象棋循环局面的裁决

——中国象棋《棋例》的不足与改进

王忠

（四川达州 636150）

摘要

中国象棋实战时常出现循环局面，容易造成僵持，导致对局难以正常结束。现行《棋例》以着法性质为循环局面的裁决依据，在逻辑体系、定性标准、规则结构三方面存在系统性不足。本文剖析现行《棋例》的内在缺陷，构建棋子价值量化模型与着法性质分级模型，提出三套循环局面裁决改进方案，即“将、杀、捉、闲”四元体系、“有变、无变”二元体系、“双步”一元体系，并对 10 组典型循环局面进行多规则对照测试。三套方案分别从体系升级、后果推演、操作机制创新三个维度简化规则、提高裁决的客观性，可为象棋竞赛规则修订，以及象棋规则科学化、国际化建设提供理论参考与实践思路。

关键词：象棋竞赛规则；棋例；循环局面；着法性质；裁决体系

一、引言

对局中出现循环局面时，一旦主动变着，己方往往会陷入不利处

境，因此双方一般不愿主动变着，从而造成局面循环往复，致使棋局无法正常结束。如果直接照搬国际象棋“三次重复局面判和”规则，会使象棋赛事的和棋占比显著上升；如果直接移植围棋“禁止全局同形再现”规则，会因强制禁着直接造成一方失利，引发失利方对规则的争议。

现行《棋例》以着法性质为裁决依据，通过裁定“一方须变着，不变判负”或“双方不变判和”化解循环僵局。然而该裁决方式存在固有缺陷：着法性质的广义定义实操性不足，狭义定义又容易造成误判。同时，着法性质与棋手战术意图高度相关，判定复杂、困难，把它纳入规则作为裁决依据，既增加了规则体系的复杂度，也加大了裁判实操难度，这也是《棋例》历经多版修订仍难以尽善尽美的重要原因。

本文系统分析现行《棋例》的结构性缺陷，并提出循环局面裁决的三套改进方案，为规则修订提供多路径的理论支撑，以推动中国象棋规则向更科学、更简明、更国际化的方向发展。

二、现行《棋例》的不足

现行《棋例》以静态的着法性质作为裁决依据，存在三个明显不足。

（一）逻辑体系的内在矛盾

1. 分类逻辑不统一。核心框架为打（将、杀、捉）与闲，却又平行设立兑、献等概念。实质上，兑与献是捉在特定子力对抗关系下的特殊表现形式；若将二者独立划分为不同类别，会导致概念边界模糊，破坏规则内部逻辑的一致性。

2. 判定原则不一致。“捉”的判定引入“第一反击”概念（兑、献条款是其典型体现），而“将”“杀”的判定却完全不采用这套逻辑，导致《棋例》对战术对抗形态相近的着法采用双重判定标准。

3. 例外条款破坏普适性。现行规则针对帅（将）、兵（卒）等特殊棋子，以及走帅（将）应将、自毙等特定着法或局面设置大量例外条款。这类条款相当于用特例突破通用判定原则，在一定程度上削弱了统一子力判定标准的约束力，造成规则条文碎片化，增加了裁判理解条文和实际执行的难度。

（二）定性标准的静态与模糊

1. 定义的内在缺陷。杀与捉的广义定义外延过宽，实操层面难以把握；狭义定义又失之过窄，容易出现“把杀判成捉、把捉判成闲”等误判。因此，以着法性质作为裁决依据，无论采用广义定义还是狭义定义，都难以做到周全。

2. 静态分析的局限性。现行规则主要依据走子完成后的瞬时静态局面进行判定，缺少对走子前后局势动态演变过程的考量。针对应将、应杀、应捉这类着法，裁判时常仅因为某一着属于防御脱困着法，便直接将其定性为闲，未区分防御完成后局面是否仍存在进攻威胁，致使部分局面下的判定结果与实战棋理相悖。

3.“捉”的判定实操困难。现行关于“捉”的定义仅表述为“下一着能够得子”，既未突出“新增得子”这一核心要件，也未明确给出推演范围、推演步骤以及子力价值比较模型，致使裁决高度依赖裁判的主观经验，实战中争议频发。

（三）规则结构的体系性缺陷

1. 价值体系缺失。现行规则缺少全域统一的棋子价值量化标准，在子力得失判定过程中容易出现“部分棋子不计价值”的逻辑漏洞（例如未过河的兵卒不计价值、兵卒与其他棋子互换时不计得失等），削弱了裁决结果的客观性。

