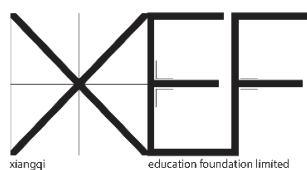


# 通用象棋規則

(ver. 0.7)



xiangqi education foundation limited  
象棋教育基金會有限公司

2022 年 9 月 1 日



## 通用象棋規則



# 通用象棋規則



象棋教育基金有限公司

版權©由象棋教育基金有限公司所持有，2022 年

版權持有人保留其版權之所有權利。本版權物之所有或任何部份，在未得到版權持有人的書面授權前，除非是版權法所允許的評論中之簡短引述外，任何人均不能以任何方法或型式複製（包括儲存於任何可供提取的系統內）、改編、分發、發佈及提供此版權物。若想獲得相關授權，請致電郵予版權人之下列電郵地址，並於標題註明「通用象棋規則版權授權申請」。

[enquiry@xqef.org](mailto:enquiry@xqef.org)

如任何人欲採用本版權物作非商業之用途，必須確保本版權物並未作出改編及僅能複製、分發、發佈及提供此版權物的完整版本。如非自用，使用前仍必須致電郵予版權人之上述電郵地址以獲得相關授權，並於標題註明「通用象棋規則使用授權申請」。

訂購資訊：Ordering Information:

可於本會網址 <https://www.xqef.org/> 或香港象棋協會網址 <http://www.hkxqa.org.hk/> 免費下載。

獻給  
所有熱愛知識與智慧的人

離婁之明，公輸子之巧，  
不以規矩，不能成方員。  
《孟子·離婁上》

## 目錄

自序

前言

詳題

第1篇 導言

第2篇 象棋規則

第1章 總綱

第2章 棋具

第1節 棋盤

第2節 棋子

第3章 起始佈置

第4章 行進程序

第5章 棋子的移動法則

第1節 移動法則總綱

第2節 兵種的個別移動法則

第6章 棋子選定

第7章 走子操作

第8章 盤面檢視

第9章 違規處理

第1節 違規處理總綱

第2節 無影響違規

第3節 須回復違規

第4節 棋局終結違規

第10章 循環局面

第11章 一般棋局終結條件

第12章 其他棋局終結條件

- 第 3 篇 比賽組成
  - 第 1 章 籌組單位
  - 第 2 章 對賽相關資源
    - 第 1 節 場地
    - 第 2 節 棋具
  - 第 3 章 前線人員
    - 第 1 節 總綱
    - 第 2 節 賽務人員
    - 第 3 節 裁判人員
    - 第 4 節 仲裁委員會
    - 第 5 節 前線人員之紀律
  - 第 4 章 賽員
  - 第 5 章 非賽員
  - 第 6 章 參賽隊伍
- 第 4 篇 比賽規則
  - 第 1 章 總綱
  - 第 2 章 比賽章程
  - 第 3 章 對賽規則
    - 第 1 節 賽員出缺
    - 第 2 節 違反操守處理
    - 第 3 節 着法記錄
    - 第 4 節 一般棋規處理
    - 第 5 節 局面處理
    - 第 6 節 計時
    - 第 7 節 比賽暫停及恢復
    - 第 8 節 違規次數累積
  - 第 4 章 法定判決
  - 第 5 章 比賽結困的登記
  - 第 5 章 上訴機制
- 第 5 篇 裁決程序
  - 第 1 章 初審裁決程序
  - 第 2 章 上訴程序

附錄一 建議比賽附例

## 自序

由第一版的《象棋棋規及競賽規則》開始，經過兩次修訂，再修訂成為今天的《通用象棋規則》，歷時四年有餘，所花時數千小時，犧牲了不少工作機會，但無論是本人還是本會，經濟利益固然是毫不含糊的 6 位負數，更獲得不少業界中人的質疑與譏諷。

這倒是預期之內的事，不竟象棋是計算的運動，明明有專業的地區及國際組織免費為大家編寫棋規，豈有自掏腰包、自曝其短、自尋煩惱之理？

十年的教書生涯，讓我親身體驗了象棋作為教育工具的潛力，無論是莘莘學子，殘疾人士，還是成年人，象棋的思維訓練都為他們帶來具大改變，例如：成績突飛猛進；被確診 ADHD 的能定下來上堂；視障人士更是完全的突破了障礙。當大家抱怨現在的年輕人怎樣不濟，爭論教育政策如何失敗時，我們寧願做實事，推廣以象棋訓練思維，而不單是象棋技術的提升。

要推廣一項運動作為教育工具，完整而公平的賽規自然是不可或缺的一環，更是品德教育的重要元素，由 1950 年象棋名家屠景明先生所寫的《象棋比賽規程》開始，到 2018 年世界象棋聯會編修的《世界象棋規則》，象棋規則的「發展」，一直沒有停下來。

然而，大眾對象棋規則的認知及理解，卻遠遠追不上這些發展。

棋規印品本身的流通量可見一斑：買一副國際象棋或圍棋，總見附送一紙棋規，甚至有 multiple 國語言的譯本；但買一副象棋，大家又何曾見過象棋的棋規夾附其中？

又問，有多少人知道長捉如何處理？這明明是象棋的規則之一，就算平時朋友間對弈都要用到，卻往往連職業賽員都搞不清楚當中繁複的例外情況，不少「懂得」下象棋的普羅大眾更是有這些「專業」的規則都不知道，遑論不懂下象棋的人。

話說回來，複雜至此，現行棋規的行文用字，包括由中國象棋協會於 2014 年審定的《象棋競賽規則 2011 審定版》，以及《世界象棋規則》，卻遠較「真正」的棋規簡單，這些為求精簡而作出取捨後的文字版本，不但忽略了一些可能出現的盤面，還產生了含糊甚至矛盾的描述，而真正的棋規卻都是口傳身授，但各人的理解卻又有所異同，於是，專業的裁判也無法統一且準確地理解棋規。

再者，棋規的執行本身也沒有標準的程序，裁判只能依賴自身之經驗或當場裁判長之指示操作，有經驗的裁判長會於賽前的裁判會議盡量與所有裁判人員同調棋規理解及其執行上的口徑，但作出裁決時始終難以完全統一。在地區比賽中，更會有「德高望重」的賽員或觀眾比裁判長更「權威」而左右判決的情況出現——這已經不能算是運動了。

無可置疑的是，如能讓象棋規則更為廣泛地傳播開去，便更能引起參與和討論，無論一時的方向是為了產生更激烈的對賽而進一步複雜化，還是為了推廣而進一步簡化，都絕對會有助象棋規則的發展。我們修編並公開本規則的目的，正正是要打開進一步發展象棋規則的討論。

世上本來就沒有所謂最好的規則，本規則亦絕不例外，因為實踐過的人就會知道，每有一條規矩，必然有利有弊，一切都是取捨。

我們希望能更精確而簡明地表達象棋規則及制定標準化的執行程序。我們更希望，有更多人閱讀、理解、採用及討論本規則，並誠意向所有比賽的組織者推薦使用。

黎明  
象棋教育基金

## 前言

象棋教育基金有限公司（下稱「本會」）為了推廣象棋成為普及的教育工具，編寫這本《通用象棋規則》（下稱「本規則」），旨在增強象棋規則的確定性、增訂各式比賽所適用的附例及制定棋規執行時的標準程序，而當中的確定性，更是象棋能公平對賽的基石。

### 修訂

本規則實為本會所編的《象棋棋規及競賽規則》之第四次修訂版，我們仍然毋忘初衷，在參考了比賽時的實踐經驗及意見，在第三次修訂本的基礎上，作出了以下的修訂：

1. 參考比賽的實踐及棋友的意見，修訂了有關涉及自裁及雙方未有發現技術犯規時的處理；
2. 精簡條文，務求便利閱讀及理解；
3. 將比賽的組織移除，僅保留與裁決相關的條文；

### 與其他棋規的主要差異

我們明白規則的制定本來就是有所取捨，因此，基於本會之編寫重點的本規則，必然會與重點相異的其他象棋規則有所不同。第一個明顯的差異，就是行文用字。本規則其中一個重要目標，是要增強棋規的確定性，其行文用字與法律條文相近，比較嚴謹及詳盡，加上本規則為了讓使用者更能理解規則之間的關係，在不少篇章中都加入了類似總綱的章節，而同一時間，為了增強其閱讀性，我們亦刪減了大量冗長的陳述。總體而言，長度較其他規則有所增長，但閱讀也較以前容易。

另外，在於其針對各種不同的比賽規模及情況，規範裁判人員所能作出的判決。表面上移除了至高無上的裁決權，實因規則之確定性而使裁判人員的權威更為彰顯。

再者，本會既以教育為本，本規則自然側重於棋局的完整性，讓象棋技術能更有意義地累積，而非單純因違規而終結對局以分高下。例如，本規則的「自裁」（自殺）規則，僅在棋局無法回復的情況下採用，另外，每輪次一方也只記最多一次技術犯規，不會有一個動作產生兩次違規而判負的情況。

### 本規則的結構

本規則的第1篇為本規則的基礎，當中包含了詞彙的釋義以及本規則的編寫原則，接着的第2篇正是本規則的第一個主要部分——象棋運動本身的規則，這部分適用於所有象棋運動的情況，並完全獨立於任何比賽規則。其中，第1章為象棋規則的總綱，包含了對象棋運動的性質之完整描述，再加上第4章的行進程序及第9章的盤面檢視，貫通了整個第2篇中其餘的9個章節。

第二部分由第3至第5篇所構成，包含了所有與舉辦比賽相關的細節。第3篇是比賽組成，包括相關的籌組單位、工作人員、賽員、非賽員及各自的紀律要求及相應懲處。第4篇是針對比賽而額外於象棋本身的規則，亦確立了每項比賽的規則是以其章程為綱的原則。第5篇算是整個第二部分的總結，其訂明了由第3及第4篇所產生的所有合法裁決，並提供了標準化的裁決及上訴程序。

附錄一收錄了因應比賽模式而建議的附例，其中除了就不同規模的比賽而作出的建議外，最重要的是針對殘疾人士所訂立的相關比場規則，發揮傷健共融的精神。

## 通用象棋規則



## 詳題

本規則旨在就一個中文名稱為「象棋」而英文名稱為“Xiangqi”的圖版遊戲運動界定其規則，並就舉辦象棋比賽的組織、賽員的操守、比賽的規則及其執行、以及各式比賽附例的制定或相關事宜訂定相關條文。

## 第 1 篇 導言

### 1. 簡稱、實施日期及適用範圍

- (1) 本規則可引稱為《通用象棋規則》。
- (2) 本規則自 2022 年 9 月 1 日起實施。

### 2. 適用範圍

- (1) 本規則第 2 篇的象棋規則為象棋運動本身的規則，適用於所有象棋運動的情況，無論競賽與否。
- (2) 本規則適用於所有在其比賽章程中完整或部分實施本規則的象棋比賽，各主辦機構可於其象棋比賽的章程中以補充規程的方式，申明刪改的部份。

### 3. 釋義

- (1) 在本規則中：

棋手	參與象棋動的運動員；
局	量詞，一場完整的象棋對弈；
線	棋盤上的直線；
排	棋盤上的橫線；
交點	棋盤上由線與排所構成的相交點；
河界	雙方
九宮	雙方各自第 1 至 3 排與第 4 至 6 線所構成的 9 個交點；
步	棋盤上最小的距離單位為兩個相鄰交點的距離
直步	棋盤上兩個垂直的鄰接交點
橫步	棋盤上兩個水平的鄰接交點
斜步	棋盤上兩個相鄰的對角交點
雙方	兩名對弈棋手的合稱；
一方	雙方中的其中一方；
己方	前述一方，相對於對方；
對方	前述一方的對手；

紅（黑）方	選擇紅（黑）棋的一方，詳見第 17 條；
輪次	一方的操作時段，分為紅方輪次和黑方輪次，輪流進行，不會同時發生，詳見第 19 條；
回合	量詞，2 個相連的完整輪次，必須一紅一黑，以紅輪次為始稱「紅先回合」，以黑輪次為始稱「黑先回合」，詳見第 19 條；
走子	移動棋子，使其由棋盤上的一個交點，移動到另一個交點；
着	量詞，一次完整的走子；
原佔據交點	一方欲移動的棋子，其所佔據的交點；或實際移動了的棋子，其在走子前所佔據的交點；
目的地交點	一方欲移動的棋子，其欲前往的交點；或實際移動了的棋子，其在走子後所佔據的交點；
經過交點	當一枚棋子的走子由多於一步所構成，該子的原佔據交點及目的地交點之間所經過的每一個交點；
着法	欲移動或已移動的棋子，其所有相關於該移動的資訊；
合法着法	一個完全符合第 5 章所述之棋子移動法則的着法；
非法着法	一個違反了第 5 章所述之棋子移動法則中任何一條的着法；
吃	一方棋子移動到有對方棋子佔據的交點，並將該對方棋子除外，詳見第 23(6)項。
攻擊範圍	一棋子的按移動法則能作出吃子着法的每一個目的地交點；
攻着	使任何對方棋子新納入己方任何棋子的攻擊範圍的合法着法；
照着、將軍、叫將	攻擊對方的帥（將）的合法着法；
捉着	攻擊對方帥（將）以外的一子或多子的合法着法；
應將、解將	讓己方的帥（將）離開、消滅或改變對方照着所產生的攻擊範圍的合法着法；
應捉、解捉	讓己方的被攻子離開、消滅或改變對方捉着所產生的攻擊範圍的合法着法；

