

中華民國 115 年 (114 學年度)

全國學生盃西洋棋錦標賽



本競賽奉教育部114年8月1日臺教授體字第1140025744號函及運動部中華民國114年11月13日運競(五)字第1140056208號函備查。

指導單位：運動部、中華民國體育運動總會

主(承)辦單位：中華民國西洋棋協會

比賽日期：中華民國 115 年 1 月 11 日

比賽地點：北投會館-綜合會議廳(臺北市北投區大業路 527 巷 88 號)

目錄

一、大會工作人員-----	1
二、性平專區-----	2-4
三、競賽規程-----	5-7
四、競賽時程表-----	8
五、參賽選手-----	9-17
六、競賽申訴書-----	18
七、行棋規則-----	29-34
八、會場資訊-----	35
九、棋譜格式-----	36-37

大會工作人員

大會會長：劉格非

總幹事：陳美芳

行政組：楊舒涵

服務組：藍淑芬

總裁判：
岳威伯

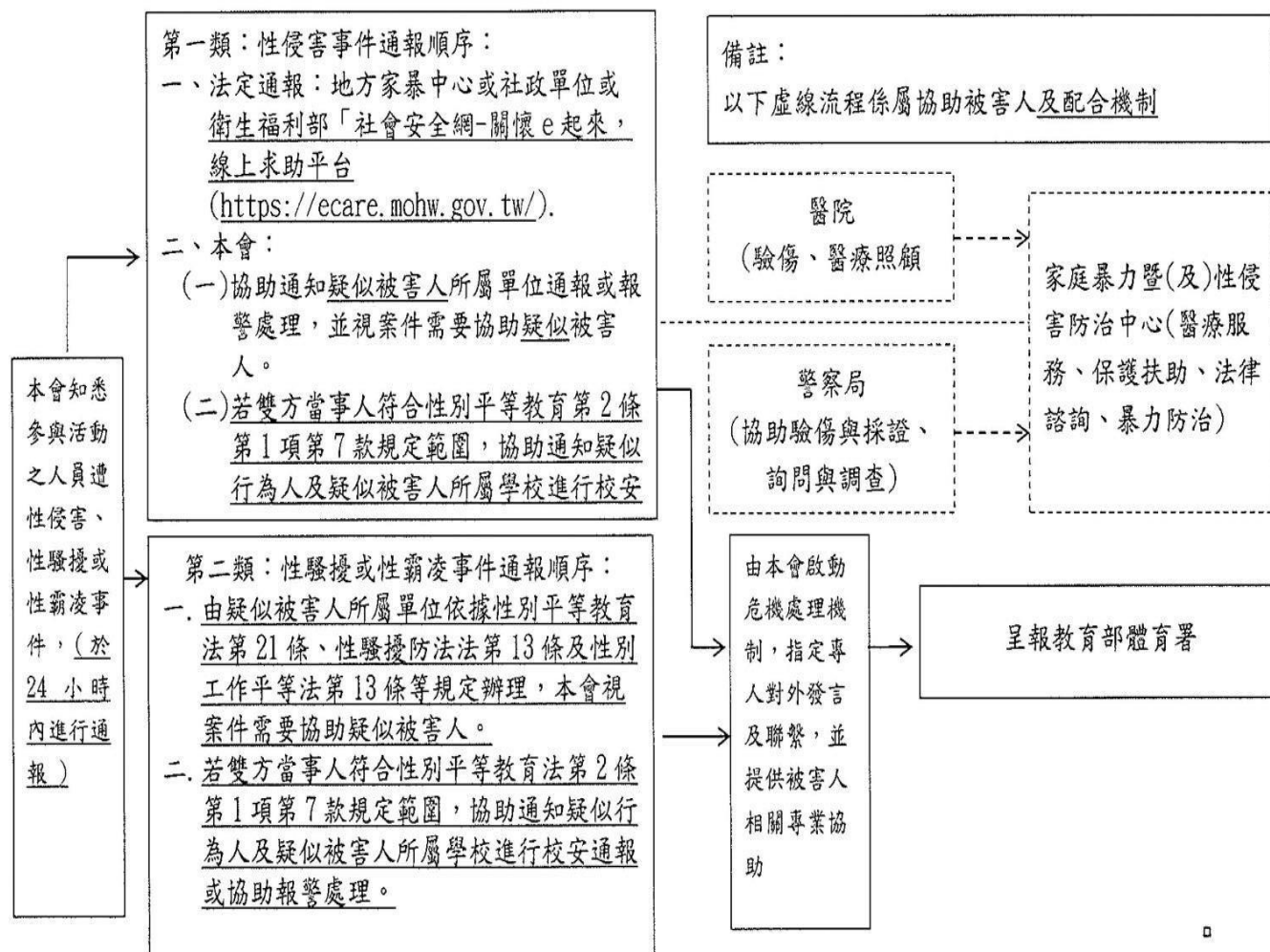
配對裁判：
廖淑慧

裁判：
楊貴武
郭元芬
高芝
林重佑
楊舒涵
鄭智仁
藍淑芬
閔峻承
尤晨宇

中華民國西洋棋協會
「性侵害、性騷擾或性霸凌事件」通報處理流程

110.3.28 理監事聯席會議通過

110.4.20 臺教授體字第 1100012150 號備查



中華民國西洋棋協會

性騷擾申訴管道



禁止性騷擾
Anti-sexual Harassment

NO

NO

NO

NO

遇到性騷擾
請勇敢
Say NO !

