

11或12人对局秩序表

轮次	对局者					
1	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

13或14人对局秩序表

轮次	对局者						
1	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
2	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
3	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
4	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
5	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
6	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
7	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
8	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
10	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
12	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

15或16人对局秩序表

轮次	对局者							
1	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
2	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
3	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
4	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
5	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
6	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
7	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
8	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
10	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
12	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
14	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

17或18人对局秩序表

轮次	对局者								
1	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2	18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3	2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4	18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5	3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6	18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7	4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8	18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10	18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-18	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12	18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14	18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16	18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17	9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

19或20人对局秩序表

轮次	对局者									
1	1-20	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2	20-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3	2-20	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4	20-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5	3-20	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6	20-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7	4-20	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8	20-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-20	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10	20-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-20	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12	20-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-20	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	16-17
14	20-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-20	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16	20-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17	9-20	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18	20-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19	10-20	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

附录三

积分编排制定位编排法的 编排原则和具体方法

一、编排原则

(1) 参赛运动员(队)数宜为双数。

(2) 赛前确定并宣布比赛进行若干轮。轮数应根据参赛人数、赛期长短、录取名次的多少确定，大致为单淘汰赛制所需轮数的一倍，可适当有所增减，但最低不得少于七轮，以减少偶然性。为使运动员先后走局数尽量只相差一先，比赛轮次数宜为单数。

(3) 每轮比赛须为全体运动员(队)编排一次。除第一轮需抽签确定每个运动员(队)序号，其余各轮均排除随机抽签因素。

(4) 每轮由最高分按积分段逐段向下编排。即首先同分者编对，次之近分者编对(尽可能避见跨越积分段)，直至全部排通为止。

(5) 如参赛运动员(队)逢单数，各轮次轮空者均以胜局计算，轮空的人(队)应是最低分段，并排在最后一台。

(6) 已相遇过的对手不再编对。

(7) 同单位运动员原则上不回避配对。如某轮需回避，应在赛前补充规定中说明。

(8) 如遇规定编排时间已到，而有的对局尚未结束的情况，为不影响下一轮比赛，可暂时先按和局计分进行编排，事后无论该局结果如何，本轮编排结果均为有效。

(9) 尽量避免同一运动员连续下调或连续上调(不含本积分段只有一人必然下调或上调)。

(10) 在一个积分段中必须最充分配对，同时尽可能地平衡每个运动员(队)先后走次数，其次尽可能地变换运动员(队)上轮的先后走。

(11) 在各轮次的编排中，应尽可能(非绝对)避免运动员(队)多走三先或多走三后、连走三先或连走三后。

(12) 最后一轮(单轮次)编排完毕，应尽可能(非绝对)地使全部参赛运动员(队)的先后走局数只相差一先。

二、编排方法

1. 第一轮编排

首先确定运动员(队)序号。一般比赛可采用全体运动员一次性抽签确定序号。重要赛事应根据最新等级分或以往比赛成绩等因素选定一定数量的种子选手并排定序列(也可以其中一种为主结合进行)，其他运动员抽签或采用其他方法暂时排序，列在种子选手之后。然后分成人(队)数相等的上、下两组(种子组和非种子组)，由裁判长主持各组分别以抽签方式确定每个运动员的正式序号。

为了简便抽签程序，首轮配对通常采用近号配对方法。即规

定种子组抽1、3、...单数号，非种子组抽2、4、....双数号(如不宜设种子选手则混抽)，首轮配对：1-2、4-3、5-....以此类推，单号台次小号先走，双号台次大号先走。据此，首轮编排的配对及先后走只需一次抽签便可完成。

此外，首轮还有首尾配对、对半交叉配对和随机配对等多种方法。

2. 优先编排的先后顺序

从第二轮起，每一轮都会产生高低不等的分数层(积分段)，同时自然形成了要先(少先、少先连后、少先上后、少先上先、少先连先、平先连后、平先上后等)和要后(多先、多先连先、多先上先、多先上后、多先连后、平先连先、平先上先等)两种情况，主持编排者可用编排卡按积分段划分，分别按照多先或少先、连先或连后，以单轮次小号在前、双轮次大号在前的顺序，即形成相对应的要先行和要后行的两行排序，便可进入正式编排了。