有根	棋子的狀態，一方棋子身處的交點，屬於該方另外一枚或以上的棋子的攻擊範圍內；
有根子的根	每枚攻擊範圍覆蓋相關有根子的同一方棋子；
真根	如當一方有根子被對方攻擊子吃掉時，該相關有根子的根能以合法着法於下一鄰接輪次立刻吃回該對方攻擊子；
假根	如當一方有根子被對方攻擊子吃掉時，該相關有根子的根沒有任何合法着法於下一鄰接輪次立刻吃回該對方攻擊子；
盤面	所有棋子於棋盤上的位置以及當下為何方輪次的資訊；
非法盤面	(i) 一個無論經過任何數量的合法着法都無法達成的盤面； (ii) 一個因走子時子被放在交點以外的位置而產生的盤面； (iii) 一個因被吃子未出棋盤表面提離所形成的盤面； (iv) 一個因違反第 30 條任何限制所導致的盤面；
摸子	一方在棋局的任何時間觸碰棋子，詳見第 31 條；
選定移動子	一方在其輪次時摸的第一枚己方棋子，且該棋子有最少一着合法着法，詳見第 31(1)項；
選定被吃子	一方在其輪次時摸的第一枚對方棋子，且己方最少有一着合法着法可吃掉該對方棋子，詳見第 31(2)項；
選定子	選定移動子及選定被吃子的統稱；
執子手	操作走子的同一隻手，詳見第 33(1)項；
棋局正確性	一個完全沒有違反第 2 篇第 3 章所述之初始佈置、同篇第 4 章第 21 條所述之流程及本篇第 5 章所述之棋子的移動法則的棋局；
無影響違規	不影響棋局正確性的違規，詳見第 37 條及第 2 篇第 9 章第 2 節；
須回復違規	影響棋局正確性的違規，詳見第 37 條及第 2 篇第 9 章第 3 節；

額外着法	一方走子時到對方走子前，該方的任何額外走子，詳見第 49 條；
局面	由多於一個連續盤面所構成的局況；
相同盤面	一個經過 1 個或以上其他盤面後再次出現的盤面；
循環局面	相同盤面及其之間的所有盤面；
循環次數	相同盤面出現的次數，無論每次形成該相同盤面時所走的着法、着法的次序、及所經過的盤面數量是否相同；
長將	一個一方每着皆為照着的循環局面，詳見第 58(1) 條；
長捉	一個一方每着皆為捉着且對方每着均有應捉的循環局面，有眾多例外情況，詳見第 58(2) 條；
一般循環局面	非長將及非捉的循環局面，詳見第 58(3) 條；
預警循環上限	當有一循環局面達至第 3 次循環時，必須按情況對相關的棋手作出警誡，詳見第 60 條；
警誡盤面	警誡時的盤面；
賽場	正個比賽場地，包括場地輔助設施，最少要包含賽區及司令台；
賽區	賽員進行對賽的區域；
司令台	工作人員處理比賽事務的區域，如排程及計算結果等；
主辦方人員	主辦方的代表，已將對比賽營運之所有決策權下放至賽務總監，僅保留突發的比賽財務預算以外事項之決策權，以及比賽進行時唯一能進行財務安排及操作的權限；
賽務人員	負責比賽的營運，須盡量減少延誤及防止比賽出現不公的情況，當有對賽進行時，賽區內由裁判人員負責，賽務人員絕不踏足或干涉；
賽務總監	賽務總監為主辦者的代理，是賽務人員的最高負責人，對賽場擁有全權控制，每場賽事必須且僅可有 1 名；
裁判人員	負責比賽規則的執行，只忠於比賽章程；

裁判長	裁判人員的最高負責人，每場比賽必須且僅可有 1 名，對賽期間對賽區擁有全權控制；如未有成立仲裁委員會，裁判長對比賽的章程包括比賽規則有最終解釋權以及所有爭議的最終裁決權；
裁判主任	在多組別的比賽中，為所屬組別的最高級裁判人員，負責處理該組別的所有裁決及上訴，有權處理有關第 67 條的官和；
裁判員	負責處理該組別的所有裁決及對棋證的上訴，無權處理有關第 67 條的官和；
棋證	對不具爭議的問題有權作出執行及裁決；
仲裁委員會	大型賽事中的最終裁決機構，由單數的資深象棋裁判人員所組成，且裁判長為當然委員，對章程有最終解釋權，只處理對裁判長的書面上訴；
賽員	正前往賽區進行對局及正在賽區進行對局的人士，所有賽員均為對等之存在；
非賽員	所有不是賽員的人，包括剛完成對局者；
隊伍	當比賽為團體制時按比賽章程要求的參賽單位，由不同功能的成員組成；
隊員	隊伍中負責對賽的成員；
教練	在非對賽時負責隊伍技術指導的成員；
領隊	負責教練工作以外與隊伍管理相關其他工作的成員；
監局	對賽時有裁判人員監察棋局的進行；
監局制	所有對賽都有裁判人員進行監局的執法模式；
巡邏制	對賽時僅有裁判人員在賽區巡邏的執法模式；
按棋鐘	一方按下棋鐘上自己一方的按鈕；

(2) 本規則以繁體中文版為準。

#### 4. 指導原則

- (1) 遵從所有第 2 篇中所有的規則，正確地完成一局象棋，讓棋局可傳於後世，以供研習。
- (2) 一方的棋子是該方的責任。

## 第 2 篇 象棋規則

### 第 1 章 總綱

#### 5. 象棋的性質

- (1) 象棋是一種圖版遊戲的運動。
- (2) 象棋是由 2 方參與象棋的運動員進行對弈的運動。
- (3) 象棋運動的對弈必須依照本篇所述的方式進行。
- (4) 每一場對弈都必須以第 1 篇第 4 條為最高原則。
- (5) 參與象棋的運動員稱為「棋手」。
- (6) 一場對弈，由開始到終結，稱為一「局」棋。

#### 6. 初始佈置

雙方以第 2 章所述的棋具，按本篇第 3 章所述的起始佈置作設置。

#### 7. 對弈方式

雙方按本篇第 4 章所述的程序，進行對弈。

#### 8. 對弈目的

雙方棋手透過對弈，達至以下的情況：

- (a) 比對方優先以第 65 條所述的方式取勝；或
- (b) 如一方自覺不能取勝，以第 66 或 67 條所述的方式阻止對方以第 65 條所述的方式並達至和局。

## 第 2 章 棋具

### 第 1 節 棋盤 (可參考圖 1 的一般棋盤樣式)

#### 9. 棋盤的必要特徵

- (1) 由 9 根直線和 10 根橫線成直角相交組成，因而合計有 90 個交點，交點上用以擺放本章第 2 節所述的棋子。
- (2) 每個交點的垂直與水平距離相等，並略比第 10 條所述之棋子的直徑為長。
- (3) 棋盤內的直線 (不計第 1 及第 9 條的「邊線」) 不穿過第 5 及第 6 橫線之間的空間，其所形成之空間，稱為「河界」。
- (4) 雙方各自的第 1 至第 3 橫線與棋盤的第 4 至第 6 直線，所構成的 9 個交點，稱為「九宮」，於九宮所形成的四方區域中畫兩條交叉的對角線。

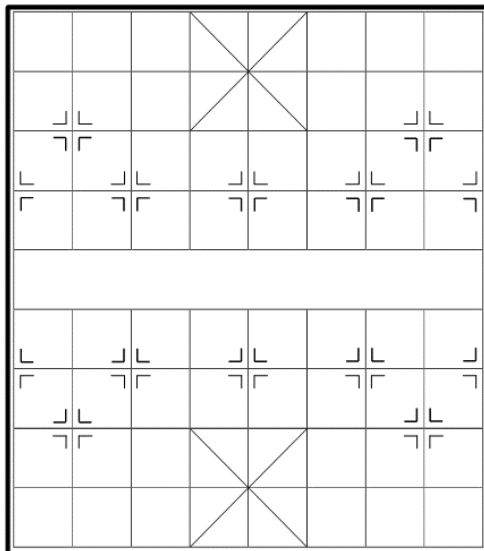


圖 1 一般棋盤樣式

#### 10. 棋盤的常見裝飾

除第 9 條所述的棋盤必要特徵外，棋盤上可以加上如下非必要的裝飾：

- (a) 雙方各自的第 4 橫線與棋盤的第 1、3、5、7 及 9 直線，以及雙方各自的第 3 橫線與棋盤的第 2 及 8 直線，所構成的合共 7 個交點，各有一中空及四邊開口的十字形記號，當中第 1 及 9 直線的十字形記號只有棋盤內的半個。
- (b) 棋盤最外圍通常再有一粗線邊框。
- (c) 河界中及棋手方的邊界位可寫有裝飾或宣傳的文字或圖案。

#### 11. 棋盤的損壞

如棋盤有所損壞，但雙方同意不影響辨認及操作性，則不用替換且事後不得以此投訴，否則須於賽前更換。

## 第 2 節 棋子

### 12. 兵種及數量

(1) 全 32 枚棋子共有以下 7 種兵種，按紅黑各有兩組相異的表示文字：

紅	黑
帥，1 枚，可簡寫為「帅」	將，1 枚，可簡寫為「将」
俥，2 枚，可寫為「車」或簡寫為「车」	車，2 枚，可簡寫為「车」
馬，2 枚，可寫為「馬」或簡寫為「马」	馬，2 枚，可簡寫為「马」
炮，2 枚，可簡寫為「包」	砲，2 枚，可寫為「炮」或簡寫為「包」
仕，2 枚，可簡寫為「士」	士，2 枚
相，2 枚	象，2 枚
兵，5 枚	卒，5 枚

### 13. 外形

(1) 棋子一般為直徑相同的矮圓柱體，其直徑一般為：

(a) 圓柱體高度的約兩倍或以上；及

(b) 比一直步或橫步（如不相同則取較短者）的長度略短。

(2) 每組各有 7 種名稱不同的兵種，一般會在每枚矮身圓柱體棋子的其中一個底，上面刻上兵種的中文名稱。

(3) 紅子一般白底紅字，單色印刷時以白底黑字表示。

(4) 黑子一般白底黑字，單色印刷時以黑底白字表示。

### 14. 棋子的缺損

(1) 如一方有棋子損壞，但雙方同意不影響其操作性及被辨認的能力，則不用替換，否則作該棋子遺失論，按本條第(3)項處理。

(2) 如棋子太大，但雙方同意不影響辨認棋子在棋盤位置上的能力，則不用替換，否則作所有棋子遺失論，按本條第(3)項處理。

(3) 如一方有棋子遺失掉，雙方必須於賽前以用雙方同意的代替品取代，否則須找同款式的棋子取代。

### 第3章 初始佈置

#### 15. 棋盤的搬放

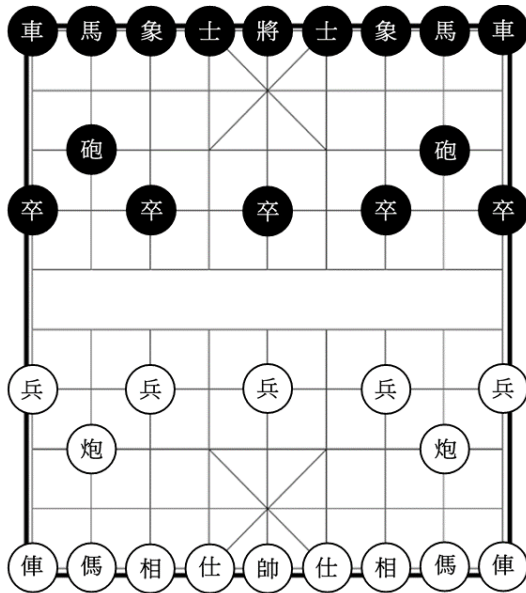
棋盤放置成對奕雙方隔河界而坐，河界橫向分隔對奕雙方。

#### 16. 棋子分配

對奕雙方各取一組同色棋子，取紅子的棋手稱為「紅方」，取黑的稱「黑方」。

#### 17. 棋子於棋盤上的初始位置

- (1) 對局開始時，32 枚棋子均全數放於棋盤上。
- (2) 以河界為界，一方棋子放置於自己一邊的棋盤上。
- (3) 雙方棋子的棋盤上的初始位置必須按如下方式排列：



## 第 4 章 行進程序

### 18. 流程

- (1) 對奕雙方，由本篇第 3 章所述的初始佈置開始，一般紅先黑後，不斷輪流進行其「輪次」。
- (2) 一方輪次時，該方按第 19 條操作。
- (3) 一方輪次結束時，對方輪次立刻開始。
- (4) 雙方輪次不斷更替，直到本篇第 11 章所述之一般棋局終結條件或本篇第 12 章所述之其他棋局終結條件的出現。