任何人不得對他人性騷擾或性侵害

性騷擾他人者，依法得處新台幣1萬元以上10萬元以下罰鍰；利用權勢或機會進行性騷擾者，其罰鍰加重二分之一。

性騷擾或性侵害他人者，除負有法律上之刑事及民事責任外，本單位亦將依內部規定懲處。

發現或知悉性騷擾事件，請立即撥打本單位申訴專線：

02-8771-1435 陳小姐；e-mail:chinesetaipeichess@gmail.com

中華民國西洋棋協會
「兒童及少年保護事件」通報處理流程



※選手如於本會辦理之活動賽事中發現有兒童或少年遭受暴力行為之情事，請盡速通報本會。

協會電話：02-87711435 陳美芳 email: chinesetaipiechess@gmail.com

中華民國 115 年 (114 學年度)全國學生盃西洋棋錦標賽競賽規程

依據：：本競賽規則奉教育部114年8月1日臺教授體字第1140025744號函及
運動部中華民國114年11月13日運競(五)字第1140056208號函辦理。

宗旨：

- (一) 輔導西洋棋績優學生，深造專項運動技能，提升西洋棋國際競賽水準
- (二) 推展體育運動，增進國民身心健康，培養奮鬥進取精神
- (三) 推展西洋棋運動，提高技術水準，發展國家運動競爭力

一、指導單位：運動部

二、主(承)辦單位：中華民國西洋棋協會

三、比賽日期：115 年 1 月 11 日(日)，上午 8:30 報到 9:00 開始比賽

四、比賽地點：臺北市北投區大業路 527 巷 88 號 (北投會館-綜合會議廳)

五、參賽資格：西洋棋運動愛好者

六、比賽分組：

No.	組 別
1.	幼兒園組
2	國低年級組
3	國小中年級
4	國小高年級組
5	國小女子組
6	國中男子組
7	國中女子組
8	高中男子組
9	高中女子組
10	公開組

七、報名辦法：

報名日期：即日起至 115 年 1 月 6 日下午 17:00

以上所填報名參加本活動之個人資料僅供本活動相關用途使用

線上網路報名：

報名費：每人 700 元整。報名費包含比賽期間之午餐費用。

報名後如因故未能參與，所繳款項扣除行政相關費用後退還餘款。

Becclass 線上報名系統：<https://www.becclass.com/rid=30500686886f141a0712>

臺灣積分查詢：

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1wd2cy9brThsHwdByAN37viwXGoPKI7P5/edit?gid=2046478864#gid=2046478864>



八、比賽辦法：

- (一)幼兒園組、國小組、國中組、高中組、公開組，比賽七輪，每場比賽計時(鐘)每人 10 分鐘每步 5 秒競賽規則(delay 10mins/5sec)，細節由現場裁判宣佈。(依據 FIDE 競賽規則為準則，由瑞士制軟體來計算)。
- (二)每組參賽人數若不足 8 人，則併入下一組比賽。國中組及高中組不足 8 人則男女併組比賽。**不可跨組：國中組及高中組以免影響運動績優生甄試資格。**
- (三)每輪比賽開始時間，總裁判將依據現場情況做調整，故比賽期間選手未經裁判許可，不得離開比賽會場。
- (四)採 Swiss System 軟體來計算，然後依序小分如下：

1.Direct Encounter 2.Medium Buchholz 3.Berger
4.Progress。

九、比賽爭議之判定：

- (一)每場賽事結束後 5 分鐘內可以由隊長或教練口頭向裁判請求解釋，若不接受可以提到大會申訴委員提出申訴(大會申訴委員由總裁判 1 人、現場資深棋手 1 人及現場裁判 1 人計 3 人)。
- (二)若現場不接受判決，應填寫申訴書由選手或教練簽章，該賽事結束前繳保證金新台幣 3,000 向大會書面提出申訴將申訴書送到申訴評議委員會，申訴成立時將保證金退還。
- (三)申訴之結果會於賽後五天內通知相關人等。

十、獎勵：

- (一)各組錄取前 6 名為冠、亞、季、殿、第 5、6 名頒發獎盃一座及獎狀乙只。
(大會得視隊數多寡予以增減)，全部賽程達 1/3 未出賽者，不予獎勵。
- (二)該比賽於同學年度中等學校運動聯賽或全國中等學校運動會將『西洋棋』列為競賽種類時，依規定將不具有運動績優生甄試資格。
- (三)本賽事除國中組、高中組外，其餘組別不具運動績優生甄試資格。
- (四)中等以上學校運動成績優良學生升學輔導辦法第6條第6款規定，中華民國高級中等學校體育總會或全國單項運動協會指定，該學年度前2款賽會運動種類或項目以外經本部核定之錦標賽，其成績符合下列規定者，得申請甄試：
 - (1)參賽隊(人)數16個以上：最優級組前8名。
 - (2)參賽隊(人)數14個或15個：最優級組前7名。
 - (3)參賽隊(人)數12個或13個：最優級組前6名。
 - (4)參賽隊(人)數10個或11個：最優級組前5名。
 - (5)參賽隊(人)數8個或9個：最優級組前4名。
 - (6)參賽隊(人)數6個或7個：最優級組前3名。
 - (7)參賽隊(人)數4個或5個：最優級組前2名。
 - (8)參賽隊(人)數 2 個或 3 個：最優級組前 1 名。
- (五)學生申請甄試，以招生簡章所列各校之運動種類及名額為限。歷年各運動種類開缺情形，請參見『運動成績優良學生升學輔導網站』(網址：<https://lulu.ntus.edu.tw/>)

十一、遇性騷擾、性侵害及性霸凌情境等情形，請撥打電話:8771-1435 或電子信箱 chinesetaipeichess@gmail.com。本會知有性騷擾事件發生，協助被害人相關事宜。

十二、禁藥管制注意事項

運動禁藥管制相關規定：

- 1、依據「國家運動禁藥管制規則（NADR）」，參與協會辦理賽事之選手屬於國家級運動員，皆可能接受藥檢。
- 2、依據「治療用途豁免國際標準（ISTUE）」，國家級運動員因治療用途欲使用禁用物質或方法前，應向「[財團法人中華運動禁藥防制基金會](#)」提出「治療用途豁免（TUE）」申請，取得核可後方可使用。
 - (1) 使用「隨時禁用（賽內與賽外）物質或方法（S1~S5、M1~M3、P1）」：無論是否參賽，應儘速提出申請。尚未申請者，應於申請截止日期前提出。
 - (2) 賽內期〔指運動員表定參賽之前一日的午夜前（23:59）起算直到比賽與檢體採集流程結束為止〕使用「限賽內禁用物質（S6~S9、P1）」：應於申請截止日期前提出。
 - (3) 符合特殊情況時（如：緊急醫療等）得於使用後提出回溯性 TUE 申請或申請截止日期後提出申請，詳見下方「運動員治療用途豁免須知」。
- 3、本次賽事 TUE 申請截止日期為 1 月 5 日。
- 4、運動禁藥相關內容：
 - (1) [禁用清單](#)
 - (2) [治療用途豁免申請](#)
 - (3) [運動員治療用途豁免須知](#)
 - (4) [採樣流程](#)
 - (5) [其他藥管規定](#)