按照同分或近分对弈的原则，每个积分段(有时可能由一个以上分数层所组成)都必须首先确定由谁(只能选择一人)先找手，这是保证唯一性编排的先决条件。无论是排单轮次或双轮次，选择优先编排者(不固定在要先行或要后行)的具体方法和顺序是：

(1) 高分先编(含上一个积分段下调者)，如仅有一人即为先编者，如超过人则按以下条款选择。

(2) 少先或多先的先编。在少先和多先有两个或以上时，则取他们与平先之差的绝对值，绝对值大的先编。

(3) 平先之差的绝对值相等(均为少先或多先)时，由少先连

后或多先连先的先编，少先连后或多先连先有两个(含)以上时，连走次数多的先编。

(4) 平先之差的绝对值为零时，由连先或连后的先编，连先或连后有两个(含)以上时，连走次数多的先编。

(5) 如平先之差的绝对值、连走路数均相等，则单轮次小号先编，双轮次大号先编。

3. 优先配对的原则和顺序

在严格按照优先编排先后顺序的前提下，依次由优先编排者在本积分段的“异行”逐个选择配对者。其原则是三个优先：优先安排少先者与多先者配对；优先安排连先者与连后者配对；优先排上先者与上后者配对。

确定好先编者后，配对(含高分低配)顺序为：

① 先编者多先(或平先连先)，依次优先与多后、连后、上后、上先、连先、多先者配对；

② 先编者多后(或平先连后)，依次优先与多先、连先、上先、上后、连后、多后者配对；

③ 先编者平先上先，依次优先与多后、连后、上后、多先、连先、上先者配对；

④ 先编者平先上后，依次优先与多先、连先、上先、多后、连后、上后者配对。

各轮次具体配对形式有以下六种：

① 同位配对：与“异行”排序列前者同位配对。

② 错位配对：若同位已相遇过，则由先编者在“异行”依次选择配对。

③ 异行配对:若先编者同位、错位均无法配对,则由次先编排者重复前两款的做法“异行”配对。

④ 同行配对:若同位、错位均无法配对,且“异行”已无配对者,则在同行内向下按序号邻近配对。

⑤ 拆对配对:在本积分段有两人(含)以上未做到充分配对,或在低分区遇困难号时,应向上邻近拆对,重新编排。请参见下列“拆对编排方法”

⑥ 下调配对:本积分段仅剩一人或无法充分配对时,则下调到下一个积分段优先编排。

4. 确定先后走的方法(已配对的两个运动员之间)

(1) 少先 VS 多先,少先的先走。

(2) 平先连后 VS 连先,连后的先走。

(3) 平先连后 VS 连后,连后多的先走。

(4) 平先连先 VS 连先,连先少的先走。

(5) 平先上后 VS 连后,连后的先走。

(6) 平先上先 VS 连先,上先的先走。

(7) 平先上后 VS 上先,上后的先走。

(8) 先后走、连走、上轮先后走等条件均相同,则取相遇者两号相加之和,奇数小号先走,偶数大号先走。

(9) 从倒数第三轮起,凡是积分不等的运动员(队)相遇,且先后走、连走、上轮先后走等条件均相同,则按“低分服从高分”的原则,优先平衡高分方的先后走。

5. 拆对编排方法

在本积分段中排不通或虽已排通但不是最佳平衡先后走时,

拆对办法如下(假设已编了 N 对) :

(1) 先将造成障碍的一对拆开,按照由“先编”者在配对序列中依次向下配对的原则重排,取其最佳方案。如仍受卡,直至向上拆开 N 对。但尽量不要影响上一个积分段的充分配对。

(2) 如仍排不通,下面有积分层时,排不通的下调。下面已没有积分层时,则把上一个同分段和本同分段视为一个新的积分段,将上一个同分段的最末一对拆开,重复前款的做法,直至排通,取得最佳方案。