### 19. 輪次中的操作

- (1) 在一方輪次開始時，先按第 20 條進行盤面檢視。
- (2) 在一方輪次時：
  - (a) 該方必須且僅能夠按以下程序，完成己方己方僅一枚棋子的走子：
    - (i) 先按本篇第 6 章所述般選定棋子；
    - (ii) 然後按本篇第 7 章所述的操作，作出符合第 5 章所述之移動法則的相關棋子移動。
  - (b) 對方不可觸碰棋子或干擾其於棋盤上的位置。
- (3) 一方走子完成，如無違規，該方輪次立即結束。

### 20. 盤面檢視

- (1) 每輪次開始時，須按本篇第 35 條檢視上一輪次完結所新產生的盤面，有否出現本篇第 10 章所述的循環局面或本篇第 11 章所述的一般棋局終結條件，並按其作相應的處理。
- (2) 如未能於新盤面產生後未能即時發現而延誤處理，應於發現後即時按本篇第 36 條處理。

### 21. 常態檢視

- (1) 一方在棋局終結前的任何時間，須持續地按第 36 條檢視棋局，檢視有否出現本篇第 9 章所述的違規情況或本篇第 12 章所述的其他棋局終結條件，並按其作相應的處理。
- (2) 如本篇第 11 章所述的一般棋局終結條件，與本篇第 12 章所述的其他棋局終結條件同時發生，按前者先發生處理。

## 第 5 章 棋子的移動法則

### 22. 移動

- (1) 一方每次只能移動己方一枚棋子。
- (2) 於每次走子，必須由該子的原佔據交點移動至本條及按其兵種根據本章第 2 節的規定所容許的目的地交點。
- (3) 除第 24(2)項有關炮（砲）的吃子規則另有規定外，每一個經過交點必須沒有被任何棋子佔據。
- (4) 當棋子到達目的地交點時，必須使棋子完整覆蓋構成交點的線與排。
- (5) 有己方棋子佔據的交點，不能成為目的地交點。
- (6) 如欲選擇有對方棋子佔據的交點為己方棋子的目的地交點，必須將該對方棋子提離棋盤，且按合法着法移動己方棋子至該目的地交點。被提離的棋子在該局中不再使用，稱為「吃子」。
- (7) 到達目的地交點後，不論有否吃子，棋子的移動即結束，該子在同一輪次中不得再次進行移動。

## 第 2 節 兵種的個別移動法則

### 23. 俥（車）的移動法則

- (1) 每着可選走直步或橫步，不可走斜步；
- (2) 1 着中的所有步必須為同一個方向；
- (3) 1 着中不限步數。

### 24. 炮（砲）的移動法則

- (1) 除受限於本條第(2)項的吃子規定外，走法與俥（車）相同；
- (2) 炮（砲）在吃對方棋子時，第 22(3)項不適用。在該炮（砲）與目標對方棋子之間必須身處的另一條直（橫）線上，當且僅當有 1 枚任何其他棋子在該兩子之間，則直接讓炮（砲）跳過該枚其他棋子佔據目標對方棋子所處的交點，並同時將該目標對方棋子移出棋盤外，完成吃子。該枚被跳過的其他棋子稱為「砲台」。

### 25. 馮（馬）的移動法則

- (1) 每着必須由下列兩步組成：
  - (a) 首先，馬走可選走 1 直步或橫步；
  - (b) 然後，跟本項第(a)款所述的一步之方向一致，再走 1 斜步到兩個相鄰對角交點中的其中一個；
- (2) 如出現第 22(3)項的情況，有任何棋子佔據該馮（馬）前後左右任一方向的鄰接交點，則該馮（馬）均不能向該方向移動，也不能吃掉該阻礙的子，這情況稱為「絆馬腳」。

### 26. 相（象）的移動法則

- (1) 每着必須由下列兩步組成：
  - (a) 首先，走 1 斜到任何一個相鄰的對角交點；
  - (b) 然後，跟本項第(a)款所述的一步之方向相同，再多走 1 斜到下一個相鄰對角交點；
- (2) 如出現第 22(3)項的情況，有任何棋子佔據該相（象）任一方向的鄰接對角交點，該相（象）都不能向該方向移動，也不能吃掉該阻礙的子，這情況稱為「塞象眼」；
- (3) 不能越過河界。

27. 仕（士）的移動法則

- (1) 走子時只能沿九宮內的斜線走斜步；
- (2) 每着只能走 1 步；
- (3) 只限於九宮內走子。

28. 兵（卒）的移動法則

- (1) 未過河界前只能走直步；
- (2) 過河界後可走直步和橫步，不可走斜步；
- (3) 每着只能走 1 步；
- (4) 無論如何，不能後退。

29. 帥（將）的移動法則

- (1) 可走直步和橫步，不可走斜步；
- (2) 每着只能走 1 步；
- (3) 只限於九宮內走子。

30. 有關帥（將）的特殊移動限制

- (1) 棋手不能讓自己的帥（將）被對方吃掉，因此：
  - (a) 當一方在其輪次走出照着，被攻擊帥（將）的一方於相接的輪次不可走出並非應將以外的任何其他着法。
  - (b) 一方的帥（將），無論有否受對方攻擊，也不能走出任何着法而導致該方的帥（將）進入對方任何一子的攻擊範圍。
- (2) 紅方的帥與黑方的將不能「照面」，即不能形成在棋盤上的同一直線且無子相隔、直接相對，因此：
  - (a) 當紅帥與黑將在同一直線上時，且將帥之間僅有一子作分隔時，該分隔子不得作出移離該直線的着法。
  - (b) 如一方的帥（將）平移一橫步到棋盤上的另一直線時會與對方的將（帥）照面，則該帥（將）不能作出該橫步的着法。

## 第 6 章 棋子選定

### 31. 摸子選定

- (1) 一方輪次時，必須摸己方 1 枚棋子。若摸的己方棋子為該輪次中己方摸的第一枚己方棋子，且該己方棋子有一個或以上可行的合法着法，該己方棋子即為選定移動子，否則該摸子無效。
- (2) 一方輪次時，該方若摸對方棋子，摸的對方棋子為該輪次中摸的第一枚對方棋子，若己方有一個或以上可行的合法着法可吃掉該對方棋子，該對方棋子即為選定被吃子，否則該摸子無效。

### 32. 摸子走子

- (1) 摸子產生選定子後，不可再觸碰其他同一方的棋子。
- (2) 如一方想擺正棋盤上的棋子而不是走子，必須在該方輪次時，先向對方聲明方可進行，過程中不產生本條第(1)項的任何選定子。
- (3) 除非符合本條第(2)項所述的情況，又或是明顯誤碰，否則：
  - (a) 當有選定移動子時，走子必須走選定移動子；
  - (b) 當有選定被吃子時，走子必須吃選定被吃子。

## 第 7 章 走子操作

### 33. 走子動作

- (1) 走子必須以一隻執子手單獨完成。
- (2) 當以下動作完成，不論先後，即立刻完成該着走子動作。：
  - (a) 用執子手將選定移動子按本篇第 5 章的移法則放於目的地交點；
  - (b) 執子手離開該選定移動子；及
  - (c) 如有吃子，用執子手將選定被吃子提離棋盤表面。
- (3) 若然一方在走子過程中，並非完整地將選定移動子完整拿起再放到目的地交點，而是在其中的任何部份以執子手拖行或推動選定移動子在棋盤上滑行移動，本條第(1)項仍然適用，唯滑動時有進無退，且即使滑動後再提起選定移動子也不能放回一個比滑動最遠點較後的位置。

### 34. 落子無悔

- (1) 一方走子動作完成後，除非該着法違反本篇第 9 章所述的任何規則，否則走子完結，該方輪次亦告完結。
- (2) 如一方落子後改變着法，作該方連續輪次論。

## 第 8 章 棋局檢視

### 35. 盤面檢視的優次

每當新盤面產生時，必須按下列順序檢視有否以下本篇第 10 或第 11 章的盤面情況：

- (a) 棋局常規結束：
  - (i) 第 66(1)項所述的正和；
  - (ii) 第 65(1)項所述的將死；
  - (iii) 第 65(2)項所述的困斃；
- (b) 第 66(2)項所述的自然限着成和；
- (c) 禁止着法結束：
  - (i) 第 63(a)(ii)項所述的同犯相同禁着；
  - (ii) 第 63(a)(i)項所述的犯禁；
- (d) 第 63(b)項所述的一般循環局面；
- (e) 循環局面警誡：
  - (i) 第 61(3)條所述的同犯相同禁着；
  - (ii) 第 61(2)條所述的犯禁；
  - (iii) 第 61(1)條所述的非禁止循環局面；
- (f) 第 67 項所述的官和。

36. 常態檢視的優次

- (1) 在棋局終結前，必須常時持續地按下列順序檢視有否以下非因新盤面所產生情況發生：
  - (a) 未能及時發現第 35 條所述之盤面情況；
  - (b) 第 69(1)條所述的認負；
  - (c) 第 69(2)條所述的議和；
  - (d) 第 37(2)項所述的須回復違規；
  - (e) 在任何一方提出時，第 37(1)項所述，無影響違規；
  - (f) 第 70(1)及 70(2)項所述的無意作賽；
  - (g) 第 70(3)項所述的強制和棋；
  - (h) 第 70(5)項所述的雙負；
  - (i) 第 70(4)項所述的犯規；
  - (j) 第 71(1)項的超時；
  - (k) 第 71(2)項的其他協定棋局終結。

## 第 9 章 違規

### 第 1 節 違規定義

#### 37. 違規的分類

- (1) 「無影響違規」：對棋局的正確性沒有影響的違規，包括：
  - (a) 一方在對方輪次時摸子（違反第 19(2)(b)款）；
  - (b) 產生選定子後再摸其他同方棋子（違反第 32(1)項）；
  - (c) 不走選定移動子或不吃選定被吃子而改走他着（違反第 32(3)項）；
  - (d) 用非執子手或任何其他工具完成或協助走子（違反第 33(1)項）；
  - (e) 滑動棋子前進再後退（違反第 33(3)項）。
- (2) 「須回復違規」：對棋局的正確性有影響的違規，包括：
  - (a) 錯誤的初始佈置（違反第 18(1)項）；
  - (b) 同一方連續走 2 個或以上相接的輪次（違反第 18(3)項）；
  - (c) 任何人在任何時間，干擾棋子在棋盤上的位置（違反第 19(2)(b)款）；
  - (d) 一方走子時將棋子置於非交點的位置上（違反第 22(4)項）；
  - (e) 吃子後沒有將被吃子提離棋盤（違反第 22(6)項）；
  - (f) 錯誤的棋子移動（違反本篇第 5 章任何有關棋子移動的條文）；
  - (g) 同時移動多於 1 枚棋子（違反第 33(2)項）；
  - (h) 落子後更改着法（違反第 34 條）。
- (3) 「棋局終結違規」使該棋局中斷的規，包括：
  - (a) 到一方輪次時，該方拒絕走子（違反第 22(3)項）；
  - (b) 無法回復的非法盤面。

### 38. 違規的嚴謹責任

一切違規，除非該違規項目之處理細則中另有說明，否則不論其心態為有意圖、魯莽、疏忽、知而不報、無意或任何其他狀態，只考慮違規方的客觀動作與結果。

### 39. 違規的發現及提出

- (1) 如一方作出無影響違規，對方必須「及時提出」，才按本章第 2 節中的相應規則作出處理，否則不作處理。即在最早的該對方輪次(包括違規發生之輪次)，該對方摸子前提出。
- (2) 無論在棋局的任何時間，發現一方或雙方曾作出一次或多次須回復違規，必須按本章第 3 節中的相應規則作出處理。
- (3) 無論在棋局的任何時間，發現一方或雙方曾作出一次或多次棋局終結違規，必須按本章第 4 節中的相應規則作出處理。

### 40. 拒絕回復或修正

如一方須按本章中的任何條文進行回復或修正，但該方拒絕，作拒絕對弈論，按第 55(2)條處理。

### 41. 無法回復或修正

如一方須按本章中的任何條文進行回復或修正，但雙方因記憶無法按相關條文進行回復或修正，除非相關條文另有註明，否則：

- (a) 如當前盤面為合法盤面，不作回復；
- (b) 如當前盤面為非法盤面，按第 56 條處理。

## 第 2 節 無影響違規

### 42. 在對方輪次時摸子

- (1) 如一方不遵從第 19(2)(b)款，在對方輪次時摸子，當作是下一該方之輪次時的摸子。
- (2) 於該對方輪次中，該對方於該違規摸子前所產生的該對方選定子仍然生效。

### 43. 產生選定子後再摸其他棋子

- (1) 如一方不遵從第 32(1)項，在產生選定子後及走子完成前，再摸其同方棋子，該額外的摸子無效。
- (2) 如一方同時觸摸己方兩枚或對方兩枚棋子，或因任何原因未能判斷哪一枚棋子為同類的選定子，則由對方決定哪一枚為相關類別的選定子。