十三、所填報名參加本賽會之個人資料，僅供本賽會相關用途使用。

十四、附則：

- (一) 參賽選手若有冒名頂替者，一經查明證實取消比賽資格，並送本會紀律委員會懲處。
- (二) 保險：本賽事有投保相關公共意外責任險。
 - (1) 每一人個人體傷責任保險金額新台幣3,000,000元。
 - (2) 每一意外事故體傷責任保險金額新台幣15,000,000元。
 - (3) 每一意外事故財損責任保險金額新台幣2,000,000元。
 - (4) 保險期間內之最高賠償金額新台幣34,000,000元。
 - (5) 每一次意外事故自負額新台幣2,500元。
- (三) 所填報名參加本賽會之個人資料，僅供本賽會相關用途使用。
- (四) 其他大會規定比賽事項，均於賽前由總裁判公布，概不另行通知。

十五、本規程如有未盡事宜，得由運動部核定修正後公布實施。

競賽時程表

時間	
08:30-09:00	報 到 • Registration
09:00-09:10	開 幕 式 • Opening Ceremony
09:10-	第 1 場 • Round 1
10:00-	第 2 場 • Round 2
10:50-	第 3 場 • Round 3
11:40-	第 4 場 • Round 4
	午休時間 • Lunch Break
13:00-	第 5 場 • Round 5
14:10-	第 6 場 • Round 6
15:00-	第 7 場 • Round 7
15:30-	閉幕式及頒獎典禮 • Closing & Awarding Ceremony

備註： 比賽時間將視現場比賽實際狀況由總裁判隨時作適當的調整，
請選手不要離開比賽會場。

參賽選手

* 幼兒園組

幼兒園組		
no	選手姓名	教練姓名
1	鄭宇淏	岳威伯
2	余辰樂	王宓 Mimi 老師
3	陳翰辰	Jan
4	廖守樂	Dylan蕭舜 文
5	侯緒晨	石晴安
6	賀初凝	無
7	賀澤明	無

* 國小低年級組

國小低		
no	選手姓名	教練姓名
1	邱奕誠	王子介
2	林辰歡	無
3	戴祺航	無
4	黃哲一	無
5	江安哲	Mimi Wong 王宓
6	江旻軒	莊老師
7	陳威廷	無
8	左韜	李思誼
9	邱宥駿	大師棋院
10	呂宗澤	柏根
11	童柏凱	Arthur王子介 愛家
12	莊鎮睿	王子介
13	何昱萱	劉泊根
14	陳翰君	MiMi王宓
15	蔡博如	王宓
16	洪楚	王子介Arthur老師
17	丁以杰	岳威伯
18	羅克拉	楊晉瑋
19	紀忻妤	謝海鳳
20	林俐言	莊心怡
21	侯緒元	石晴安
22	賴昀呈	楊晉瑋
23	李懿剛	岳威伯
24	林詠茜	ARTHUR王子介
25	廖煜愷	楊晉瑋
26	湯家瑜	楊晉瑋/王子介
27	張浩閱	Mike Wang王兆億
28	吳承翰	岳威伯

* 國小中年級組

國小中		
no	選手姓名	教練姓名
1	楊喆凱	無
2	許祐福	Mike Wang王兆億
3	吳柏樺	岳威伯
4	馮浩軒	才思西洋棋
5	曾雋平	劉泊根
6	林其樂	無
7	顏筠恩	無
8	葉語軒	劉永宏
9	林宇飛	Angie
10	潘信霖	岳威伯老師
11	洪煦	王子介Arthur老師
12	余崙蓓	楊晉瑋
13	鄭青尹	王子介Arthur老師
14	朱泓宇	岳威柏
15	謝以禮	楊晉瑋
16	張穆軒	Dylan Hsiao蕭舜文
17	林宣豪	無
18	洪楷諾	無
19	林科諦	無
20	陳柏諦	無
21	李謙	岳威伯
22	徐肇廷	Brian
23	徐承暉	Brian
24	駱俊堯	王宓Mimi
25	周廷峰	尤晨宇
26	劉承憲	岳威伯

* 國小高年級組

國小高		
no	選手姓名	教練姓名
1	李威達	無
2	劉勁霆	Federico
3	林暉宸	無
4	駱廷聿	無
5	詹翔尹	楊晉瑋
6	林伯松	楊晉瑋
7	陳勇燁	岳威伯
8	卓之亭	莊心怡
9	林竑逸	無
10	孫道生	楊晉瑋
11	林塏文	王子介
12	游斯惟	楊松叡
13	黃偉宸	無
14	蘇奕叡	岳威伯
15	洪翊軒	黃意婷
16	連柏丞	無
17	朱禹帆	岳威伯
18	雷拉	岳威伯
19	黃猷然	才思西洋棋學院
20	林熙桓	MIMI王宓
21	邱頌恩	無
22	梁展偉	無
23	吳尚恩	無
24	廖守誠	Dylan
25	蔡秉言 Allen Tsai	謝海風
26	魏瑋成	劉泊根
27	浦靖	王亭皓
28	張恩睿	亭皓

* 國小女子組

國小女		
no	選手姓名	教練姓名
1	黃品瑄	無
2	田綾茵	無
3	龔凡軒	劉泊根
4	NARKHEDE SIYA AMOL	謝海鳳
5	鄭佳昀	岳威伯
6	賴詩伶	無
7	蔡育庭	王亭皓
8	黃筱茜	愛家 Arthur王子介
9	張語恩	王兆億
10	Elly Liu	皇家西洋棋學院
11	張靖婕	王亭皓