2. 分级体系繁杂失当。将战略后果差异悬殊的杀、捉划归同一等级的“打”，无法体现二者的本质差异。与此同时，单子捉、联合捉、捉有根、捉无根等划分过细的条款缺乏充分的理论依据，导致规则体系臃肿繁杂。

3. 术语体系冗杂模糊。《棋例》虽历经多次修订，相关术语之间仍存在概念交叉、边界模糊的问题（如捉、兑、献），不利于统一理解与执行，也不利于推广普及。

三、循环局面及核心模型

（一）循环局面的定义

所谓循环局面，是指双方一系列对应着法往复循环，造成全局棋形周期性复现的局面。往返移动并形成闭合回路（如，车从 A 位移动至 B 位，再返回 A 位）的棋子称为循环子；循环子在闭合回路上的起点和落点称为循环点；一着棋的起点、落点均处于闭合回路上，则该着称为循环着法；棋子沿闭合回路往返一次，记为循环一圈。

本文将“双方着法均连续循环两圈”（外来着法不计入统计，下同）的情形界定为循环局面。该界定与“同一全局棋形重复出现三次”相对应：当双方完成两圈循环后，初始全局棋形恰好第三次复现。

（二）棋子的价值模型

本文建立棋子量化价值模型（如表1所示），为循环局面中的子力得失推演提供客观依据。

表 1 棋子基础价值与浮动规则

棋子	基础价值	浮动规则与说明
车	8 分	无浮动
马、炮	4 分	无浮动
士、象	2 分	无浮动
兵（卒）	1-2 分	以对方将（帅）所在横线作为参照，己方兵（卒）处在对方将（帅）前方计 2 分；处在对方将（帅）后方或同一横线计 1 分。处于直接将军状态或进入对方九宫之内的兵（卒），其价值翻倍。兵（卒）的浮动价值仅可取值为 1 分、2 分、4 分、8 分。
将（帅）	∞	价值视为无穷大，不可损失。
死子	0 分	若己方无论如何应对，该棋子都会被立即吃掉，并导致己方净失子，则称之为死子。

（三）着法性质的分级模型

1. 单个着法性质的轻重序列：将>杀>捉（新捉>原捉）>闲（符号“>”表示前者重于后者）。

2. 整体着法性质轻重比较规则：在一个完整循环周期内，分别提取红、黑两方各自全部循环着法中性质最轻的一着，再将二者进行对比；着法性质更轻的一方定义为“轻方”，着法性质更重的一方定义为“重方”。

四、循环局面裁决的三套改进方案

多年来，象棋《棋例》的历次改革与修订，大多集中于对已有条款的修补与局部优化，缺少对规则体系的系统性重构。针对这一现状，本文遵循简明规范、客观公正的原则，提出三套结构性改进方

案，以期从根本上化解循环僵局，提升规则的客观性与适用性。

（一）“将、杀、捉、闲”四元体系（方案一）

1. 循环着法的定性

以走子后局势是否得到优化这一动态结果为依据，对循环着法进行定性：

- **优化着法（打）：**走子后继续走，能够实现“新增得子”或形成必胜局面，使己方局势得到优化；该类着法包括将、杀、捉三类。
- **非优化着法（闲）：**走子后继续走，不能优化己方局势。

依据上述逻辑，本文按照最重性质优先的原则（即一个着法同时符合多种性质时，按最重性质定性），结合以下标准，将循环着法定性为将、杀、捉、闲四类。

（1）将：走子后继续走，可直接吃掉对方将（帅）。

（2）杀：走子后继续走，可形成必胜局面。实操层面狭义定义：走子后继续走，可直接将死对方，或形成绝杀、必胜残局；或借助将军（含连续将军）实现上述结果。

本文界定：判断是否属于必胜残局时，仅将防守方车、马、炮等强子总价值不超过8分（即一车价值）的残局纳入评判范围，其余残

局统一视作非必胜残局。该阈值是为降低裁决难度而人为设定的，并不代表其余残局在理论层面不存在取胜可能。

（3）捉：走子后继续走，可实现新增得子。实操层面狭义定义：走子后继续走，可直接吃子或借助将军（含连续将军）后吃子（含互吃）且实现新增得子。

①推演模型：假定双方均以“力求净得子或避免净失子”为目标，走出最优应对着法。推演过程仅允许将军、应将、吃子三类着法；当行棋方无法走出上述类型的着法时，推演立即终止。若推演过程中一方可吃掉对方将（帅）、将死对方、形成绝杀或必胜残局，则该方净得子价值视为无穷大。