### 44. 不走選定移動子或不吃選定被吃子而改走他着

如一方不遵從第 32(3)條，在產生選定移動子及／或選定被吃子後，而作出改走他子及／或不吃選定被吃子的着法，則該非選定子的着法無效，並要將棋局回復到該違規着法前的盤面，然後該方必須用相同的選定子重新走子。

### 45. 選定移動子無合法着法或無合法着法可吃掉選定被吃子

- (1) 如為第 32(3)(a)款的情況，僅有選定移動子，但該子無任何合法着法，視該選定移動子失效，該方輪次重新開始，可改走其他己方棋子。
- (2) 如為第 32(3)(b)款的情況，僅有選定被吃子，但該方無任何棋子能吃掉對方的選定被吃子，視該選定被吃子失效，該方輪次重新開始，可走任何己方棋子，不用吃該選定被吃子。
- (3) 如同時為第 32(3)(a)及(b)款的情況，同時有兩種選定子，但該選定移動子無法吃掉該選定被吃子，則按該選定移動子及該選定被吃子的產生先後處理：
  - (a) 先處理先產生的選定子，以本條第(1)或(2)項的要求作處理；
  - (b) 如仍無法完成，則處理另一枚選定子，以本條第(2)或(1)項的要求重新處理；
  - (c) 如仍無法完成，則該方所有選定子失效，可走其他己方棋子，亦不用該吃選定被吃子。
- (4) 如為第 48(3)項的情況，但無法判斷兩種選定子的產生次序，則以先產生選定被吃子的情況處理。

46. 執子違規

如一方不遵從第 33(1)條所述的方式，以執子手以外的方式執子走子，且該方並無特殊需要，則該走子無效，並須將棋局回復到該着法前的盤面及狀態，然後該方必須用相同的選定子，以符合第 33(1)條的規定重新走子到相同的目的地交點。

47. 滑動棋子前進再後退

如違反第 33(3)項，一方在滑動選定移動子後，無論以任何形式將該棋子向原佔據交點靠近落子並離手：

- (a) 如滑動最遠點為合法的落點，以該滑動最遠點為目的地交點；
- (b) 如滑動終點為非法的落點，以滑動時最遠的合法落點為目的地交點；
- (c) 如所有滑動經過交點均為非法交點，以滑動前曾選擇的落點為目的地交點；
- (d) 如滑動前沒有任何曾選擇的落點，該選定移動子仍然有效，該方可另選落點。

### 第 3 節 須回復違規

#### 48. 錯誤的初始佈置

如發現棋子的初始佈置有誤，違反第 18(1)項，相關棋子的一方須即時修正棋子的位置。

#### 49. 額外着法

(1) 如一方違反第 18(3)項，在完成其輪次後作出額外着法，必須將棋局回復到沒有作出該額外着法的狀態，即對方輪次，並以第 1 額外着法的移動子與被吃子作為該方下一輪次的選定子。

(2) 如因任何原因不能分辨該些着法中哪些為額外着法，則由對方決定哪一着為選定着法及哪一着為額外着法中的第 1 着，再按本條第(1)項處理。

#### 50. 受干擾的盤面

(1) 如發現棋子的位置被干擾，須將盤面回復至棋子位置未被干擾前的輪次。

(2) 不影響第 41 條的效力，如因任何原因，未能將棋局回復到未有干擾棋子位置前的輪次，但雙方不爭議相關棋子的原來位置為當下位置的鄰接交點：

(a) 干擾由一方造成，該方須則即時修正相關棋子的位置至對方所指定的位置；

(b) 干擾由第三方造成，相關棋子的一方須則即時修正相關棋子的位置至對方所指定的位置；

#### 51. 走子至非交點

如一方違反第 22(4)項，走子時將棋子置於非交點的位置，該方必須即時修正至對方所指定的位置。

#### 52. 吃子不提子

如一方違反第 22(6)項，未有將被吃子提離棋盤，該方必須在發現後立刻將其提離棋盤。

#### 53. 錯誤的棋子移動

對局中發現一方的任何着法是非法着法，違反第 5 章有關棋子移動的任何條文，應立刻將棋局回復到第一着非法着法前的盤面之輪次，且該輪次原先的選定子仍然不變。

#### 54. 同時移動多於 1 枚棋子

如一方違反第 33(2)項，同時移動多於 1 枚棋子，作額外着法論，按第 49(2)項的方式處理。

## 55. 回手

如違反第 34 條的規定，走子完成後再更改着法，更改着法的移動，作額外界法論，按第 49 條處理。

#### 第 4 節 棋局終結違規

##### 56. 拒絕對弈

- (1) 一方違反第 22(3)項，在其輪次時有最少一着合法着法，但明示其拒絕走子，棋局終結，作該方強制認負論，按第 74(1)項處理。
- (2) 一方違反第 41 條，在須要按本章第 2 或第 3 節的相關條文作出回復或修正時，但明示其拒絕回復或修正，作該方強制認負論，按第 74(1)項處理。

##### 57. 無法回復的非法盤面

如無法回復的非法盤面：

- (a) 由一方造成，按第 74(1)項作該方強制認負處理。
- (b) 由第三方造成，按第 74(3)項作強制和局處理。
- (c) 由雙方造成，按第 74(5)項作雙負處理。

## 第 10 章 循環局面

### 58. 循環局面的種類

- (1) 一方「長將」：在一循環局面中，該方每着皆為照着。
- (2) 一方「長捉」：在一循環局面中，一方每着皆對同一被捉子走捉着，對方每着均就該被捉子應捉；但以下情況，不算長捉：
  - (a) 被捉子是未渡河兵（卒）；
  - (b) 捉子的是兵（卒）或帥（將）；
  - (c) 捉子的是仕（士）或相（象），且被捉子不是車（俥）；
  - (d) 被捉子有真根，且被捉子不是俥（車）；
  - (e) 被捉子可吃掉捉着中的攻擊子，且攻擊子不是兵（卒）；
- (3) 非長將或長捉的循環局面稱為「一般循環局面」。

### 59. 同時存在的循環局面

- (1) 一局面中雙方均可各自且同時產生多於一組循環局面。
- (2) 一局面中所有產生的所有循環局面均須處理。
- (3) 如一循環局面中，一方長將、對方同時長捉且沒有長將，不論是否長捉方先啟動循環，按只有長將方長將處理。
- (4) 如循環局面中的一着產生多於一個攻擊子與被攻擊子的配對，無論是照着還是捉着，應分別就每枚被攻擊子分析，視其在該循環局面中的情況，從而判斷該循環局面有否任何長將或長捉。

### 60. 警誡盤面

- (1) 當一循環局面達至預警循環上限，須按第 61 條各項作出對應的「警誡」，並將提出警誡時的盤面確立為警誡盤面。
- (2) 如未能於循環局面剛達至預警循環上限時按本條第(1)項作出警誡，應在發現後的下一循環時，或任何其他循環，作出相應的警誡。

### 61. 警誡

- (1) 如為一般循環局面，應警誡雙方：「一般循環盤面，雙方不變作和」。
- (2) 如只有一方走長將或長捉，應警誡該方：「紅（黑）方長將（捉），紅（黑）方不變作負」。
- (3) 如雙方同時走長將，或雙方同時走長捉且雙方均沒有長將，應警誡雙方：「紅（黑）方長將（捉），黑（紅）方亦長將（捉），雙方不變作和」。

62. 曾經長將或長捉的一般循環局面

如作出本章第 61(2)或(3)項的警誡後，相關禁着結束，但再回復至該相同盤面，應按一般循環局面處理，並立刻按第 61 條適用的警誡重新警誡一次，再次確立警誡盤面。

63. 禁止着法處理

如在警誡盤面後，該循環局面繼續，且再次回復成與該警誡盤面的相同盤面，則該方的着法：

- (a) 如為長將或長捉，統稱為「禁着」，其中：
  - (i) 如符合第 61(2)項所述的情況，按第 70(3)項處理；
  - (ii) 如符合第 61(3)項所述的情況，按第 71(3)項處理；
- (b) 如為非禁着，則稱為「循環着法」，按第 68(4)項處理。

## 第 11 章 一般棋局終結條件

### 64. 一般棋局終結條件的適用性

- (1) 當棋局出現本章第 65 和 66 條所述的任一盤面時，棋局即時完結。
- (2) 除非對局前雙方同意採用本章第 67 條的待判棋局終結，否則第 67 條不生效。

### 65. 分勝負

#### (1) 「將死」

當一方走出第 27(2)(a) 款所述之照着的合法着法，對方無合法着法按第 27(3)(a) 款應將，則該着走子完成的一刻為該方之勝局，對方之負局。

#### (2) 「困斃」

當一方完成非照着的合法着法，對方無任何合法着法，則該着走子完成的一刻為該方之勝局，對方之負局。

#### (3) 「犯禁」

一方走禁着且符合第 63(a)(i) 目所述的情況，則完成該走子的一刻即為該方之負局，對方之勝局。

## 66. 和局

### (1) 「正和」

如雙方均走合法着法，無論如何都不能導致本章第 67 條的任何一方的任何終結條件，即為和局。

### (2) 「自然限着」

(a) 受限於本項(b)款，由開局開始，任何連續 120 着雙方互無吃子，無論如何，即為和局。

(b) 在該 120 着中，提出方的照着最多計 10 着；如無人提出，或由裁判提出，雙方的照着均最多計 10 着。

### (3) 「相同犯禁」

一方走禁着且符合第 63(a)(ii)目所述的情況，則完成該走子的一刻即為和局。

### (4) 「一般循環和局」

一方走出第 63(b)款所述的循環着法，則完成走子的一刻即為和局。

## 67. 判定終結

### 「官和」

(a) 一方如無犯錯，對方無法取勝，且該對方如無犯錯，己方亦無法取勝，即為和局。

(b) 一方提出後，須視局面情況，可觀察一定着數以確定防守方懂得防守，須觀察之着數可由雙方協商，一定着數如有裁判，由裁判決定觀察所須之着數。

## 第 12 章 其他棋局終結條件

### 68. 其他棋局終結條件的適用性

- (1) 在棋局的任何時候，若出現本章第 69 或 70 條所述的狀況時，棋局即時完結。
- (2) 除非對局前雙方申明且同意採用本章第 75 條任何一項或兩項同時採用，否則第 75 條不生效。

### 69. 同意終結

#### (1) 「認負」

在對局中，不論到何方之輪次，一方認輸，不須另一方同意，惟溝通的方式須清晰完整，即為該方之負局，對方之勝局。

#### (2) 「議和」

- (a) 一方作出無條件的和局邀請，稱為「提和」。
- (b) 提和方必須在己方輪次以提出，意思須清晰溝通，並在該輪次結束後方算正式提和。
- (c) 如被提和方拒絕提和：
  - (i) 被提和方不能改變主意接受提和；
  - (ii) 提和方不能在對方子力有變化或對方提和遭拒前再次提和，否則作「連續提和」論。
- (d) 如被提和方對提和不作回應，並摸子，同為拒絕提和。
- (e) 如提和被接受，清晰溝通，即為和局。

### 70. 違規終結

#### (1) 「強制認負」

如有一方導致盤面破壞且無法復原或因其個人問題不能或拒絕繼續作賽，視為無意作賽，即為該方之負局，對方之勝局。

#### (2) 「連續提和」

如有一方連續提和，視為無意作賽，處理與強制認負一致。

#### (3) 「強制和棋」

因非棋手導致的外來因素導致盤面破壞且無法復原的情況，即作和棋。

#### (4) 「犯規」

- (a) 就任何局前協定好的任何違規次數上限及計算方法，一方超出該上限，即為該方之負局，對方之勝局。
  - (b) 如對局前雙方無任何協定，以無上限為準。
- (5) 「雙負」
- (a) 由雙方造成的無法回復非法局面；或
  - (b) 就一可回復的須回復違規，一方走出違規着法，雙方一直未有提出，則包括走出違規着法的輪次，每輪次雙方各自累積違規次數，而當任何一方提出該違規時，雙方均達至第 70(4)項的犯規，屬雙方同時犯規的情況，雙方均作負局。

## 71. 其他協定終結

### (1) 超時

如雙方對局前有協定時限，先超過用時時限的一方負，對方勝。

### (2) 協定終結

- (a) 在有裁判的場合，裁判有權按雙方對局前的協定決定各式的勝負判決。
- (b) 無論任何情況，裁判的裁決不能凌駕第 65 或 66 條、第 67 條（如適用）或第 73 或 74 條所述的任何一項棋局終結條件。

### 第 3 篇 比賽規則

#### 第 1 章 總綱

##### 72. 採納的規則

- (1) 對賽中凡遇到爭議，須按以下次序採納適用的規則以作處理：
  - (a) 裁判長於每輪比賽前宣報的額外規則；
  - (b) 本篇第 2 章所述的章程及程序；
  - (c) 本篇第 3 章所述的比賽規則；
  - (d) 本篇第 4 章所述的象棋規則；
  - (e) 第 2 篇所述的象棋規則；
- (2) 如本條第(1)(a)、(b)或(c)款中的處理方式有自相矛盾之處，該些矛盾之處理方式無效。
- (3) 如本條第(1)項中的 4 款之間相互有任何不一致之處，亦按其次序，先以本條第(1)(a)款為準，(b)款次之，如此類推。