* 國中男子組

國中男		
no	選手姓名	教練姓名
1	葉禹帛	Zuttioni Federico
2	林旻皚	Bogen Liu
3	林苡禾	無
4	吳濬碩	岳威伯
5	莊凱睿	楊晉瑋老師
6	林暉紘	無
7	廖翊岑	岳威伯
8	林昕鵬	岳威伯
9	顏煜恩	岳威伯
10	賴柏碩	柏根
11	張淳皓	柏根
12	吳伯謙	楊松叡
13	林郁唯	楊晉瑋
14	黃浩軒	岳威伯
15	張均昊	無
16	黃士哲	岳威伯
17	康大一	無
18	王堉齊	Rex Wang
19	陳彥綺	楊晉瑋
20	吳晉宇	無
21	鄭堉宸	岳威伯
22	謝聿超	尤晨宇
23	鄭亦鈞	Federico
24	辛逸凡	劉書穎
25	張仲閔	Gary Hobbs
26	張丞閔	張惠靈
27	吳辰浩	無
28	黃浩哲	岳伯威
29	洪楷祐	無
30	Shuma Endo	楊松叡
31	蘇冠睿	岳威伯

* 國中女子組

國中女		
no	選手姓名	教練姓名
1	王涵晏	王姿涵
2	莊芮恩	才思
3	黃翊芯	無
4	吳彤	無
5	張芯禔	岳威伯
6	蔡諭萱	王亭皓
7	劉語甯	岳威伯
8	鍾采恩	無
9	李泱霈	岳威伯

* 高中男子組

高中男		
no	選手姓名	教練姓名
1	林睿家	無
2	李子泓	楊松叡
3	魏奕宸	無
4	李洺睿	無
5	王俊傑	無
6	張嘉洧	無
7	邱品文	無
8	陳永豪	岳威伯
9	黃寬浩	沒有
10	李尚宸	無
11	洪紹嚴	無
12	墨印倫	無
13	吳卓翰	無
14	張延業	無
15	石尚平	王子介
16	林允翔	岳威伯+陳永宏
17	林辰恩	岳威伯+陳永宏
18	洪盛宸 Jackson	楊晉瑋
19	劉語宸	岳威伯
20	黃則義	無
21	陳睿原	無
22	黃子恩	楊碇恩
23	楊亞澄	王亭皓
24	浦鈺	王亭皓
25	王力麒	無
26	李祁	無
27	郭晉天	無
28	江泮瑩	無
29	陳庭羽	無
30	許立家	無

* 高中女子組

高中女		
no	選手姓名	教練姓名
1	陳星瑜	無
2	許甯	楊晉瑋
3	吳沛瑄	無

* 公開組

公開		
no	選手姓名	教練姓名
1	楊悅	無
2	張凱倫	王子介和蕭舜文
3	陳閔軒	王亭皓
4	莊語宸	無
5	Darwin S. Mauricio	無
6	李宙軒	王子介
7	林宇亮	無
8	白洛均	無

競賽申訴書

賽事名稱		教練	(簽章)
參賽組別	桌次 輪次	保證金	參仟元整 ☐ 交 ☐ 退
申訴事項		申訴時間	年 月 日 時 分
裁判意見	裁 判： (簽章)		
裁判長意見	裁判長： (簽章)		
審判委員			

審判委員會召集人： (簽章)

年 月 日 時 分

附註：

- 一、 凡未按規定辦理申訴者概不受理。
- 二、 單位教練簽章，由本人或其代表簽章辦理。

行棋規則

王 (King)		橫、直、斜都可以走，但每著限走一步。
后 (Queen)		橫、直、斜都可以走，步數不受限制，但不能越子。它是西洋棋中威力最大的子。
城堡 (Rook)		橫、豎均可以走，不能斜走。一般情況下不能越子。
主教 (Bishop)		只能斜走。格數不限，不能越子。每方有兩主教，一個占白格，一個占黑格。
騎士 (Knight)		每步棋先橫走或直走一格，然後再斜走一格，可以越子，也沒有"中國象棋"中"蹩馬腿"的限制。
兵 (Pawn)		只能向前直走，每著只能走一格。但走第一步時，可以最多直進兩格。兵的吃子方法與行棋方向不一樣，它是直進斜吃，即如果兵的斜進一格內有對方棋子，就可以吃掉它而佔據該格。

➤ 特殊走法：

兵的升變：	任何一個兵直進達到對方底線時，即可升變"王"和"兵"以外的任何一種棋子。
王車易位：	每局棋中，雙方各有一次機會，讓王和城堡的方向移動兩格，然後城堡越過王，放在與王緊鄰的一格上。王和城堡易位根據左右分為"長易位"和"短易位"。 在下面四種情況下，王和城堡易位不允許： · 王和城堡或已經移動過； · 王和城堡之間有其他棋子阻隔； · 王正被對方"將軍"； · 經過或達到的位置受對方棋子的攻擊。
吃過路兵：	如果對方的兵第一次行棋且直進兩格，剛好形成本方有兵與其橫向緊貼並列，則本方的兵可以立即斜進，把對方的兵吃掉。這個動作必須立刻進行，緩著後無效。

➤ 勝、負、和：

西洋棋的對局目的是把對方的王將死。

比賽規定：一方的王受到對方棋子攻擊時，成為王被照將，攻擊方稱為"將軍"。"王死則輸"。

出現以下情況，算和局：

一方輪走時，提議作和，對方同意。

其他詳細規定：

1．怎樣判定贏棋

(A) 將死對方王的一方獲勝。注意：甲方走了一步使乙方無子可動的棋，而乙方認輸了，後來發現最後一步棋使乙方無子可動；甲方將死了乙方而沒有注意到，然後在一著或更多著以後認了輸，後來發現甲方當時已將死了乙方。以上兩種情況應視爲無子可動和殺著，同時對局早已結束。