②推演方式（两种）：

- **新捉**，即“从无捉到捉”（走子后新产生的捉子关系）：若走子后可吃掉对方棋子且能净得子（己方可吃对方棋子价值大于己方可能损失棋子的价值），则定性为捉。
- **原捉**，即“从捉到捉”（走子前就存在的捉子关系）：若走子后可吃掉对方棋子且能新增得子（走子后己方可吃对方棋子所获的净得子价值大于走子前己方可吃对方棋子已存在的净得子价值），则定性为捉。

（4）闲：不符合以上将、杀、捉定义的其他着法。

2. 循环局面的裁决

形成或持续循环局面时，一方提请裁决且裁判审核情况属实，则按以下规则判定：

（1）双方最轻着法性质不同：由性质较重的一方变着，不变判负；

（2）双方最轻着法性质相同：双方不变判和。

3. 四元体系裁决示例

四元体系裁决示例如表2所示。

表 2 四元体系裁决示例

循环着法序列（红对黑）	红方最轻着法	黑方最轻着法	裁决结果
一将一闲对一捉一闲	闲	闲	双方不变判和
长杀对一将一捉	杀	捉	红方不变判负
一杀一闲对长捉	闲	捉	黑方不变判负
长新捉对长原捉	新捉	原捉	红方不变判负

（二）“有变、无变”二元体系（方案二）

1. 有变与无变的定义

形成循环局面后，在一个循环周期内，一方的全部可行变着可分为两类：

（1）有变：己方至少存在一种变着，不会形成必败局面。实操层面狭义定义：己方至少存在一种变着，不会造成净失子（即该变着走出后，己方可吃对方棋子价值大于或等于己方可能损失棋子的价值）。

（2）无变：己方所有可能的变着，均会形成必败局面。实操层面狭义定义：己方所有可能的变着，均会造成净失子（即任意一变着走出后，己方可吃对方棋子价值小于己方可能损失棋子的价值）。

说明：推演过程中，除变着不受限制外，后续着法与方案一中“捉”的推演模型相同。

2. 循环局面的裁决

形成或持续循环局面时，一方提请裁决且裁判审核情况属实，则按以下规则判定：

（1）单方长将：长将方判负。

（2）其余情形：双方均“有变”，由本局先行方变着，不变判负（先行方具备先手优势，应当履行变着义务）；仅一方“有变”，由“有变”方变着，不变判负；双方均“无变”，双方不变判和。

（三）“双步”一元体系（方案三）

1. 双步的走法与启动

（1）走法：行棋方连续移动己方任意两枚棋子，每枚棋子各走一步（遵循棋子基本走法，两枚棋子移动顺序不限），全过程不得吃子，两次移动合并计为一着。

双步的着法性质仅依据两枚棋子移动完成后的最终局面判定；第一枚棋子移动落子后形成的过渡局面（包括出现将帅对面、被将军等状态），一律不予考量。

（2）启动：形成或持续循环局面时，任意一方可选择走双步，以此启动双步模式。双步模式启动后，双方可自由选择单步或双步着法，若出现单步吃子，或双方连续各走一步单步着法，则双步模式结束，回归单步行棋模式。

尚未形成循环局面便擅自启动双步的，本次双步操作无效，记一次违规；累计两次违规，直接判该方本局负。

形成循环局面后，先完成两圈循环的一方享有双步优先启动权，因此在双方循环点数对等的循环局面中，存在类似围棋劫争的机制。具体操作为：尚未形成“双方两圈循环”时，后完成两圈循环的一方可走出攻击性非循环着法（寻劫材）逼迫对手应对，随后再回到循环着法序列，借此争得双步模式的优先启动权。但象棋对局中，可利用的劫材数量相对有限。

2. 循环局面的裁决

形成单步循环局面或双步循环局面后，若双方均继续循环一圈或以上，一方提请裁决且裁判审核情况属实，则判和。

绝大多数循环局面可通过启动双步打破僵局，无须进行裁决；仅有极少数循环局面在出现以上两种情形时，才需要裁决。

3. 双步启动流程示例

以图1“兵、将”循环为例，启动双步的流程如表3所示。

表3 双步启动流程示例

循环回合	黑方着法	局面标识	红方着法	局面标识	备注
（初始）			兵五进一	A1	初始局面（外来着法为非循环着法）
第 1 回合	将 5 平 4	B1	兵五平六	C1	
第 2 回合	将 4 平 5	D1	兵六平五	A2	初始局面第二次出现（双方均循环了一圈）
第 3 回合	将 5 平 4	B2	兵五平六	C2	
第 4 回合	将 4 平 5	D2	兵六平五	A3	初始局面第三次出现（双方均循环了两圈）
第 5-6 回合					可启动双步，若启动则进入双步模式
第 7 回合					若双方在第 5-6 回合仍沿用原有着法持续循环或形成双步循环并持续，则判和。