##### 73. 棋例知悉假定

- (1) 賽員須瞭解本規則之全部條款、比賽章程、規程、補充規定、棋例及所有由裁判長臨時作出的補充或修正規定。賽員不得以「不瞭解」、「不知道」等作為推卸的藉口或求情的理由。
- (2) 賽員對賽期間無權要求任何裁判人員解釋本規則的任一條款。
- (3) 本假定為不能推反之假定。

## 第 2 章 比賽的準備

### 第 1 節 比賽章程

#### 74. 章程為綱

- (1) 所有賽事中，賽務總監必須按比賽的設計編寫對應的比賽章程，作為比賽時處理所有事項的總綱。
- (2) 比賽章程須包括的項目，詳見附表一。

#### 75. 賽制

- (1) 比賽可以任何賽制及形式進行，惟須於章程中說明。
- (2) 常見的賽制，詳見附表二。

#### 76. 對局用時

- (1) 對賽可以任何計時方式進行，惟須於章程中說明。
- (2) 常見的對局用時，詳見附表三。

#### 77. 記錄要求

- (1) 除非比賽章程另有註明，否則賽員無須記錄着法，但賽員仍可自行記錄，惟仍須使用由賽會提供且附合本章第 2 節所述的着法記錄紙。
- (2) 主辦方擁有由賽會提供的着法記錄紙以及上面所載之所有記錄的知識產權。

#### 78. 採用之比賽規則及補充規程

- (1) 所有採用之規則及補充規程均為章程之一部份。
- (2) 如比賽有傷建人士或任何其他有特殊需要之士參與，章程自動附加能使其公平作賽的條款，包括但不限於附表七第七部分中的條款。
- (3) 章程如有未盡完善處，可由裁判長於每輪開賽前公佈，即時生效。

#### 79. 如章程未有註明

- (1) 比賽不須設立仲委會。
- (2) 裁判的執法模式無須採納監局制。
- (3) 對賽完結時，賽員須按第 101 條所述的裁判確認制匯報賽果。

## 第 2 節 棋具

### 80. 比賽用棋具

- (1) 比賽時必須成用第 81 至 84 條所述的棋具。

### 81. 棋盤

- (1) 符合第 2 篇第 2 章第 1 節所述的棋盤。
- (2) 符合附表四第一部的要求。

### 82. 棋子

- (1) 符合第 2 篇第 2 章第 2 節所述的棋子。
- (2) 符合附表四第二部的要求。

### 83. 棋鐘

- (1) 比賽計時須採用「棋鐘」：
  - (a) 棋鐘為一個有兩個「鐘面」的計時器，鐘面上方各有一個按鈕，分別為每一方計時；
  - (b) 當一方按棋鐘，該方的鐘面就會停止，而對方的鐘面就開始走動。
  - (c) 當一方的鐘面走至時限時，必須能清晰以視覺提示時限已到。
- (2) 棋鐘的功能必須能滿足相關比賽章程之要求。

### 84. 着法記錄紙

- (1) 供賽員記錄着法的表格。
- (2) 表格上必須有空間填寫或已印備附表四第三部份所要求的資訊。

### 第 3 節 比賽程序

#### 85. 比賽程序

- (1) 按賽制，賽務人員根據賽制，安排一輪接一輪的對賽，直至完成有輪數。
- (2) 每輪對賽按第 86 條的方式進行。
- (3) 如對賽因任何原因中斷，該局對賽必須按本篇第 3 章第 6 節所述的方式處理。
- (4) 當所有輪數的對賽結束後，由賽務總監計算結果，再經裁判長核實後宣布比賽結果。

#### 86. 對賽

- (1) 每一輪對賽前，賽務人員根據賽制，為賽員配對對手，及安排對賽的空間及本章第 2 節所述的棋具。
- (2) 賽員配對，一紅一黑，紅先黑後。
- (3) 所有賽員對賽時，須遵從本篇第 3 章的要求作賽。
- (4) 如遇本篇第 4 章第 1 節所述的可裁決事項，賽員可向裁判人員提出。
- (5) 無論本篇第 4 章第 1 節所述的可裁決事項是由裁判人員自行發現或經賽員提出，本篇第 4 章第 1 節所述的具足夠裁決權之裁判人員須按本篇第 4 章第 2 節之相關條文處理及按本篇第 4 章第 3 節之相關條文作出合法判決。
- (6) 如賽員所提出的事項其非可裁決事項，繼續作賽，不作處理。
- (7) 如相關裁決中的任何一方對判決中的任何部份不滿，包括該相關提出的事項是否屬於可裁決事項，並要求推翻判決，可按第 5 章第 2 節所述的方式作出上訴。
- (8) 對賽結束後，賽員須按本篇第 3 章第 5 節的方式確認及報告賽果。

### 第 3 章 對賽規則

#### 第 1 節 賽員出缺

##### 87. 守時出席

- (1) 賽員應準時出席比賽，不得缺席。
- (2) 除非賽員在開賽前向賽務總監申請提出延遲到達，並獲得賽務總監接受並定下延遲該對賽之開賽時間，否則仍作遲到處理。
- (3) 如賽員在延遲時間後仍未到達，仍作遲到處理。到達時間以按鐘為準。
- (4) 如為團體賽制，隊伍須在每輪隊伍報到時間前，及時提交對陣安排表與相關之賽務人員，否則作隊伍缺席論。如未有訂明隊伍報到時間，以預定開賽時間為準。

##### 88. 請假及補賽

- (1) 除非比賽章程有訂明補賽安排，否則比賽沒有請假及補賽。
- (2) 如比賽章程有訂明補賽安排、且賽員於賽務總監所訂明的時限或下一輪對賽表編妥前（以較早者為準）表示下一輪對賽要請假、同時得到其對手、賽務總監、裁判長的同意、並能於下一輪比賽前進行補賽，則補賽成績須接納為正賽成績。否則賽員應按第 87 條準時出席比賽。

##### 89. 退出

- (1) 棋隊或賽員如必須退出比賽，須向賽務總監申明正當理由，並取得其同意，否則不能退出。
- (2) 如在開賽前退出，而賽制為循環制或積分編排制，應重新抽簽及編排，否則應按賽制對相關賽員的分數作出調整。

## 第 2 節 賽員操守

### 90. 操守要求

賽員在比賽期間必須保持遵守第 91 至 93 條的賽員操守。

### 91. 賽員必須懂守體育精神，包括但不限於：

- (1) 公平、公正、全力爭勝；
- (2) 不得私定賽果或以不公平的方式作賽；
- (3) 賽員必須遵從前線人員的裁決及合理指示。

### 92. 賽員必須遵守比賽秩序，包括但不限於：

- (1) 準時出席所有對賽；
- (2) 賽區中，賽員不得吸煙或進食（但可飲用由大會提供的飲品）；
- (3) 對賽中，賽員不得參閱任何資料書刊或以任何工具協助分析棋局；
- (4) 對賽時，賽員不得與任何人作不必要之交談；
- (5) 賽員不得以任何形式干擾賽區中任何對局的進行。
- (6) 對賽中，賽員不得使用手提電話，包括手機自行發出聲響（包括振動）；如賽員關掉手機或其響鬧，也視為使用手提電話，必須在裁判人員的監察下用己方之時間方可進行；賽員須專心作賽；
- (7) 無論如何，對賽期間，賽員不得離開賽場；
- (8) 對賽期間不得離開賽區；

### 93. 賽員必須時刻保持賽員應有之禮儀，包括但不限於：

- (1) 所有賽員不得作出任何有損象棋聲譽或不尊重對手的行為，包括言行舉止及服裝。
- (2) 賽場中，賽員不得吸煙；
- (3) 賽員於賽場內，大會如有提供賽員證件，必須佩戴；

### 94. 凡屬第 92 至 94 條未有明文規範的行為，裁判長有權判定為有違賽員操守之行為，並須按 92 至 94 條的綱目作分類。

### 第3節 計時要求

#### 95. 啟動棋鐘

- (1) 對賽開始前，裁判人員按章程的規定設定雙方用時。
- (2) 對賽任何時間，裁判人員須確定棋鐘能正常操作。
- (3) 裁判長或組別的裁判主任宣布新一輪對局開始時，黑方按動棋鐘。
- (4) 如黑方遲到，由裁判人員代黑方按棋鐘，紅方不能代黑方按棋鐘。

#### 96. 按棋鐘要求

- (1) 按棋鐘並非走子動作的一部份，一方完成走子，該方輪次即完結，對方無須等待對方按鐘，即可走子。
- (2) 對局時，一方走子完成，該方再走子前，有權按棋鐘一次。
- (3) 按棋鐘時須以產生按鐘權的輪次中之執子手按棋鐘。
- (4) 按棋鐘時不可用力過重。
- (5) 對賽期間，任何一方均不得對棋鐘作出按棋鐘以外的任何操作或干擾，包括移動其位置。

#### 97. 超時

如一方在對賽結束前耗盡其棋鐘所示的用時，即為該方超時。

#### 第 4 節 着法記錄

##### 98. 記錄方法

- (1) 無論比賽有否着法記錄的要求，賽員如要記錄着法，須按以下要求作記錄：
  - (a) 賽員必須以自攜之用筆記錄着法；及
  - (b) 賽員必須以賽會提供的記錄紙記錄着法。
- (2) 如比賽有着法記錄的要求，賽員的着法記錄可於對賽中的任何時間進行，包括對方輪次的時間，惟必須按以下要求為雙方的每一着作出記錄：
  - (a) 着法的記錄必須採用附表六第一部份條所述的方法或其混合，唯所採納之記錄法必須一致；
  - (b) 着法的記錄必須採用附表六第二部份所述的方法作標記；

##### 99. 記錄要求

- (1) 每着着法記錄必須於該着法完成後方可進行，除非是本章第 7 節所述的中斷對賽情況，即按相關要求處理；
- (2) 每一着記錄均力求清晰準確，對賽過程中能讓裁判人員看得到記錄，讓裁判人員能辨認字體及準確記錄為賽員的責任；
- (3) 每局不可漏記多於任何 3 着；
- (4) 不能於着法記錄紙上寫上與記錄無關的資訊；
- (5) 賽員在對賽後在着法記錄上除須作出修正外，僅能作賽員簽署。

## 第 5 節 賽果確認及記錄

### 100. 賽果確認

- (1) 視賽事的按排，賽果確認可以選擇下列處理方法：
  - (a) 按第 101 條的裁判確認制作確認；或
  - (b) 按第 102 條由賽員確認制作確認。
- (2) 如對賽沒有着法記錄或對賽任何一方對賽果有爭議，必須採用第 124 條所述的方式確認賽果。

### 101. 裁判確認制

- (1) 如對賽有着法記錄，一局對賽完成後，勝方（如為和局則由黑方）舉手示意要求裁判人員協助：
  - (a) 雙方如同意結果，則在裁判人員的記錄上及雙方的着法記錄上簽名作實；
  - (b) 如雙方不同意賽果，由非棋證的裁判人員裁決後，仍按本項第(a)款處理。
- (2) 如對賽沒有着法記錄，一局對賽完成後，勝方（如為和局則由黑方）舉手示意要求裁判人員協助：
  - (a) 雙方如同意結果，則在裁判人員的記錄上簽名作實；
  - (b) 如雙方不同意賽果，由非棋證的裁判人員裁決後，仍按本項第(a)款處理。
- (3) 如對賽任何一方對賽果有爭議，該方舉手示意要求裁判人員協助，經裁判人員裁決後，所得之賽果即為已確認的賽果。

### 102. 賽員確認制

一局對賽完成後，如雙方同意賽果，除要求裁判人員必須判決的結果外，不用裁判裁決：

- (a) 勝方自行到賽場中的司令台向賽務人員報告賽果；
- (b) 如為和局，由黑方到司令台向賽務人員報告賽果。

## 第 6 節 比賽暫停及恢復

### 103. 比賽的暫停

- (1) 除非比賽章程另有訂明，賽務總監及裁判長一般不可作出對賽暫停的決定，但如賽制允許或因不可抗力而導致暫停對賽為更公平的選項，則暫停時：
  - (a) 當下輪次的一方須先用自己的用時，決定一合法着法，該方稱為「續着方」，而該着法稱為「繼續着法」。
  - (b) 在續着方決定該繼續着法後，不可走出該繼續着法，裁判人員暫停棋鐘，然後不論比賽有沒有着法記錄要求，將該着法用獨立的紙張記錄並交予裁判人員，稱為「續着記錄」，並須載有附表五所列的資訊。
  - (c) 裁判人員在收到繼着記錄後，記錄當下盤面，並將棋盤覆蓋至完全遮蔽，稱為「封盤」。如場地不允許並將棋盤閒置直到賽局恢復，則亦可將該棋盤收拾。
- (2) 總裁判須公佈及通知相關賽員賽局恢復的時間。