(B) 對方認輸得以方獲勝

2．怎樣判定和棋

(A) 行棋著的王未收到照將，但他不能進行任何合乎規則的著法，形成所謂無子可動的局面。

(B) 雙方同意和棋。

(C) 當重複局面將要或者已經第三次出現，每次輪到同一方走棋時，在一方的要求下可以作為和棋。

要求和棋的權利僅屬於：

(1) 聲稱將要走的一步棋會造成三次重複局面的行棋者。
(2) 發現眼前的局面已重複出現三次的行棋者。

(D) 行棋者證實，至少在五十回合中，雙方沒有吃過任何一子，也沒有走動任何一兵。對於某些局面，如果比賽開始前已有清楚的定論，五十回合規則的回合數可以增加。王、雙騎士對王、兵的殘局如符合以下條件，五十回合規則可延長到一百回合：

(1) 兵被馬死死擋住；

(2) 兵尚未越過下列格子：

黑方--a4, b6, c5, d4, e4, f5, g6 或 h4；

白方--a5, b3, c4, d5, e5, f4, g3 或 h5。

3．照將的有關規定

(A) 當王所在的格子受到對方棋子的攻擊時，王就被照將，對方稱為將軍。

(B) 被照將的一方，必須立即應將。如果無法避開照將稱為被將死。

4．關於摸子

(A) 行棋者如預先通知對方或裁判員（對方不在時），可以擺正一個或更多的棋子。

(B) 除了以上情況外，如果行棋者觸摸了：

- (1) 同色的一個或更多的棋子，他必須走動或吃掉所觸摸的第一個可以走動或被吃的棋子；
- (2) 一個自己的棋子和一個對方的棋子，他必須用前者吃掉後者；如果下可能吃，必須走動前者；如果前者不可能走動，必須用其他棋子吃掉後者。

(C) 如果走到或吃子不可能進行，行棋者有選走任何合手規則的著法的自由。

5．怎樣判定一著棋的完成

(A) 當某棋子移到某空格，而行棋者的手已離開該棋子時。

(B) 吃子時，當被吃的棋子從棋盤上被拿走，同時行棋者已將自己的棋子放到新的格子，並且棋已離手。

(C) 易位時，當行棋者的手把車放在越過王的格子上時。

(D) 兵升變時，當兵已從棋盤上拿走，新棋子已放到升變格並且已經離手時，即算完成一著棋。如兵達到升變格後離手，則這一著棋尚未完成，但行棋者已無權把該兵走到其他格子。

西洋棋規則(2007 翻譯版) 翻譯者：劉格非、岳葳仲

本西洋棋規則翻譯自 2004 年 8 月在西班牙舉辦的第 75 屆國際棋聯會員代表大會 (75th FIDE Congress at Calvia , October 2004)所通過之版本。

前言

西洋棋規則不可能就對局過程中所有可能出現的情況以及所有涉及比賽管理的問題都作出具體規定。如果所遇情況在本規則中無明確條文可循，則須參照規則中所提到的類似情況，據以引申出正確的處理決定。奉規則要求，裁判必須具有勝任工作的能力、良好的判斷力且執法客觀公正。規則的制定不宜過細，否則可能侵奪裁判的裁決主動權，妨礙他以公正、合理和具有針對性的方式去解決所面對的問題。

國際棋聯要求每一位棋手和棋聯下的所有棋協均接受上述觀點，如有任何棋協欲採用內容更為細緻的規則，該規則都必須以不違背如下原則為前提：

(1)這些規則不能與國際棋聯正式規則(即本規則)有任何抵觸。

(2)它們只限於在該棋協所轄地區運用。

(3)這些規則不能用於國際棋聯組織的任何對抗賽、冠軍賽、資格賽、頭銜賽及等級分賽。

本規則條文中出現的“他”和“他的”為無性別用語，男女棋手均適用。

本規則的精神和國際棋聯最新規則須完全一致。

本規則於各棋協內的解釋權應屬國家體育委員會。

第一章 行棋基本規則

第 1 條 西洋棋對局的性質和目標

1.1 西洋棋對局由雙方在一塊稱為“棋盤”的正方形板上交替走動各自的棋子來進行。對局的首步應由執白棋的一方走出。一方完成走子動作之後，另一方則稱有“行棋權”(have the move)。

1.2 棋手下棋的目標是要置對方王於“受攻狀態”，直至對方無符合規則的走法。達到上述目標的棋手稱之為將對方“將死”(checkmate)，並在對局中贏棋。王被將死的一方則輸棋。讓己方王暴露或保持在對方攻擊下，或者吃掉(capture)對方的王，都是絕對不允許的。

1.3 在雙方均無法“將死”對方的情況下，則稱為和棋(drawn)。

第 2 條 棋子在棋盤上的初始位置

2.1 棋盤由 64 個(8x 8)大小相同、淺(“白格”)、深(“黑格”)交錯排列的方格組成。棋盤置於對局者之間，雙方最右下角必須是白格。

2.2 對局開始時，一方有 16 個淺色棋子(“白棋”)，一方有 16 個深色棋子(“黑棋”)。這些棋子為

一個白王 通常用  表示

一個白后 通常用  表示

兩個白車 通常用  表示

兩個白主教 通常用  表示

兩個白馬 通常用  表示

八個白兵 通常用  表示一

個黑王 通常用  表示一

個黑后 通常用  表示兩

個黑車 通常用  表示兩

個黑主教 通常用  表示

兩個黑馬 通常用  表示

八個黑兵 通常用  表示

2.3 棋子在棋盤上的初始位置如圖



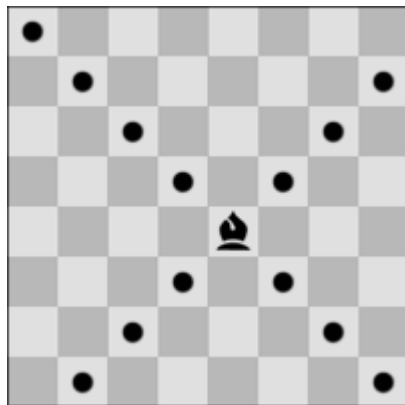
2.4 8 排垂直的格子稱為“直線” (files)。8 條水平的格子稱為“橫線” (ranks)。同色格相連組成的直線稱為“斜線” (diagonal)。