说明：表中局面标识的字母相同即代表同一全局棋形，数字代表出现次数。例如A1、A2、A3表示同一全局棋形第1、2、3次出现。

五、方案对比分析与应用浅析

（一）多维度对比分析

为比较各方案在规则简明性、学习成本、裁决效率等维度的差异，本文构建多维评估框架，如表4所示。

表4 现行规则与三套改进方案综合对比

评估维度	现行《棋例》	四元体系	二元体系	一元体系
逻辑基础	推演着法性质，内部逻辑不统一	推演四元，标准统一，逻辑自洽	推演变着后果，契合棋手思维	启动双步打破僵局，逻辑清晰
规则简明性	术语和条款复杂，门槛高	主要理解四元推演，较简明	主要理解有变与无变推演，简明	主要理解双步走法，极简
学习成本	高	中	低	极低
裁决效率	极低（耗时极长，易生争议）	低（耗时长，争议较少）	中（耗时较长，争议少）	高（耗时短，几无争议）
国际兼容性	本土文化特征浓厚，域外理解壁垒较高	概念规范化，较易被国际棋坛接纳	概念精简，便于纳入世界象棋规则	底层逻辑普适，利于国际推广
适用场景	需配备专业裁判	需配备智能裁判系统	需由中高级棋力者裁决	适用于各种场景