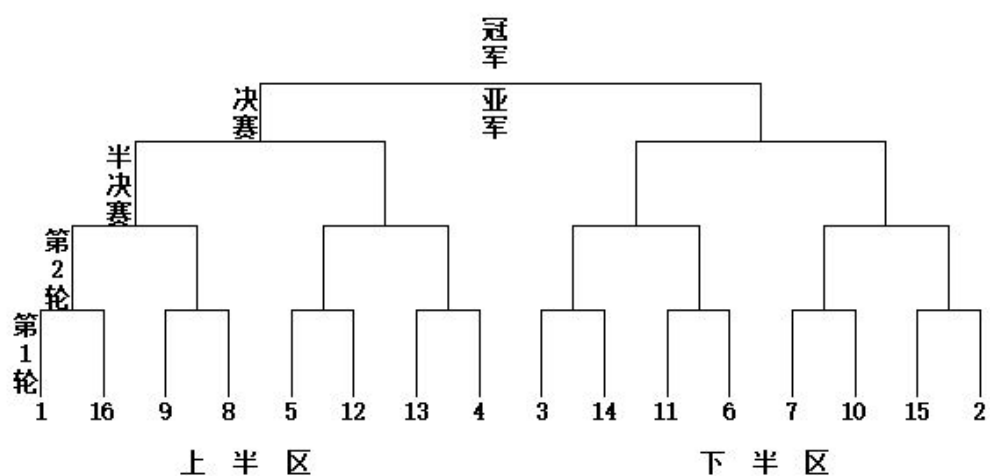
(3) 为了尽可能保持在高分层中的适宜配对,向上的拆对不易过多。确实难以排通时,则从下向上解决,先将受卡的“特殊号”配对,然后再由上往下配对,直至排通,以保证编排工作的合理性和竞赛的准确性。