第 3 條 走子

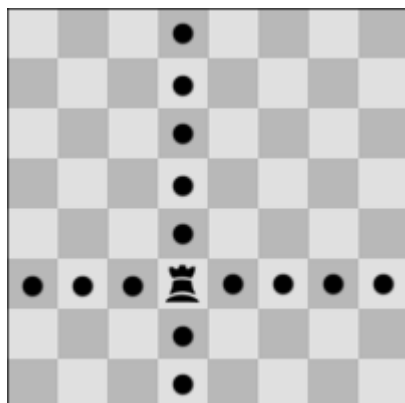
3.1 任何棋子不可走到被己方其他棋子佔據的格子。如果一個棋子走到被對方棋子佔據的格子，則須吃掉對方棋子，並把它從棋盤上拿走，這整個過程算走一步。如果一個棋子能夠根據 3.2 到 3.8 的規則吃掉對方某一格的棋子，則稱之為攻擊對方這個棋子。

即使己方棋子因為移動後會造成己方王遭受攻擊，因而事實上無法移動，上述攻擊之稱呼仍然成立。

3.2 主教可以走到它所在斜線上的任何格子。



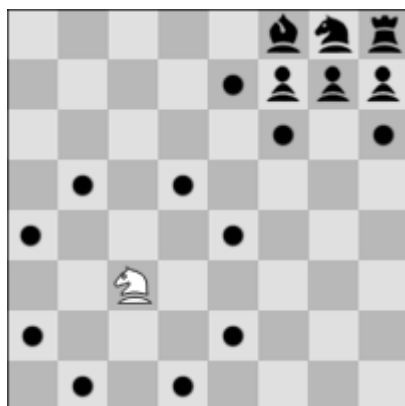
3.3 車可走到它所在的直線和橫線上的任何格子。



3.4 后可走到它所在的直線、橫線或斜線上的任何格子。

3.5 主教、車和后在進行上述走法時，不能跨越任何中間的棋子。

3.6 馬可走到並非它所在直線、橫線或斜線並與它所處位置最近的格子之一。按照第 3.1 條款，馬在走子過程中所經過的鄰近中間格子不能視為它所佔據的格子。

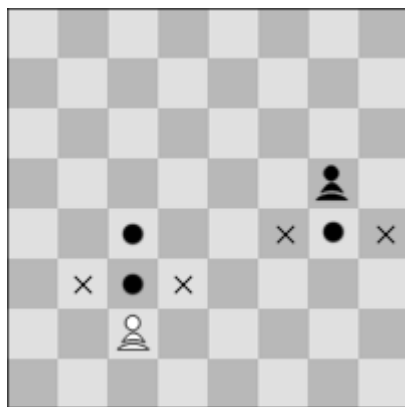


3.7

(1) 兵可沿其所在直線向前走一格(該格必須是未被其他棋子佔據的)。

(2) 兵的第一步可以如(1)那樣走，也可沿其所在直線向前走兩格，但這兩格必須都沒有其他棋子。

(3) 兵的吃子是兵走到其斜前方由對方棋子佔據的格子，吃掉該格內的棋子。



(4) 當一個兵可攻擊對方兵一次走兩格時所經過的格子時，可以把後者走兩格當作一格而吃掉它。這種吃法只可以在對方以該方式走兵後下一步立即進行，稱為“吃過路兵”。



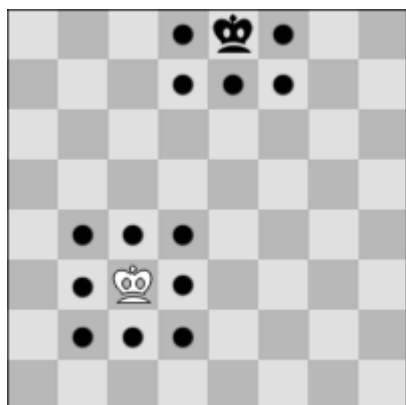
(5) 當一個兵到達離其初始位置最遠的橫線時，必須變換為與它相同顏色的后、車、主教或馬，這個變換的過程仍被視作同一步。變換何種棋子由棋手選擇，不受限於已經被吃掉的棋子。這種由兵變換為別的棋子的走法稱為“升變”，升變的新棋子立即生效。

3.8

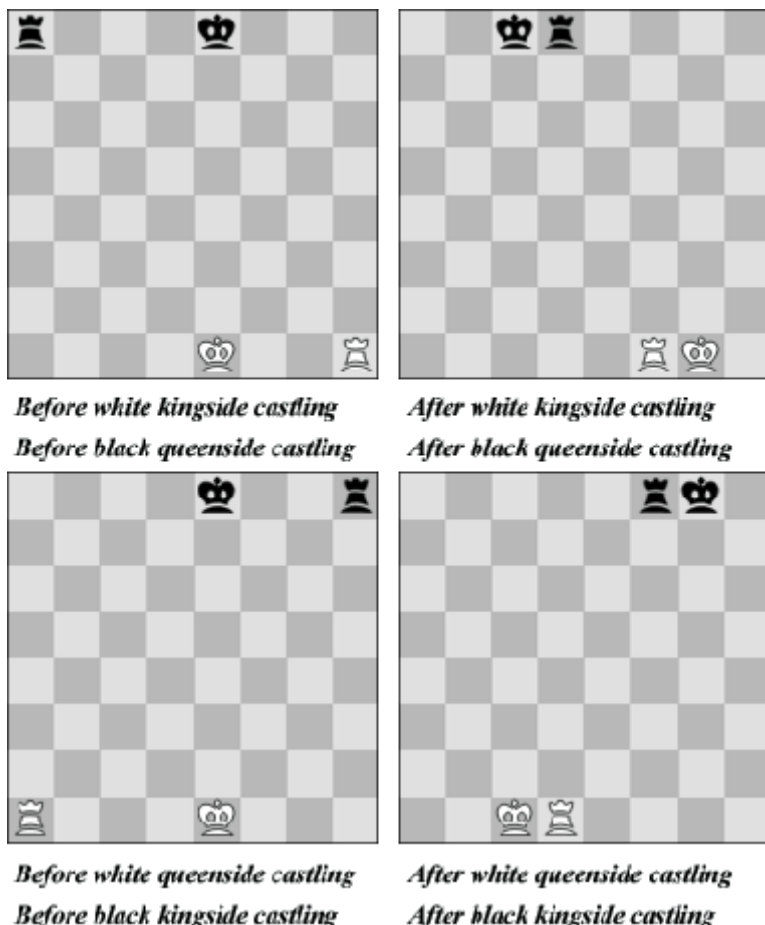
(1) 王可以有如下兩種不同走法：

a .