### 104. 比賽的恢復

在到達預設的對賽恢復時間，裁判長須恢復該對賽：

- (a) 裁判到復賽時間時，無論繼着方準時到達與否，應恢復棋鐘，稱為「復賽」。
- (b) 續着方在復賽後，必須走出該續着記錄上所記錄的繼續着法，然後如常按鐘。
- (c) 雙方賽員仍須按本篇第 87 條的要求，準時出席。

## 第 4 章 可裁決事項的處理

### 第 1 節 總綱

#### 105. 可裁決事項的發現

- (1) 如有相關賽局的賽員提出或任何裁判人員發現可裁決事項，可由賽事中有相應裁決權的裁判人員，按第 4 篇的方式處理。
- (2) 如可裁決事項由相關賽局的賽員提出，賽員應舉手或其他賽會指定的方式向裁判人員示意，再由相關的裁人員處理。
- (3) 如任何裁判人員自行發現可裁決事項或發現賽員提出任何可裁決事項，相關發現的裁判人員須尋求有足夠裁決權的裁判人員處理。

#### 106. 裁判人員的裁決權

- (1) 所有可裁決事項，僅能由有足夠裁決權的裁判人員處理。
- (2) 按裁判人員在比賽中的不同職級，能處理以下不同的可裁決事項：
  - (a) 棋證：
    - (i) 先後手顛倒（違反本篇第 1 章第 3 節）；
    - (ii) 棋具缺損（第 11 條、14(3)項、95(2)項、98(1)項及(2)(b)款）；
    - (iii) 賽員遲到（違反第 87 條）；
    - (iv) 賽員缺席（違反第 87 條）；及
    - (v) 違反比賽秩序（違反第 92 條）；
    - (vi) 違反棋鐘設定（違反第 95(1)項）；
    - (vii) 違反記錄方法（違反第 98(2)(a)款）；
    - (viii) 漏記着法多於 3 着（違反第 99(3)項）；
    - (ix) 在着法記錄紙上寫上與記錄無關的資訊（違反第 99(4)項）；
    - (x) 拒絕於核實着法記錄簽署（違反第 99(5)項）；
    - (xi) 同意結束（第 69 條）；

- (b) 裁判員：
  - (i) 違法賽員禮儀（違反第 93 條）；
  - (ii) 違反按棋鐘要求（本篇第 3 章第 2 節）；
  - (iii) 着法記錄未能辨認（違反第 99(2)條）；
  - (iv) 循環局面警誡（第 61 條）；
  - (v) 禁着及一般循環局面（第 63 條）；
  - (vi) 拒絕自然限着計算；
  - (vii) 違規終結（第 70 條）；
  - (viii) 復賽時續着方的繼續着法為非法着法（違反第 103(1)(a)款）；
  - (ix) 所有棋證有權處理的可裁決事項；及
  - (x) 所有對賽事中任何棋證的上訴；
- (c) 裁判主任：
  - (i) 比賽程序異於規定（違反本篇第 1 章第 3 節）；
  - (ii) 官和（第 67 條）；
  - (iii) 所有裁判員有權處理的可裁決事項；及
  - (iv) 所有對賽事中任何下一級裁判人員的上訴；
- (d) 裁判長：
  - (i) 賽員無故退出（違反第 89 條）；
  - (ii) 賽員違反體育精神（違反第 91 條）；
  - (iii) 違法賽員禮儀且拒絕修正（違反第 91 條）
  - (iv) 裁定賽員違反操守的類別（違反第 94 條）；
  - (v) 賽員確認制下，賽員沒有報告賽果（違反第 100 條）；
  - (vi) 一方作出須回復違規且對方用時不足 5 分鐘；
  - (vii) 對裁決的酌情處理；
  - (viii) 所有裁判主任有權處理的可裁決事項；及
  - (ix) 所有對賽事中任何下一級裁判人員的上訴。

- (3) 以下的違規情況，如沒有事實爭議，可由棋證作裁決，否則必須由裁判員或以上職級的裁判人員作出裁決：
- (a) 第 2 篇第 8 章第 1 節所述的所有盤面情況；
  - (b) 不走選定移動子或不吃選定被吃子而改走他着（違反第 32(3)項）；
  - (c) 除本項(a)款以外的其他無影響違規；
  - (d) 除本條第(2)(d)(vi)目以外的須回復違規：
    - (i) 可回復或修正的須回復違規；
    - (ii) 不作回復或修正的須回復違規；
    - (iii) 無法回復或修正的須回復違規；
  - (e) 本篇第 4 章第 8 節所述的違規次數累積及記錄；
  - (f) 本篇第 3 章第 4 節所述的超時；
  - (g) 其他章程另有注明或裁判長宣報的情況；
  - (h) 任何其他本規則未有註明的情況。

#### 107. 法定判決的處理

所有可裁決事項必須先經有足夠裁決權的裁判人員且本章的方式作出相關裁決，然後按本章第 2 節的方式處理以達至本章第 3 節的合法判決。

- (1) 如完成處理可裁決事項後方發現該相關的裁判人員沒有足夠的權限作處理，但相關的裁決正確按第 4 章所述的方式達成，則可由有足夠權限的裁判人員對該判決作追認，使之成為合法判決。

## 第 2 節 可裁決事項的處理

### 108. 違反對賽編排

- (1) 如編排沒有錯誤但賽員對賽時紅黑顛倒，在每方用時有 15 分鐘以上的賽局且開賽後的 5 分鐘內，雙方修正紅黑方後重賽，否則不作修正，裁判人員僅通知賽務人員作相應的更改。無論如何雙方均記技術犯規 1 次。
- (2) 如編排出錯，在每方用時有 15 分鐘以上的賽局且開賽後的 5 分鐘內，裁判主任或任何上級裁判人員有權修正配對後讓所有受影響的賽員重賽，否則不作修正，裁判人員僅通知賽務人員作相應的更改。

### 109. 遲到

- (1) 如在團體中，隊伍未能在每輪隊伍報到時間前，及時提交對陣安排表與相關之賽務員，作缺席論。如未有訂明隊伍報到時間，以預定開賽時間前為準。
- (2) 賽員遲到者，如超過比賽章程訂明之最遲到達時間仍未走子及按棋鐘，該賽員作缺席論。如比賽章程未有訂明最遲到達時間，在每方用時有 15 分鐘以上者以開賽後時間後 10 分鐘為準，在每方用時只有 15 分鐘或以下者以開賽時間為準。
- (3) 如賽員於最遲到達時間前趕到，則仍須以剩餘用時作賽。
- (4) 如雙方皆超過最遲到達時間又沒能趕到，雙方皆作缺席論。
- (5) 如賽員無合理理由遲到導致缺席，裁判長有權視作無理退出處理。

### 110. 無理退出

如賽員或隊伍退出，但沒有提出任何理由或裁判長不接納所提出的理由，作無理退出論。

## 111. 違反賽員操守

在沒有影響第 129 條之適用性的情況下：

- (a) 如賽員違反第 91 條所述的任何操守，取消該賽員是項賽事的參賽資格之裁決。
- (b) 如賽員違反第 92 條所述的操守，該賽員該局作違規判負論，對方勝。
- (c) 違反第 93 條所述的操守，任何裁判人員必須要求該賽員立刻修正，方能繼續作賽。如該賽員拒絕，作違反第 91(3)項論。
- (d) 如屬第 94 條所述的情況，任何裁判人員須提請裁判長，裁判長必須按該條就情況分類為第 91 至 93 條之情況，並依本條第(a)至(c)款所述方式處理。

## 112. 違反棋鐘相關要求

- (1) 如紅方違反第 95(4)項，一經裁判人員發現：
  - (a) 如黑方仍然未到場，由裁判人員重設時間並按動棋鐘。
  - (b) 如黑方已到場，按本條第(2)項處理
- (2) 如屬以下情況，記按鐘違規 1 次：
  - (a) 第 112(1)(b)款的情況；
  - (b) 一方違反 96(2)項，在沒走子前按鐘；
  - (c) 一方違反 96(3)或(4)項。
- (3) 如刻意違反 96(5)項，按違反第 92 條所述的比賽秩序處理。
- (4) 如一方超時，該方作一般判負論。

## 113. 違反着法記錄相關要求

- (1) 如一方違反第 98(1)(b)款，作違反第 92 條所述的比賽秩序論。
- (2) 如一方違反第 98(2)項或記錄錯誤，同視為錯記，必須按本條第(5)項所述的方式作出修正：
  - (a)
- (3) 如一方違反第 99(1)項的要求，未走子先寫記錄，判記錄違規 1 次。
- (4) 如一方違反第 99(2)項的要求，視為漏記，發現時須按本條第(5)項所述的方式作出修正。如累計漏記着數合共達 4 或以上：由第 4 着漏記着法開始的每 1 着漏記起，每着皆判記錄違規 1 次。

- (5) 無論是在對賽完結之前或以後發現雙方同時違反記錄要求：
- (a) 如一方錯記或漏記，無論對賽中途或對賽完結後，該方必須用自己的時間修正記錄；
  - (b) 如雙方同時違反記錄要求，當下輪次的一方先進行修正，到下一輪次時另一方進行修正。
  - (c) 雙方完成修正後，若：
    - (i) 僅一方超時，作該方超時論；
    - (ii) 雙方均超時，作雙負論。
  - (d) 如修正是在對賽完結以後發生，而在完成修正後，並沒有因本項第(c)款而產生如原賽果不同的賽果，即按原賽果作判決。
- (6) 如一方須作出修正時拒絕作出修正，按違反第 91(3)項處理。

#### 114. 無影響違規

- (1) 除出現一方提出對方造成第 31 條所述的選定子無合法着法情況外，所有無影響違規遵從第 2 篇第 9 章第 2 節的相關方法修正。
- (2) 一方違反第 31 條，按第 2 篇第 9 章第 2 節，該選定子無效，可改走他子，並判技術犯規 1 次。

#### 115. 須回復違規處理

- (1) 如出現第 48 條及第 50(2)(b)款所述的情況，僅須遵從第 2 篇第 9 章第 3 節的相關方法修正。
- (2) 如出現第 51 條的情況，一方走子是走子至非交點，：
  - (a) 對方用時多於 5 分鐘，遵從第 2 篇第 9 章第 3 節的相關方法修正，再判計術犯規 1 次。
  - (b) 對方用時僅 5 分鐘或以下，提請裁判長，遵從第 2 篇第 9 章第 3 節的相關方法修正，判計術犯規 1 次，再扣用時 5 分鐘，如該方餘下用時不足 5 分鐘，扣去最大容許扣時最至最近的整數，扣去該方該扣時後，將餘去未扣的用時加予對方。
- (3) 非本條第(1)及(2)項所提及之須回復違規，遵從第 2 篇第 9 章第 3 節的相關方法修正，再判技術犯規 1 次。

#### 116. 棋局終結違規

所有棋局終結違規，遵從第 2 篇第 9 章第 4 節的相關方法處理。

## 117. 棋局常規結束

- (1) 如雙方出現第 66(1)項的正和盤面時，判正和。
- (2) 如一方出現第 65(1)項的將死盤面時，判該方負，對方勝。
- (3) 如一方出現第 65(2)項的困斃盤面時，該方判負，對方勝。

## 118. 自然限着處理

- (1) 有着法記錄的自然限着情況：
  - (a) 可以由任何一方或任何裁判人員提出，該名裁判人員可按記錄確定已達成第 66(2)項所述的自然限着和棋的條件，判自然限着成和。
  - (b) 如一方按本項第(a)款的情況向任何裁判人員提出自然限着和棋，但如經審查後發現自然限着的條件未被滿足：
    - (i) 如該提出方賽員的用時僅餘下 5 分鐘或以下，作違規判負；或
    - (ii) 如該提出方賽員的用時餘下 5 分鐘以上，作投訴違規論，款判技術犯規 1 次。
- (2) 沒有着法記錄的自然限着情況：
  - (a) 受限於本項第(b)款，賽員可向任何裁判人員提出要求監局「數着」，由該盤面起數着，一到自然限着，即判自然限着成和。
  - (b) 非棋證的裁判人員視局面情況，如認為盤面情況仍然複雜，有權拒絕數着。
  - (c) 數着期間，除非一方於其輪次走子前主動詢問，裁判人員不可主動告知該方有關當下自然限着的着數，也不能直接或簡接讓賽員以詢問以外的方式獲知該當下着數。

#### 119. 禁着結束

- (1) 如出現第 66(3)項所述的同犯相同禁着，判相同犯禁成和。
- (2) 如出現第 65(3)項所述的犯禁，作犯禁判負，對方勝。

#### 120. 循環結束

如出現第 66(4)項所述的一般循環局面，判一般循環成和。

#### 121. 循環警誡

- (1) 如出現第 58(3)項所述的循環局面，可由任何一方或裁判人員提出。
- (2) 該裁判人員在確定形成警誡局面後，必須在形成第 60 條的警誡盤面時按第 61 條給予相關賽員相關的警誡，否則不能在再出現該相關之警誡局面時按第 63 條作出禁着裁決。