附录四

单败淘汰赛、双败淘汰赛和单淘汰制

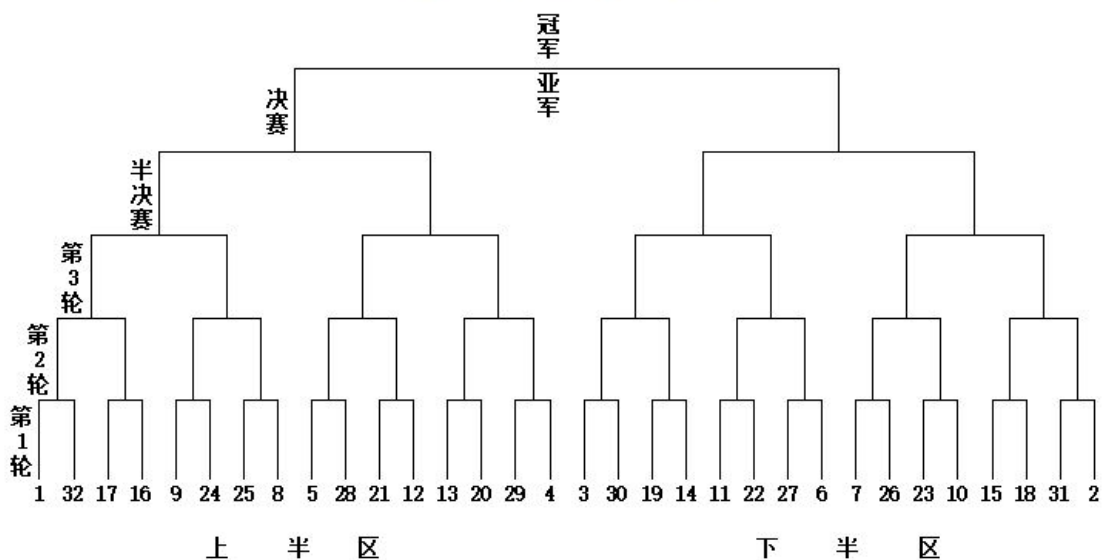
附加赛对局秩序表

16人单败淘汰赛对局秩序表公开赛



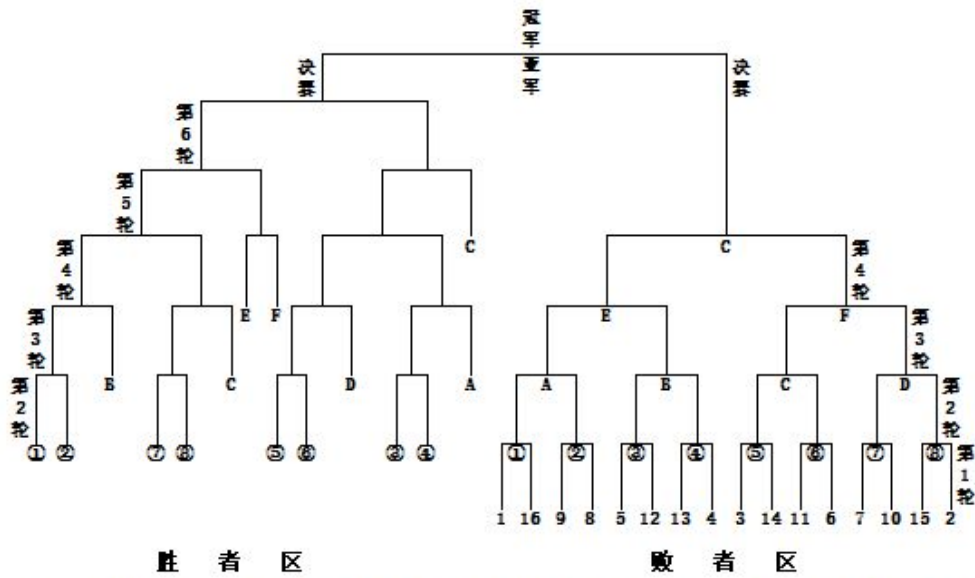
注：上半区和下半区的 1-16 号位置，为参赛者首轮抽签的定位依据。通常可设 4 名种子，依种子顺序安排在 1-4 号位置，如需棋手轮空时，让种子选手首轮轮空。

32人单败淘汰赛对局秩序表



注：上半区和下半区的 1-32 号位置，为参赛者首轮抽签的定位依据。通常可设 8 名种子，依种子顺序安排在 1-8 号位置，如需棋手轮空时，让种子选手首轮轮空。

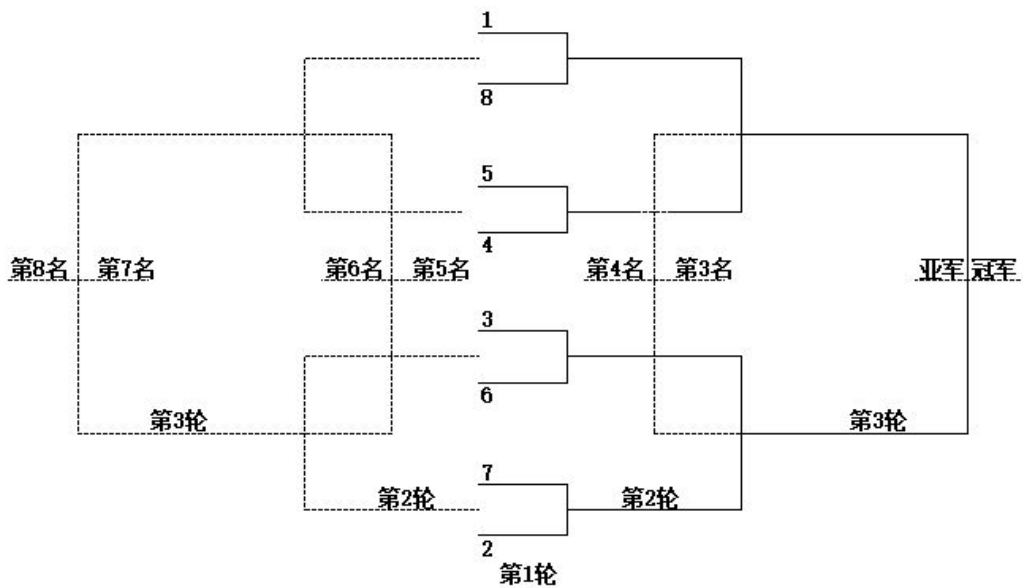
16人双败淘汰赛对局秩序表



注：(1) 胜者组 1-16 号位置，为参赛者首轮抽签的定位依据。通常可设 4 名种子，依种子顺序安排在 1-4 号位置。胜者区框中的代码为败者在败者组的定位号。如置棋手轮空时，让种子选手首轮轮空。(2) 各轮晋级办法可采用一局制或多局制，如打平，则须加赛快棋分出胜负。(3) 冠、亚军决赛时，按上述晋级办法，胜者区棋手获胜即获冠军。如败者区棋手获胜，则须按上述晋级办法进行决赛第二场，胜者为冠军。

