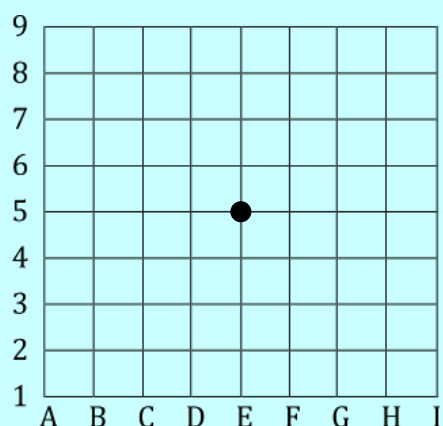


吉日格棋的比赛规则（2020-1-12）

一、 棋盘和棋子

棋盘：棋盘是 9 个横线和 9 个竖线交叉成的 81 个交叉点的正方形棋盘，棋盘的大小根据棋子的大小而定，棋盘的竖线从左到右英文字母的大写 A、B、C、D、E、F、G、H、I 来表示，横线从下到上阿拉伯数字 1、2、3、4、5、6、7、8、9 来表示。棋盘的中心（E5）点叫天元也叫中心眼（如图）。



棋子：棋子共有 81 个，棋子的颜色有明显差别的深、浅两种颜色，最好是蓝、黄两种颜色，蓝色或深色棋子 41 颗，黄色或浅色棋子 40 颗，棋子的形状是立体型的摔跤手和射箭手。

二、 吉日格棋玩法

是两个部分组成的，第一部分是双方在棋盘上摆放各自的 41 颗深色棋子和 40 颗浅色棋子依次轮流放完，这个阶段很重要布局错了直接影响胜败。顺序是深色先浅色后。开始是天元周围八个点的任一点都可以放，最后一颗棋子放在天元。第二部分是开始走棋和吃棋过程，也就是双方开始战斗胜败的过程。

三、 棋子的走法和吃法：

第二部分是行棋阶段：对局双方各自去掉对方的一颗棋子，白方先去掉对自己有利于行棋的一颗棋子棋，黑方也根据布局情况去掉白方的一颗棋子，然后从白方开始一次交替的行走棋子。行走时一次移动一个眼位，上下左右都可以移动。双方各自去掉一颗棋子叫《开路》棋子。如果在布局过程中双方或某一方摆成《方》或摆成《枪》时，在《开路》棋子的基础上再去掉对方棋子，按照各自成《方》或《枪》的数去掉。在行棋阶段中某一方的棋子被吃到剩 9



个或 9 个以下时，该方的棋子不受任何障碍随意飞行在棋盘的任何空位。如果双方都是 9 个子以下，双方的棋子都可以飞行走。

吃子方法有以下三种：

1、成《方》吃法：吉日格棋胜负的关键在于成《方》。在对局过程中某一方的棋子，占居在邻近的四个交叉点的位置（形成方块）叫成《方》吃子。每形成《方》一次去掉对方一颗棋子。在行走过程中一次性最多能形成两个《方》，在飞行过程中一次性最多能形成四个《方》，成几个《方》就去掉对方几个子。

2、《跳吃》法：双方的两个子紧靠在一起并对对方的紧靠交叉点空位时跳越到此位置（直线三点）把对方被越过的哪颗棋子拿出棋盘叫《跳吃》法。直线三点为一组，可以连续吃多个棋子和一个棋子。在连续吃多个子的过程中如果中间成《方》不算，最后吃一个棋子时成《方》的话连吃带成《方》吃子。但是飞行阶段双方不能跳吃一颗棋子，必须两个以上才能跳吃。