#### 122. 官和

- (1) 在有處理官和的比賽，如出現第 67 條所述的官和局面：
  - (a) 可由非棋證的裁判人員提出，或由賽員向非棋證的裁判人員提出；
  - (b) 必須由中級裁判或以上資格的裁判人員判定盤面是否為和勢；
  - (c) 如判定為和勢：
    - (i) 由該裁判人員觀察所須之回合數，該數可以為零（「觀察回合數」）；及
    - (ii) 在經過該觀察回合數後仍未分勝負，判作官和；
  - (d) 如判定並未到達和勢，繼續作賽。
- (2) 如比賽不處理官和，且比賽沒有着法記錄要求，裁判人員須考慮是否啟動第 118(2)項所述的自然限着處理。

### 123. 同意終結

- (1) 如出現第 69(1)項的認負情況，一方認負後，該方須通知裁判人員，並向該裁判人員確定，該裁判人員判譴方認負，對方勝。
- (2) 如出現第 69(2)項的提和情況：
  - (a) 一方提和前，該方須先通知裁判人員，並在裁判人員在場時才向對方提和。
  - (b) 如另一方接受提和，該裁判人員方可款判議和，否則繼續作賽。
  - (c) 如一方連續提和，判技術犯規 1 次。

### 124. 和局宣告

- (1) 到一方走子，如該方認為走完該着後，即成為非官和的正和局，可以在走子前寫下着法，再按 123(2)的方式提和，並清楚說明為宣告和局。
- (2) 如一方按本條第(1)項的情況向任何裁判人員提出和局宣告，但經審查後發現即使完成該宣局着法後仍未能的條件未被滿足，判技術犯規 1 次，並須走該宣告着法。

### 125. 比賽的恢復

在停賽後的復賽時，如續着方不走繼續着法而改走其他着法，應將棋局回復至剛復賽的盤面，要求續着方按繼續着法走子，再判續着方技術犯規 1 次。

## 126. 違規次數的計算

- (1) 違規記錄有 3 種：
  - (a) 違反按棋鐘規則；
  - (b) 違反記錄規則；及
  - (c) 技術犯規。
- (2) 如一輪次一方產生多次技術犯規，只記 1 次技術犯規。
- (3) 如一輪次一方產生 1 次或多次技術犯規及違反按鐘規則，只記 1 次技術犯規。
- (4) 如一方產生 1 次或多次違反記錄規則，每次違規均全部累計。
- (5) 違規記錄之間不存在換算關係。

## 127. 各種違規次數的上限

- (1) 凡違規次數達到或超過相關上限，判犯規作負。
- (2) 如章程中無額外聲名，各種違規按以下上限為準：
  - (a) 技術犯規：2 次；
  - (b) 違反記錄規則：4 次；及
  - (c) 違反按棋鐘規則：4 次。

### 第 3 節 合法判決

#### 128. 合法裁決

- (1) 有相關裁決權的裁判人員，按第 2 節所述的處理，可對違規的賽員作出以下合法裁決：
  - (a) 口頭警告；
  - (b) 要求對違規事項對賽後作出修正；
  - (c) 要求對違規事項即時作出修正；
  - (d) 記違規；
    - (i) 記按棋槓違規；
    - (ii) 記記錄違規；
    - (iii) 記技術犯規；
  - (e) 判決相關對局的勝負、和、雙負、特殊勝負、特殊和局及特殊雙負；
  - (f) 驅逐人員離開賽區；
  - (g) 取消其參賽資格；
  - (h) 將相關違規上呈棋手紀律委員會作處理。
- (2) 以上的合法裁決按嚴重性排列，又最輕到最重。

#### 129. 裁判長的酌情權

如有賽員因違規而獲得第 128(1)項所述的任何裁決，而作出的裁決的裁判人員裁定相關情節嚴重或相關賽員有意圖地作出相關違反操守之行為，該裁判人員均可提請裁判長，裁判長有酌情權將懲處按第 128(1)項的輕重次序提高。

## 第 5 章 裁決程序

### 第 1 節 初審

#### 130. 裁決的原則

- (1) 按賽事所採納的規則為綱。
- (2) 僅接受參與對局雙方的證言、相關的棋具及現場的影音記錄作為證據。
- (3) 必須按證據確立事實。
- (4) 裁決須以確立了的事實為基礎。
- (5) 疑點利益歸於被投訴方。

#### 131. 賽員在裁決程序中的責任

- (1) 賽員須對裁判提供準確的證據，如提供不實的資訊，按干擾裁決處理。
- (2) 事實確立後，裁判人員不會接收任何證據，賽員有責任於事確立前將各自認為與申訴相關的陳述告知進行裁判程序的裁判人員。

#### 132. 干擾裁決

- (1) 如有賽員在裁決過程干擾證據，可按違反第 91 條的情況處理。
- (2) 如有非賽員在裁決過程干擾證據，可將該人員驅逐離開賽區。

## 第 2 節 上訴

### 133. 上訴的基礎

- (1) 每當裁判人員作出一判決，相關對賽的任何一方或任何裁判人員包括作出該作出判決的裁決人員自己，皆可對該判決提出上訴。
- (2) 所有上訴必須是基於下列基礎中的任何一個或任意數量的任意組合：
  - (a) 非法裁決；
  - (b) 錯誤的裁決程序；
  - (c) 錯誤的規則理解；或
  - (d) 不合理的事實裁斷。

### 134. 上訴程序

- (1) 產生上訴所針對之判決的裁決程序，稱為「原審」。
- (2) 上訴必須在原審判決後立刻向裁判人員提出，再由該負責原審的裁判人員向其上一職級的裁判人員作轉介。
- (3) 上訴為原審之重審。

### 135. 上訴可接收的證據

- (1) 作為重審，上級裁判人員除了可接受任何原審可接受的證據，亦可接收下級裁判人員的判決及其完整理據作為證據之一。
- (2) 處理上訴時，除非涉事賽員有特殊原因要到上訴時才提交新證據，或由負責該上訴的上級裁判人員主動查詢而獲得新證據，否則該上級裁判人員不能在其裁決中考慮在原裁決中沒有出現過的新證據。

### 136. 上訴費用

- (1) 每次上訴前，包括對任何上訴判決的上訴，要即時支付港幣伍佰元正的按金給象棋裁判人員總會。
- (2) 如上訴成功，且上訴的裁決原因不是原審沒有犯錯的情況，該同一申訴累計之按金可發還給上訴人，否則按金不作歸還。

### 137. 終審

- (1) 賽員可一直口頭上訴至裁判長，但所有上訴須即時提出，否則以賽員接受判決論，賽員不得再異議。
- (2) 如比賽設有仲委會：
  - (a) 裁判長作出裁決後賽員可即時口頭提出向仲委會作出終審要求，裁判長即時封盤。
  - (b) 賽員則必須於封盤後的 30 分鐘內以書面作出上訴申索。
  - (c) 仲委會必須書面申訴提交後的 1 小時內的作出口頭判決。
  - (d) 仲委會作出口頭判決後的 15 分鐘，裁判長必須復賽。
  - (e) 仲委會的判決為最終判決，賽員不得異議。
- (3) 如比賽未設有仲委會，裁判長的裁決即為終審，賽員不得異議。

### 138. 賽後審查

如賽果因賽後的紀律審查或其他調查而被正式推翻：

- (a) 涉事的賽員其在該比賽中涉事的對賽成績，於其個人之香港象棋協會排名的計算中取消；
- (b) 其在該比賽所獲得的名次被取消；
- (c) 其他名次較該賽員後的賽員順序遞補名次；
- (d) 主辦者須於賽果被推翻後的 28 日內發出公告；及
- (e) 該賽員必須將已經獲得的獎項交還主辦者。

附表一  
比賽章程必須之細目

1. 主辦單位；
2. 棋賽名稱；
3. 日期及時間；
4. 比賽地點及交通安排；
5. 分組、名額及參加資格；
6. 報名辦法（報名時間、地點、形式、費用及繳費模式）；
7. 食宿安排（如為跨區域比賽）；
8. 賽制；
9. 對局用時；
10. 記錄要求；
11. 所採用之比賽規則及補充規程；
12. 裁判組織；
13. 執法模式；及
14. 獎勵及頒授方式。

附表二  
常見賽制

第一部份  
賽制

1. 常見賽制

- (1) 不計分：單淘汰、雙淘汰等。
- (2) 計分：單循環、雙循環、積分編排制（瑞士制）、聯賽制等。

2. 計分賽制

- (1) 如賽制為計分賽制，除賽制本身外，另須列明：
  - (a) 輪數；
  - (b) 對賽編排原則；
  - (c) 計分方法；及
  - (d) 決勝條件及條件的執行次序。

3. 配對

所有賽制均須作出配對，可按以下條件作出：

- (a) 抽籤（人手或電腦）；
- (b) 賽員排名（種子制、絕對排名或其他方式）；
- (c) 先後手；
- (d) 賽事中的成績；
- (e) 所屬團體；
- (f) 是否正常完常對賽；
- (g) 其他在章程中列明的條件；或
- (h) 以上條件的任何組合。

附表二（續）  
第二部份  
計分方法

1. 用於單循環、雙循環、積分編排制、聯賽制等計分賽制的常用計分方法有：
  - (1) 取局分：勝 1 分、和 0.5 分、負 0 分。
  - (2) 取整數：勝 2 分、和 1 分、負 0 分。
  - (3) 聯賽制：勝 3 分、和 1 分、負 0 分。
  - (4) 黃氏計分法：勝分為 13 分、不戰而勝 12 分、黑和 9 分、強制和 8 分、紅和 7 分、負 2 分、缺席 0 分。
2. 用於隊制賽
  - (1) 以兩隊各自的隊員局分總和，按本部分第 1 段的方式計算勝負和，作為隊伍分數。
  - (2) 以各隊隊員局分總分加總為隊伍分數。
3. 名次分先

如成績計算涉及計分，且兩方或以上分數一樣，可按以下條件分出名次的先後：

  - (1) 對賽的結果；
  - (2) 是否正常完常對賽；
  - (3) 先後手；
  - (4) 所屬團體；
  - (5) 其他在章程中列明的條件；或
  - (6) 以上條件的任何組合。

附表三  
常用計時方法

1. 無論採納何種時限制度，原則上每位賽員都必須在各人之指定時間內完成指定的着數，包括但不限於：
  - (1) 「每着限時制」：於每一着的限定時間內走滿一着棋。
  - (2) 「分段制」：於各指定時間段落走滿指定的着數或對每一着限定時間。
  - (3) 「包幹制」：只有一個分段且必須在分段中完成整個棋局的所有着數。
2. 按棋鐘時可對用時作調整，包括但不限於：
  - (1) 「加秒制」：一方每着完成按棋鐘時，該方補回一規定用時；
  - (2) 「Bronstein 補時制」一方每着完成按棋鐘時，可給該方補回不多於該着實際用時或規定用時之較少者；
  - (3) 「延時制」：一方按棋鐘時，對方的鐘延遲一段時間才開始計時。
  - (4) 「沙漏制」：一方每着完成按棋鐘時，對方補回對手前一着的實際用時
3. 常見的比賽用時設定有：
  - (1) 超快棋：每方用時 5 分鐘或以下，加秒、補時或延時 3 秒或以下。
  - (2) 快棋：每方用時 10 至 15 分鐘，加秒、補時或延時 5 秒或以下。
  - (3) 常規：每方用時 20 至 30 分鐘，加秒、補時或延時 5 至 10 秒。
  - (4) 慢棋：每方用時 30 至 45 分鐘，加秒、補時或延時 10 至 20 秒。
  - (5) 超慢棋：每方用時 45 分鐘以上，加秒、補時或延時 20 秒以上。

附表四  
棋具

第一部份  
棋盤

1. 交點與交點之間的直線距離必須為  $3.5\text{ cm} \pm 0.5\text{ cm}$ 。
2. 除外框線外：
  - (1) 所有線的闊度必須一致，介符  $0.5\text{ mm}$  至  $1.5\text{ mm}$  之間。
  - (2) 所有線的顏色必須一致，與棋盤之底色有足夠之對比度為宜。
3. 賽場如有大棋盤展視，跟印刷同一樣式，下紅上黑。

第二部份  
棋子

1. 所有棋子的樣式及設計必須一致，能清楚分辨紅黑雙方棋子。
2. 棋子為圓柱體，其中：
  - (1) 直徑必須介符  $2.5\text{ cm}$  至  $3.5\text{ cm}$  之間；及
  - (2) 高度必須介符  $1\text{ cm}$  至  $2\text{ cm}$  之間。
3. 紅方棋子必須以紅色文字標示，黑方棋子必須以黑色文字標示，底色以白色或類近之淺色為宜。

附表四（續）  
第三部份  
着法記錄表之細目

1. 比賽名稱；
2. 對賽日期；
3. 基賽地點；
4. 對賽輪數；
5. 對賽枱號；
6. 對賽者姓名；
7. 頁數；
8. 回合編號；
9. 着法；
10. 吃子標記；
11. 照着標記；
12. 每着完成後的鐘面時間；
13. 終局原因；
14. 賽員雙方簽署；及
15. 終局裁判姓名；
16. 終局裁判簽署。