（二）典型局面应用浅析

为直观对比各方案的实际应用效果，本文选取 10 组典型循环局面进行实例分析（见图 1 至图 10）。

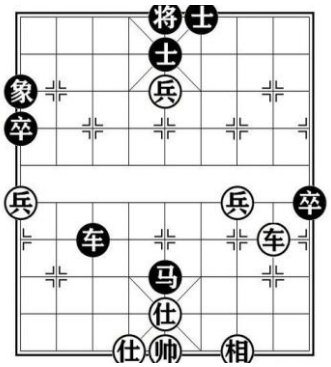


图 1

兵五进一（外来着法属于非循环着法）

将 5 平 4（原捉） 兵五平六（将）

将 4 平 5（原捉） 兵六平五（将）

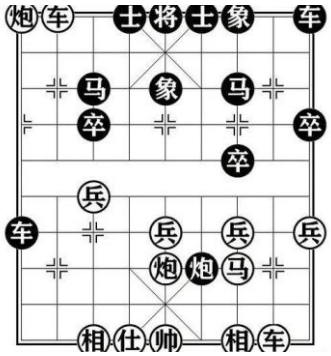


图 2

车八平七（新捉） 马 3 退 5（新捉）

车七平八（原捉） 马 5 进 3（新捉）

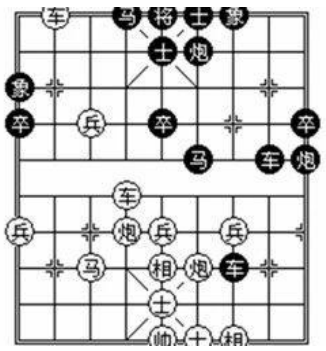


图 3

车六进一（原捉） 马 6 退 7（新捉）

车六退一（原捉） 马 7 进 6（新捉）

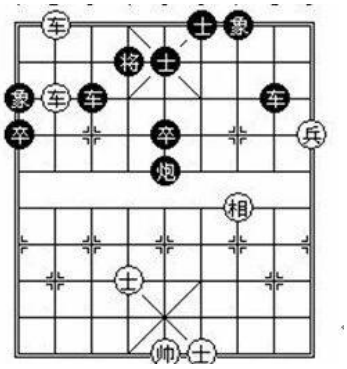


图 4

后车进一（将） 将 4 进 1（杀）

后车退一（杀） 将 4 退 1（杀）

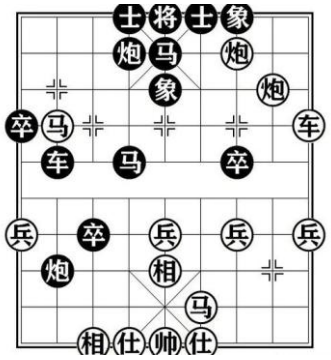


图 5

马八进七（原捉） 车 2 平 3（新捉）

马七退八（原捉） 车 3 平 2（新捉）

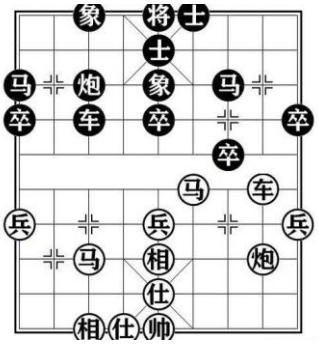


图 6

马七进六（新捉） 车 3 进 2（新捉）

马六退七（原捉） 车 3 退 2（原捉）

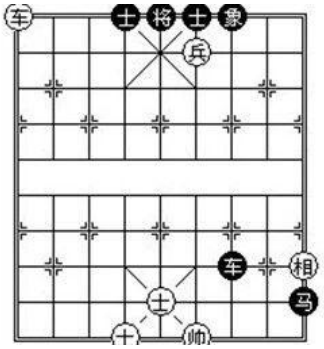


图 7

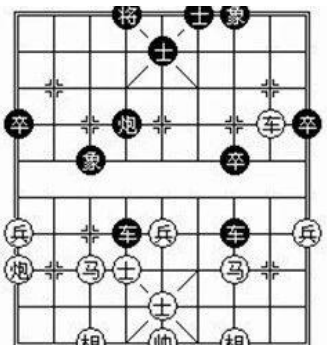


图 8

车九退二（杀：续走可绝杀） 士 4 进 5（杀：续走残局必胜） 马七进八（新捉） 车 4 退 1（闲）
车九进二（将） 士 5 退 4（杀：续走残局必胜） 马八退七（新捉） 车 4 进 1（原捉）

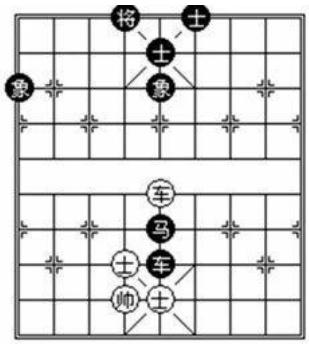


图 9

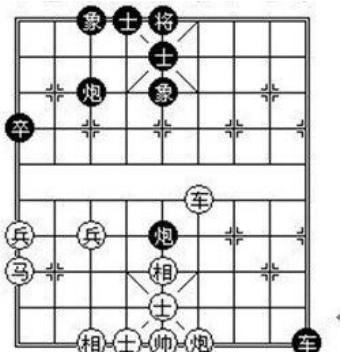


图 10

车五平六（将） 将 4 平 5（杀） 车四平七（闲：吃炮则被绝杀） 将 5 平 6（杀）
车六平五（闲：吃象则残局必败） 将 5 平 4（杀） 车七平四（将） 将 6 平 5（杀）

图 1 至图 10 下方标注的着法性质系四元体系的定性结果，各局面的着法序列及各方案的应用浅析汇总于表 5。

表 5 现行规则与三套改进方案的应用浅析

典型局面	现行《棋例》	四元体系	二元体系	一元体系
图 1	长将对长闲，红方判负	长将对长原捉，红方不变判负	无变对有变，黑方不变判负	启动双步，可化解循环局面
图 2	捉无根联合捉对长捉车，黑方不变判负	新捉原捉对长新捉，黑方不变判负	有变对无变，红方不变判负	同上

图 3	长联合捉对长捉车，黑方不变判负	长原捉对长新捉，黑方不变判负	有变对无变，红方不变判负	同上
图 4	将捉对闲杀，红方不变判负	将杀对长杀，双方不变判和	有变对无变，红方不变判负	同上
图 5	长捉无根对捉无根捉少根，红方不变判负	长原捉对长新捉，黑方不变判负	有变对有变，红方不变判负	同上
图 6	长捉车对捉无根联合捉，红方不变判负	新捉原捉对新捉原捉，双方不变判和	有变对有变，红方不变判负	同上
图 7	闲将对长闲，双方不变判和	杀将对长杀，双方不变判和	无变对无变，双方不变判和	同上
图 8	长捉车对捉闲，红方不变判负	长新捉对闲原捉，红方不变判负	有变对有变，红方不变判负	同上
图 9	将闲对闲杀，双方不变判和	将闲对长杀，黑方不变判负	无变对有变，黑方不变判负	同上
图 10	捉将对杀闲，红方不变判负	闲将对长杀，黑方不变判负	无变对有变，黑方不变判负	同上