3、成《枪》吃法：双方在布局阶段和行棋阶段中某一方的棋子形成直线九颗棋子叫成《枪》吃法。吃子的数量是根据成《枪》的位置而定，从中心线往外以此类推 9、8、7、6、5 子的吃法。在一盘棋中某一方横线成《枪》后不能在竖线上成《枪》，也就是某一方第一次横线上成《枪》的话第二次也就在横线的某个位置上可以成《枪》，更不能一个位置上再次成《枪》。但是对方成《枪》的话，第一次不限制横竖路线。例如黑方横线成《枪》后白方可以竖线成《枪》，第二次同样不能竖线成《枪》。在行走过程中双方成《方》、成《枪》的吃棋子，包括《开路子》双方不能拿掉对方的《方成》棋子，但是对方没有散子全是《方成》棋子时可以随意拿掉《方成》棋子。

四、胜、负、和

（一） 对局时，一方出现下列情况之一，即为输棋：



- 1、一方棋子被吃到三颗以下负另一方胜；
- 2、一方表示认输另一方胜；
- 3、一方超过比赛规定的本局时限为负另一方胜；
- 4、同一盘棋内，一方出现第三次“违例”为负另一方胜；
- 5、超过该次比赛规定的因迟到判负的时限（一般定为十五分钟）为负，
另一方胜；
- 6、符合该次“比赛补充规定”的有关棋局判负的特定条款。

（二） 对局时，出现下列情况之一，就算和棋：

- 1、一方提议作和，对方表示同意和棋。
- 2、特殊规定

当棋盘上的局面并不能确保一方取胜时，为了防止当棋局形势并无取胜实力，而以对方超时取胜。特规定，凡出现下列残局双方均无取胜可能时，一方提和可判为和局，对方不得拒绝。

比赛通则规定

一、 确定先后手

正式比赛时，每局棋均由黑棋先开局，白棋先走棋，例如，布局阶段黑方先放棋子开始，行棋阶段白方先走棋。

- 1、 双方只赛一局时，可用“猜先”确定谁执黑棋先放子。在二人多局对抗赛中，先用“猜先”确定第一局谁执黑棋先放子，以后每一局交替使用黑棋和白棋。
- 2、 积分编排制个人比赛中，第一轮比赛编号单数人执黑棋。第二轮开始交替使用黑棋和白棋，最后一轮比赛，如第七轮或第九轮比赛时，使用“猜先”确定谁执黑棋和白棋。

二、 摸子走子，离手无悔



- 1、触摸自己的某个棋子，就走这个棋子。如果是为了摆正而摸棋子，必须先声明“我来摆正”。
- 2、一着棋走了以后，不得再予更改。棋子一接触棋盘上的一个落点，但尚未离手，可以移动其它位置。落子无悔，要以离手为准。

三、违例

出现下列情况之一，可判违例一次：

- 1、走子违犯行棋规定；
- 2、触摸己方棋子而无法走动或触摸对方棋子而又无法吃掉它；
- 3、擅自开停、比赛计时钟；
- 4、在对局行棋时间内提问题（对方有犯规除外）；
- 5、一般“提和”经对方拒绝后，再次重复提出；
- 6、对局终了后，拒不签字，或有其它不服从裁判，不尊重对方的言行；
- 7、凡是发生有关摸子，悔棋，走错棋子等，每次应记“违例”一次。

如果明显属于无意中失手把旗子掉落在棋盘上，可只提醒注意，而不作违例处理。凡判处“违例”，裁判员应在当场明确宣布并记录。

四、计时

正式比赛，采用具有两个钟面的专用计时钟，分别累计双方的走棋时间。

每方走起所用的时间，一般采用包干制。

- 1、盟、市级比赛，采用每局棋每方时限 60 分钟；
- 2、旗县级比赛，采用每局棋每方时限 50 分钟；
- 3、旗县级以下比赛，采用每局棋每方时限 40 分钟；

使用时间可以根据具体赛事，比赛组委会自己制定，但不得少于每局棋每方时限 30 分钟。布局阶段开始计时，先超时者判负。

对局开始时，首先开动黑棋一方的计时钟。此后，一方走出轮走的一着棋，方可以按动计时钟。棋手走棋后忘记按钟而超时，后果自负。按钟时必须用走棋手按计时钟。