附表五  
續着記錄的細目

1. 比賽名稱；
2. 雙方賽員編號及名稱；
3. 比賽輪數；
4. 枱號；
5. 輪次（紅／黑）；
6. 回合數（如有着法記錄）；
7. 繼續着法；
8. 雙方剩餘用時；

附表六  
第一部份  
着法記錄法

1. 傳統記錄法：

- (1) 每一着用 4 個字表明：
  - (a) 第 1 個字是棋子名稱；
  - (b) 第 2 個字是棋子所在的直線之數碼，紅黑雙方都以各自的右手邊為第 1 條直線，但紅方着法皆用中國數字，黑方用阿拉伯數字；
  - (c) 第 3 個數字為棋子的移動方向，除水平移動叫「平」外，向前時不論直還是斜都叫「進」，向後的時候不論直還是斜都叫「退」；
  - (d) 第 4 個字視棋子為直行棋還是斜行棋，如為斜行棋，第 4 個字同為線數，但如為直行棋，平時為目的地線數，進或退時為進或退的步數；
- (2) 如一方同子在同一條直線上時，第 1 個字為「前」或「後」，第 2 個字為棋子的名字。
- (3) 如遇多於 2 兵（卒）重疊情況，賽員自行以頭 2 字標記以分辨該些重疊子，由最前到最後，包括但不限於以下方法：
  - (a) 前前、前後、中兵、後前、後後；  
前兵、中兵、後兵；
  - (b) 一兵（卒）、二兵（卒）、三兵（卒）、四兵（卒）、五兵（卒）；
- (4) 如遇 2 兵（卒）或以上分別兩線上重疊情況，賽員自行以頭 2 字標記以分辨該些重疊子，由最前到最後，包括但不限於以下方法（以在三、六線為例）：
  - (a) 前三、中三、後三；  
前六、後六；
  - (b) 一三、二三、三三；  
一六、二六；

2. 亞洲象棋聯合會擬定之國際化記錄法：

- (1) 以傳統記錄法為基礎；
- (2) 進記為「+」，退記為「-」，平記為「•」、「°」或「=」；
- (3) 所有數字以阿拉伯數字記錄。

附表六 (續)  
第一部份 (續)

3. 簡寫記錄

- (1) 以傳統記法為基礎；
- (2) 不寫進、退或平，兩數沒有任何標記為平，第 2 個數字上標一橫線為退，第 2 個數字下標一橫線為進；
- (3) 所有數字以阿拉伯數字記錄。

4. 可採用英文代號代替棋子的名稱：

- (1) 帥 (將)：K；
- (2) 俥 (車)：R；
- (3) 馮 (馬)：H；
- (4) 炮 (砲)：C；
- (5) 相 (象)：E；
- (6) 仕 (士)：A；
- (7) 兵 (卒)：P。

第二部份  
着法標記

1. 凡一着有吃子，必須於着法後標記「×」。
2. 凡一着為照着，必須於着法後標記「○」。
3. 凡於一輪次中提和，必須於該輪次的着法後標記「＝」。

附表七  
各大小類型比賽之規則增減建議

第一部分

正規棋賽（每方用時 45 分鐘或以上，每着加 10 秒或以上）

1. 賽員必須記譜。
2. 裁判採用監局制。
3. 採用裁判報分制。

第二部分

地區棋賽（每方用時 25 分鐘或以上，每着加 5 秒或以上）

1. 賽員無須記譜。
2. 裁判採用巡邏制。
3. 採用賽員報分制。

第三部分

快棋賽（每方用時 10 分鐘或以上，每着加 5 秒或以上）

1. 賽員無須記譜。
2. 裁判採用巡邏制。
3. 採用賽員報分制。
4. 第 72(1)條的官和情況不作判決。

#### 第四部分

##### 超快棋賽（限時 5 分鐘或以下、加秒 3 秒鐘或以下）

1. 如無宣報開賽時間，遲到時間上限與用時相同。
2. 裁判必須採用監局制。
3. 原則由舉手不回更改成落地生根，即：
  - (1) 如棋子被提起放到下目的地交點，該棋子一與棋盤接觸，即使手未離開棋子，更算完成走子動作，並且不能更改着法。
  - (2) 如棋子在棋盤上被推進，則有進無退，以離手一刻的交點為目的地交點，離手後不能更改着法。
4. 採用裁判報分制。

#### 第五部分

##### U9 組別（一至三年級）

1. 賽員無須記譜。
2. 裁判可採用巡邏制，但裁判人員編制最少為建議之 1.5 倍。
3. 裁判開始前應先確定賽員正確入座對賽。
4. 第 158(2)(a)條的技術犯規次數增至 3，即達 3 次技術犯規才判負。
5. 採用裁判報分制。
6. 第 72(1)條的官和情況不作判決。

## 第六部分

### 視障賽

#### 1. 棋具

- (1) 必須使用為視障人士設計的象棋及棋盤。
- (2) 可採用為視障人士設計的棋鐘。
- (3) 所有賽員必須戴上眼罩。
- (4) 建議每局對賽設錄音設備。

#### 2. 監局

- (1) 必須採用監局制，並建議由有初級裁判資格或以上者擔任。
- (2) 所有對賽必須由裁判人員記譜。

#### 3. 走子

- (1) 執子可以雙手進行。
- (2) 雙方走子必須附以口頭報出傳統記譜法（「報棋」）。
- (3) 報棋為完成走子的必要條件之一，走子及報棋均須完整完成，方可按鐘。
- (4) 賽員一手長觸及棋鐘不違反按鐘要求。
- (5) 如賽員有肢體上的殘障，走子及按鐘的動作可在賽員報棋後：
  - (a) 由監局裁判執行；或
  - (b) 由該賽員於賽前指定的助手執行。
- (6) 走子以報棋為準：
  - (a) 報棋讀出的每一字，每一字都不得反悔，頭兩字摸子走子，後兩字落子無悔。
  - (b) 如讀出的字不可能是任何着法，才可作修正。
- (7) 如任何一方不懂以傳統記譜法報棋，監局裁判人員先報出該着法，該方用自己的用時複讀一次後才按鐘。

#### 4. 走子檢查

按鐘後監局裁判人員要立刻核對報棋與走子是否吻合：

- (a) 如報棋為合法着法，但走子跟報棋不同，應以該賽員之用時修正至跟報棋一致。
- (b) 如報棋為非法着法，但走子為所報子的合法着法，以走子為準，要求該賽員重新報棋，並作違反記錄規則論；
- (c) 如報棋為非法着法，且走子非所報子或雖然是所報子但實際走子同為非法着法，才可改走別子，並作記技術犯規論。

#### 5. 賽員查詢

- (1) 賽員能在任何時間向監局之裁判人員查詢雙方的用時。
- (2) 當一方查詢用時，應先報該輪次一方的用時，再報其另一方之用時。

#### 6. 報時

- (1) 如已採用自動報時的棋鐘，監局裁判人員無須主動報時。
- (2) 如未採用自動報時的棋鐘，監局裁判人員要在以下時間主動報時：
  - (a) 一方尚餘一半用時；
  - (b) 一方尚餘 15 分鐘；
  - (c) 一方尚餘 10 分鐘；
  - (d) 一方尚餘 5 分鐘；
  - (e) 一方尚餘 1 分鐘；
  - (f) 一方尚餘 30 秒；
  - (g) 一方尚餘 10 秒。
- (3) 如為主動報時，應先報觸發主動報時一方的時間。

#### 7. 報分制度

採用裁判報分制。

#### 8. 結果核實

對賽結果無須由賽員簽署，只須口頭核實。

## 第七部分

### 共融賽

#### 1. 棋具及設施

(1) 如有視障人士參賽：

(a) 相關對賽必須使用為視障人士設計的象棋及棋盤。

(b) 可採用為視障人士設計的棋鐘，在每次按鐘有讀出雙方時間之功能。

(c) 建議每局對賽設錄音設備。

(2) 如有聾啞人士參賽，為雙方安排一張顏色及樣式不同的提和卡牌及認負卡牌，一方要提方或認負時，將自己的卡牌交給對方，認負卡牌一經交負即時生效，而對方接受提和的話，應將自己的卡牌與對手交換，如不接受就將原來的卡牌交還對手。

(3) 如賽員因傷健原因指派代理人士，須為該名代理安排座位，與指派的賽員平行而坐，坐於賽員棋鐘方向的旁邊。

#### 2. 用時

(1) 根據傷健的不同程度，制定不同的用時，例如全失明用時最長，部份失明次之，健視最短，尤其要考慮對每着的加時長短作調適。

(2) 如賽員選擇對賽時戴上眼罩，無論其本身的視障程度，皆視為全失明，可有全失明的用時。

#### 3. 監局

(1) 必須採用監局制，並建議由有初級裁判資格或以上者擔任。

(2) 如有視障或肢體雙殘的賽員，所有對賽必須有裁判人員記譜。如比賽有着法記錄的要求，非視障及非肢體雙殘的賽員仍須自行記錄着法。

#### 4. 走子

- (1) 視障賽員的執子可以雙手進行，肢體傷殘的賽員也可以以單手以外的合理方法執子。
- (2) 在有視障賽員的對賽：
  - (a) 雙方走子必須附以口頭報出傳統記譜法（「報棋」）。
  - (b) 報棋為完成走子的必要條件之一，走子及報棋均須完整完成，方可按鐘。
  - (c) 如任何一方不懂以傳統記譜法報棋，該方先走子，監局裁判人員報出該着法，該方再用自己的用時複讀一次後才按鐘。
  - (d) 如任何一方因聾啞不能報棋，可在該方走子後示意：
    - (i) 由監局裁判人員代為報棋，該賽員再自行按棋鐘；或
    - (ii) 由該賽員於賽前自行指派的代理報棋並代其按棋鐘。
  - (e) 視障賽員一手長觸及棋鐘不違反按鐘要求。
  - (f) 走子以報棋為準：
    - (i) 無論是賽員親自報棋還是由代理代報，報棋讀出的每一字，每一字都不得反悔，頭兩字摸子走子，後兩字落子無悔。
    - (ii) 如讀出的字不可能是任何着法，才可作修正。
    - (iii) 如由監局裁判人員報棋，不在此限，以走子為準。
  - (g) 在同時有視障專用棋盤及正規棋盤的情況：
    - (i) 視障方負責視障專用棋盤雙方棋子的操作，非視障方負責正規棋盤雙方棋子的操作。
    - (ii) 每當一方走子報棋完成，對方須先重覆對手的報棋，並在自己的棋盤上走出對手的着法。
    - (iii) 視障方可指派一代理，負責操作視障方棋盤的雙方棋子，非視障方棋盤的視障方棋子，及視障方的按鐘，唯當視障方有指派這名代理，用時上的調適將會減少；如比賽有記錄着法要求，該名代理也一定要記錄着法。
    - (iv) 監局裁判人員如發現兩個棋盤有不同，應即時作出修正。

- (3) 如任何賽員有肢體上的殘障，走子及按鐘的動作可：
- (a) 自行執行，會有時間上的調適，而除非對手是視障棋手，否則不用報棋；
  - (b) 賽員先報棋，由監局裁判人員執行；或
  - (c) 賽員先報棋，由該賽員於賽前指派的代理執行。

## 5. 走子檢查

在以報棋為準的對賽中，按鐘後監局裁判人員要立刻核對報棋與走子是否吻合：

- (a) 如報棋為合法着法，但走子跟報棋不同，應以該賽員之用時修正至跟報棋一致。
- (b) 如報棋為非法着法，但走子為所報子的合法着法，以走子為準，要求該賽員重新報棋，並作記錄違例論；
- (c) 如報棋為非法着法，且走子非所報子或雖然是所報子但實際走子同為非法着法，才可改走別子，並作記技術犯規論。

## 6. 賽員查詢

- (1) 視障賽員能在任何時間向監局之裁判人員查詢雙方的用時。
- (2) 當視障賽員查詢用時，應先報查詢方的用時，再報其對方之用時。

## 7. 報時

- (1) 如已採用自動報時的棋鐘，監局裁判人員無須主動報時。
- (2) 如未採用自動報時的棋鐘，監局裁判人員要在以下時間主動向視障賽員報時：
  - (a) 視障方尚餘 60 分鐘；
  - (b) 視障方尚餘 30 分鐘；
  - (c) 視障方尚餘 15 分鐘；
  - (d) 視障方尚餘 10 分鐘；
  - (e) 視障方尚餘 5 分鐘；
  - (f) 視障方尚餘 1 分鐘；
  - (g) 視障方尚餘 30 秒；
  - (h) 視障方尚餘 10 秒。
- (3) 如為主動報時，應先報觸發主動報時一方的時間。

8. 報分制度

採用裁判報分制。

9. 結果核實

如賽員有任何程度之視障或肢體傷殘，不用簽署對賽結果，只須口頭核實。