六、结论与建议

（一）研究结论

本文提出的三套改进方案各有侧重，为循环局面裁决规则的改革提供了系统化思路：

方案一（四元体系）是在现行《棋例》框架基础上进行的规范化升级与精简优化。该方案以“走子后局势是否得到优化”这一动态定性为核心，构建一套逻辑自洽、标准统一、便于落地执行的规则体系。其局限性在于：兵（卒）浮动价值阈值仍需结合大量实战案例反复校准；遇到多子深度纠缠的复杂局面时，四元体系定性推演工作量

较大，在实际操作中需依靠智能裁判系统辅助。

方案二（二元体系）实现了裁决逻辑从着法性质推演到变着后果推演的根本转变，裁决更为直接、客观。其局限性在于：判定“有变”与“无变”需要枚举全部可行变着；复杂局面下可行变着数量庞大，依靠人工完成完整枚举的难度较高。

方案三（一元体系）最具颠覆性，它使裁决摆脱了复杂的子力得失推演，让棋手可借助双步主动打破僵局，体现了规则演进的一种可能方向。其局限性在于：该方案属于根本性规则改动，改变了传统单步行棋模式，棋手群体对该方案的接受程度尚待调查验证；双步模式下劫材转换的博弈机制，还需要更多实战对局检验。

以上三套方案不仅为《棋例》修订提供多元化路径选项，也引发人们对中国象棋规则科学化的思考：如何在保持博弈深度的前提下，构建一套简明规范、逻辑透明、裁决高效、易于普及的现代化规则体系，以此迎接智能化、国际化时代的新挑战。

（二）实施建议

为推动上述改革落地，建议采取以下具体路径：

1. 组织论证与方案遴选：由中国象棋协会牵头组建专项工作组，面向裁判、棋手、行业专家广泛征集意见，对本文方案以及其他备选

方案进行科学评估和对局模拟测试，从中遴选一套试用方案。

2. 技术研发支撑：同步升级线上对弈平台与智能裁判系统，开发循环局面自动识别、子力得失动态推演、裁决结果自动判定等功能模块，为新规则落地提供可靠的技术保障与实测数据支撑。

3. 分级试点与数据积累：优先选取网络对弈平台、青少年赛事、业余联赛开展试点，收集实战对局数据，搭建权威的棋例案例库，结合棋手、裁判等多方反馈，持续优化细则条款。

4. 稳步推广与国际接轨：待试点成熟后，逐步在全国性职业赛事中推广应用，进一步争取将其纳入《世界象棋规则》；依托国际赛事举办、跨国学术交流，提升中国象棋在全球范围内的规则话语权与传播影响力。

2026年11月11日

参考文献

[1] 中国象棋协会. 象棋竞赛规则（1987、1999、2011、2020版）[S]. 北京：人民体育出版社（其中1999版由上海辞书出版社出版）.

[2] 世界象棋联合会. 世界象棋规则（2018年版）[S]. 北京：人民体育出版社，2018.

[3] 全国体育运动委员会. 国际象棋竞赛规则[S]. 北京：人民体育出版社，1985.

[4] 中国围棋协会. 围棋竞赛规则（1988年版、2002年版）[S]. 成都：蜀蓉棋艺出版社，1988，2002.

[5] 应昌期. 计点制围棋规则[S]. 成都：蜀蓉棋艺出版社，1989.

[6] 韩宽. 象棋规则问答[M]. 北京：人民体育出版社，1999.

[7] 徐善瑶. 象棋棋例与待判局面的裁决[M]. 北京：人民体育出版社，2000.

[8] 王孔兴. 象棋竞赛裁判手册[M]. 北京：人民体育出版社，2002.

[9] 霍文会，王巍. 图说象棋规则棋例详解[M]. 北京：北京体育大学出版社，2005.

[10] 霍文会. 象棋棋例裁决初探[M]. 北京：经济管理出版社，2012.

[11] 霍文会，丰鹤. 象棋规则实例解析[M]. 北京：化学工业出版社，2020.

[12] 许宏顺. 国际象棋初步[M]. 北京：人民体育出版社，1979.

作者简介

王忠，男，四川达州宣汉人，E-mail：2908958130@qq.com，邮编：636150。