走到未受到對方一個或一個以上棋子攻擊的任何相鄰的格子。即使對方棋子不能移動，該子所攻擊的格子仍算被攻擊。



b. “易位”(castling)。其進行方式如下：王從初始位置向己方車的方向橫移兩格，然後該車橫越過王而置於王剛經過的格子。整個過程算一步，且被視作王的一步。



b. 1 有以下情況不可易位：

- ①王已經移動過，或者
- ②用來易位的車已經移動過。

b. 2 暫時不能易位的情況如下：

- ①王所在的格子、將要越過的格子或者將要佔據的格子正受到對方棋子的攻擊，或者
- ②王和用來易位的車之間尚有別的棋子。

3. 9 行棋方不准走造成或允許己方王處於被“將軍”狀態的走法。當王受到對方一個或兩個棋子攻擊時，王稱為被“將軍”，本身不能走動的棋子也可以對對方王“將軍”。

第 4 條 行棋

4. 1 走每步棋都只能用同一隻手。

4. 2 行棋方如果先說明自己的意圖(例如，聲稱“我要擺正棋子”或用英文“I adjust”)，則可以擺正一個或者更多的棋子。

4. 3 除第 4. 2 條款情況以外，如果行棋方有意識地觸摸了：

- (1)己方的一個或更多的棋子，他必須走動所觸摸的第一個可以走動的棋子
- (2)對方的一個或更多的棋子，他必須吃掉所觸摸的第一個可以被吃的棋子。
- (3)雙方的各一個棋，他必須用己方的棋子吃掉對方的棋子，如果這種吃法不符合規則，他必須走

動或吃掉所觸摸的第一個可以走動或可以被吃的棋子；如果無法確定何方棋子先被觸摸，則以己方棋子當作先被觸摸的棋子。

4.4

(1)如果一方觸摸了己方的王和車，而在這一側翼易位是合乎規則的，他必須在這一側翼易位。

(2)如果是先觸摸車，然後再觸摸王，那麼，這步棋他不可在該側易位，這種情況必須按第 4.3(1)條款處理。

(3)在準備易位時先觸摸了王，或者同時觸摸了王和車，而這一側翼的易位不合規則，他必須走王的合乎規則的走法，其中包括向另一翼易位。如果王沒有合乎規則的走法，則該方有權選擇走任何合乎規則的走法。

(4)兵的升變在被選擇的棋子碰到該格後始算確認。

4.5 如果被觸摸的棋子都不能走動或被吃掉，行棋方可以走任何合乎規則的走法。

4.6 當一個棋子已經放在一個格子上時，而此動作為合乎規則行棋步驟的一部分時，就不能再把它移到另一個格子。當第 3 條(走子)所有相應要求都已滿足後，這步棋應視為已經完成。

(1) 吃子情況下則是將被吃的子移除棋盤上，將自己的棋子放在此格子上而且被吃的子已經離手。

(2) 易位的情況下，當棋手已將車放置於穿過王的格子。當棋手放下王時，此步棋還不算完成，但若易位是合規定的，棋手一定得易位。

(3) 兵的升變情況下，兵已離開棋盤上且棋手將新的子放好於升變格裡。如果棋手已經將兵放在升變格裡，升變沒有完成，但棋手也不能把兵移到其他格子。

4.7 行棋方一旦觸摸了任何棋子，就無權對於對方違反上述任何條款提出指控。

第 5 條 棋局的結束

5.1

(1) 用合乎規則走法將死對方的一方為勝方。至此，對局即告結束。

(2) 一方認輸，對方即為勝方。至此，對局即告結束。

5.2

(1) 行棋方沒有合乎規則的走法可走，而他的王還未被將死，這局算和棋(drawn)，這種局面被稱為“無子可動”(stalemate)。若造成這種局面的走法是合乎規則的，至此，對局即告結束。

(2) 當雙方都不能以合乎規則的走法將死對方的王時，對局結果作和，這種局面被稱為“死和局面”(dead position)。若造成這種局面的走法是合乎規則的，至此，對局即告結束。

(3) 雙方一致同意和棋，對局結果作和。至此，對局即告結束(參見第 9.1 條)。

(4) 如果任何完全相同局面在棋盤上將要或已經出現至少 3 次，對局結果可以作和(見第 9.2 條)。

(5) 如果在最近連續 50 步中，雙方都沒有走動任何一兵，也沒有吃過任何一子，對局結果可以作和(見第 9.3 條)。

第二章 競賽規則

第 6 條 棋鐘

6.1 “棋鐘”(chess clock) 指的是有兩個顯示時間的鐘，兩者互相連接，但同一時間只能有一個

鐘在跑。“鐘”(clock)在西洋棋規則裡指的是兩個顯示的時間其中之一。

“小旗降落”(flag fall)指的是棋手能用的時間已結束。

6.2

(1) 使用棋鐘時，每方都必須在規定的時限內走滿一定的步數，走完所有的步數或每走一步即可增加固定時間。這些方法應在比賽前明確規定。

(2) 除了“計時延遲”(time delay)方式外，棋手於一階段省下的時間，可以加到下一階段。“計時延遲”方式下，每位棋手有一固定的“主要思考時間”，每步另外有一個“固定額外時間”，只有棋手在該步所花的時間超過“固定額外時間”後，“主要思考時間”才開始減少。因此如果棋手在“固定額外時間”內停止的他的鐘，“主要思考時間”不會減少。