8人单淘汰制附加赛对局秩序表

单淘汰赛如果需要区分冠、亚军以后的若干名次，可增加几场附加赛。附加赛的对局秩序如下表中的“虚线”部分。



附录五

全队轮赛制对局秩序表

全队轮赛制又称为舍文宁根制，即 A 方所有队员与 B 方所有队员逐一对弈。应尽量保证双方总的先后手和每名队员的先后手平衡。当每队上场人数逢单时，最多只差一先；且每名队员先后手转换平衡，避免三连先和三连后。

每队 3 人两队轮赛对局秩序表

第1轮	B1-A1	B2-A2	A3-B3
第2轮	B3-A1	A2-B1	B2-A3
第3轮	A1-B2	A2-B3	B1-A3

每队 4 人两队轮赛对局秩序表

第1轮	A1-B1	B2-A2	A3-B3	B4-A4
第2轮	B3-A1	A2-B4	B1-A3	A4-B2
第3轮	A1-B2	B3-A2	A3-B4	B1-A4
第4轮	B4-A1	A2-B1	B2-A3	A4-B3

每队 5 人两队轮赛对局秩序表

第1轮	A1-B1	B2-A2	A3-B3	B4-A4	A5-B5
第2轮	B3-A1	A2-B4	B5-A3	A4-B1	B2-A5
第3轮	A1-B5	B1-A2	A3-B2	B3-A4	A5-B4
第4轮	B2-A1	A2-B3	B4-A3	A4-B5	B1-A5
第5轮	A1-B4	B5-A2	A3-B1	A4-B2	B3-A5

每队 6 人两队轮赛对局秩序表

第1轮	B1-A1	A2-B2	A3-B3	A4-B4	B5-A5	B6-A6
第2轮	B2-A1	B4-A2	A3-B6	B3-A4	A5-B1	A6-B5
第3轮	A1-B3	B6-A2	B5-A3	B1-A4	A5-B2	A6-B4
第4轮	A1-B4	A2-B1	B2-A3	A4-B5	B6-A5	B3-A6
第5轮	B5-A1	B3-A2	A3-B1	A4-B6	B4-A5	A6-B2
第6轮	A1-B6	A2-B5	B4-A3	B2-A4	A5-B3	B1-A6

每队 7 人两队轮赛对局秩序表

第1轮	A1-B1	B2-A2	A3-B3	B4-A4	A5-B5	B6-A6	A7-B7
第2轮	B3-A1	A2-B4	B5-A3	A4-B6	B7-A5	A6-B1	B2-A7
第3轮	A1-B5	B6-A2	A3-B7	B1-A4	A5-B2	B3-A6	A7-B4
第4轮	B7-A1	A2-B1	B2-A3	A4-B3	B4-A5	A6-B5	B6-A7
第5轮	A1-B2	B3-A2	A3-B4	B5-A4	A5-B6	B7-A6	A7-B1
第6轮	B4-A1	A2-B5	B6-A3	A4-B7	B1-A5	A6-B2	B3-A7
第7轮	A1-B6	A2-B7	B1-A3	B2-A4	A5-B3	A6-B4	B5-A7

每队 8 人两队轮赛对局秩序表

第1轮	A1-B1	B2-A2	A3-B3	B4-A4	A5-B5	B6-A6	A7-B7	B8-A8
第2轮	B3-A1	A2-B4	B5-A3	A4-B6	B7-A5	A6-B8	B1-A7	A8-B2
第3轮	A1-B5	B6-A2	A3-B7	B8-A4	A5-B1	B2-A6	A7-B3	B4-A8
第4轮	B7-A1	A2-B8	B1-A3	A4-B2	B3-A5	A6-B4	B5-A7	A8-B6
第5轮	A1-B2	B3-A2	A3-B4	B5-A4	A5-B6	B7-A6	A7-B8	B1-A8
第6轮	B4-A1	A2-B5	B6-A3	A4-B7	B8-A5	A6-B1	B2-A7	A8-B3
第7轮	A1-B6	B7-A2	A3-B8	B1-A4	A5-B2	B3-A6	A7-B4	B5-A8
第8轮	B8-A1	A2-B1	B2-A3	A4-B3	B4-A5	A6-B5	B6-A7	A8-B7