

电脑象棋联赛规则(草案)

象棋百科全书网 (webmaster@xqbase.com)

2005年12月初稿, 2007年9月修订

一、总则

1.1 为促进中国象棋电脑程序的发展, 象棋百科全书网(www.xqbase.com)将定期举办UCCI引擎联赛, 建立UCCI引擎排名系统。

1.2 参赛程序可以是商业的或免费的, 可以是发布的或未发布的, 未发布的程序如果采用开源程序的代码, 也必须遵循源程序的代码使用协议(如GPL协议)。

1.3 参赛程序的编译后版本必须符合以下条件: (1) 遵循UCCI引擎协议, (2) 基于32位Windows平台, (3) 不支持多处理器。

1.4 联赛将在“UCCI引擎联赛模拟器”(以下简称“模拟器”)这一平台上批处理运行。

二、比赛方式

2.1 比赛分慢棋和快棋两个组别, 允许参赛程序只参加其中一个组别, 慢棋和快棋的排名和等级分都分开统计。

2.2 各参赛程序将通过一组或多组双循环赛(互先)决定排名, 原则上每次比赛不少于20轮。

2.3 每次比赛将重新决定各程序的名次, 但ELO等级分将在上次比赛结果的基础上更新。

2.4 原则上新的程序ELO等级分定为2000分, 首次参赛K值为20, 以后为10。

2.5 每位程序作者可以提供多个程序参加比赛, 但考虑到等级分继承的问题, 原则上不允许用同一程序的多个版本参赛。

三、比赛组织办法

3.1 比赛由象棋引擎作者轮流担任东道主, 提供机器并运行比赛的批处理程序。

3.2 比赛结束后, 东道主负责公布比赛的结果(名次和等级分)和棋谱。

3.3 东道主的比赛机器必须用测试程序来确定标准CPU时间(大致以3000MHz的处理器为标准), 以决定快棋和慢棋的时限。

3.4 比赛前东道主必须公布比赛机器的规格, 尤其是存储器大小, 原则上参赛程序占用的存储器不得超过比赛机器存储器大小的四分之一。

3.5 对于商业的和未发布的象棋引擎, 未经程序作者同意, 东道主不得擅自传播其拷贝。

四、比赛规则

4.1 比赛采用加时制限时, 原则上慢棋为30分钟标准CPU时间, 每步加时10秒, 快棋为10分钟标准CPU时间, 每步加时3秒, 不启用后台思考。

4.2 比赛引擎的开局库、残局库不受限制。

4.3 比赛引擎在空闲时间(对方思考的时间)不允许有明显占用CPU资源的行为。

4.4 比赛引擎出现以下情况将被判负: (1) 被将死或困毙, (2) 单方面长将或长捉同一子导致第四次出现重复局面, (3) 走出不符合规则的着法(包括送吃帅将), (4) 超时或程序崩溃。

4.5 出现以下情况将判和棋: (1) 超过自然回合数限制(原则上是50回合), (2) 没有单方面长将和长捉同一子的情况下第四次出现重复局面, (3) 双方均没有进攻棋子。

4.6 比赛前程序的作者必须将UCCI引擎选项设置告知东道主, 比赛期间不得更换引擎和更改选项设置。

五、棋例规则

5.1 电脑象棋联赛采用亚洲象棋竞赛的棋例规则，即单方面长将或长捉同一子判负，长捉多子或将捉交替判和。

5.2 当第四次出现重复局面时，模拟器根据重复阶段的走子进行裁定：(1) 一方长将而另一方没有长将，则长将的一方判负；(2) 一方长捉同一子而另一方没有长将和长捉同一子，则长捉同一子的一方判负；(3) 其他情况均判和。

5.3 为减少“长捉”在解释上的争议，使联赛的规则更透明，模拟器用最简单的实现来判断“长捉”；

5.4 为简化规则，模拟器把“捉”定义为：(1) 马或炮攻击到车，(2) 马攻击到受保护的炮或兵(卒)；(3) 炮攻击到受保护的马或兵(卒)；(4) 车攻击到受保护的马、炮或兵(卒)；(5) 攻击未过河的马(卒)不算捉。

5.5 为简化规则，模拟器只对走完的子进行“捉”的判断，而不考虑闪击等复杂情况。

5.6 为简化规则，模拟器把相同兵种之间的捉(即邀兑)排除在捉的范围内，包括特殊的情况，例如不蹙足的马捉蹙足的马，以及能离开的子捉不能离开的子，尽管都构成真正意义的捉，但模拟器并不会将这两种情况识别成捉。

5.7 为简化规则，模拟器判断“捉”时不考虑两种特殊的情况：(1) 攻击子不能离开而不构成真正意义的捉，但模拟器仍会将其识别成捉；(2) 保护子不能离开而不构成真正意义的保护，但模拟器仍会认为该子受保护而不将其识别成捉。

5.8 模拟器判定某方长捉同一子作负，参赛者可在比赛结束后对模拟器的裁决提出异议，由联赛组委会决定维持原判或重赛该局，根据重赛结果对联赛积分作更正，重新排定名次。

六、附则

6.1 “UCCI引擎联赛模拟器”的源程序公开。

6.2 参赛者在认可本规则及“UCCI引擎联赛模拟器”的前提下方可参加比赛。

6.3 参赛者有权对本规则及“UCCI引擎联赛模拟器”提出意见。

6.4 比赛的独家报道权归象棋百科全书网所有。

6.5 本规则的解释权属于象棋百科全书网。

参考资料

[《中国象棋通用引擎协议\(UCCI协议\)》](#)。

- 上一篇 [电脑象棋联赛第15期](#)
- 下一篇 [关于举行仕相升变成兵规则测试比赛的建议](#)
- 返回 [象棋百科全书——电脑象棋联赛](#)



www.xqbase.com