6.3 每方棋鐘配置小旗一面。一旦小旗降落(超時)，第 6.2(1)條的規定都必須確認。

6.4 在比賽前裁判決定放置鐘的位置。

6.5 規定的比賽時間一到，白方棋鐘先啟動。

6.6 若兩方棋手在比賽開始時都未到，則白方的時間會被扣到白方選手到場，除非另有特別規定或裁判另有判決。

6.7 任何棋手在原訂棋局開始時間一個小時之後才到達棋桌，會被判輸棋，除非另有特別規定或裁判另有判決。

6.8

(1) 在棋局中，棋手每步棋行棋後，必須停止自己的棋鐘時間而啟動對方的棋鐘。棋手永遠可以停止自己棋鐘的時間。除非此步棋可以結束此棋局，否則沒有停止自己的棋鐘時間則不算完成該步棋。(參看第 5.1，5.2 條)

在棋盤上的行棋到停止自己的時間而啟動對方的鐘所花的時間，都是算在棋手所有的限定時間內。

(2) 棋手必須用同一隻手行棋及停止自己的時間(拍鐘)，不可將手指放在或徘徊在停止時間的按鈕上。

(3) 棋手必須恰當的用棋鐘，不可用力拍、拿起或打翻時鐘。不恰當的使用棋鐘必須依第 13.4 條予以處分。

(4) 若棋手無法使用棋鐘，則可由裁判所許可的助手來操作。該棋手的鐘亦需視狀況調整。

6.9 當裁判看到小旗降落(超時)或當棋手提出有效的聲明時，超時即算生效。

6.10 除了第 5.1 條或 5.2 條(1)，(2)和(3)的情況下，若棋手無法在所限制的時間內完成要求的步數，則為輸棋。但若其對手無法以任何合法走法將該棋手“將死”，則該局為和棋。

6.11 在棋鐘沒有明顯故障的情況下，棋鐘顯示的資訊就算正確。有故障的鐘必須被更換。裁判必須利用最佳判斷來決定所替換的鐘上顯示的時間。

6.12 如果雙方小旗同時降落，而無法斷定何方的小旗先落下，

(1) 除非是對局的最後一階段，對局都應該繼續。

(2) 若在需完成所有剩餘步數的階段，則為和棋。

6.13

(1) 若棋局需要被干涉，裁判必須暫停棋鐘。

(2) 棋手只能因為尋求裁判的協助而暫停棋鐘，例如兵要升變卻無法找到所需要升變的棋子。

(3) 上述情況下，由裁判決定何時重新開始棋局。

(4) 若棋手為了尋求裁判的協助而停鐘，裁判需要分辨是否有適當的原因。
若明顯的沒有適當的原因而暫停棋鐘，棋手將依第 13.4 條規定遭受處罰。

6.14 若有發生任何不合規則情況，而棋子必須恢復到前一階段的局面，裁判須以最佳判斷來決定棋鐘所顯示的時間。若有需要，裁判可以調整行棋的紀錄步數。

6.15 在賽場裡可以利用螢幕，電腦，或展示版來展示棋局的現況，行棋時間及行棋步數。但棋手不可只藉此種資訊而種提出抗議。

第七條 不合規則的局面

7.1

(1) 如果在行棋過程中發現棋局開始時擺子位置不正確，則該局須作廢重下。

(2) 若在棋局中，發現唯一的錯誤是棋盤的擺法不同於第 2.1 條，則棋局繼續進行，但要將所有棋子搬到正確位置的棋盤上。

7.2 若棋局開始時的顏色下反了，此局將繼續，除非裁判另做判決。

7.3 若棋手將一個或多個棋子不當移位，他須利用自己的行棋時間把棋子放好。若有需要，棋手可暫停棋鐘而尋求裁判的協助。裁判可處罰造成棋子移位的棋手。

7.4

(1) 若在棋局中發現有不合規定的行棋，包括不正當的兵升變或吃王的行棋已完成，則局面必須恢復到不合規定的棋步之前。若無法判斷不合規定的棋步何時發生，棋局須恢復到不合規定的棋步發生前而且可以認定合規定的局面。棋鐘將按照第 6.14 條與第 4.3 條做調整。棋局將由此繼續進行。

(2) 7.4(1)情況處理完後，對棋手在該局的第一、二次犯錯，裁判需給予他的對手多兩分鐘行棋時間，第三次犯錯後，裁判需宣告犯錯的棋手輸棋。

7.5 若在棋局中發現有棋子放錯格，則局面必須恢復到不合規定的棋步之前。若無法判斷不合規定的棋步何時發生，棋局須恢復到不合規定的棋步發生前而且可以認定合規定的局面。棋鐘將按照第 6.14 條。棋局將由此繼續進行。

第八條 棋局的紀錄

8.1 在對局進行過程中棋手必須用合規定紀錄法(見附錄)在規定的比賽記錄紙上逐步記錄己方與對方走法，字跡應盡可能清晰可辨。除非是按照第 9.2 條或 9.3 條提出和棋，否則不可在行棋前寫下紀錄。

棋手可在對手行棋後直接先行棋再做紀錄。但需要先紀錄之前的行棋後，才能再走棋。兩位棋手都需要將提和記錄在紀錄紙上。

若棋手無法做紀錄，則可由裁判所許可的助手來協助紀錄。該棋手鐘的放法也須相對配合。

8.2 紀錄紙必須隨時能讓裁判看得到。

8.3 紀錄紙其上的紀錄是比賽主辦單位的財產。

8.4 如果一方的棋鐘所剩時間已不足 5 分鐘，且每一步沒有加 30 秒以上的時間，他可不必履行 8.1 條規定。但有一方小旗落下(超時)後，棋手必須在碰觸棋盤上任何子之前，在記錄紙上補全漏記的部份。

8.5

(1)如果雙方均因 8.4 之原因不能履行記錄，裁判或代理裁判必須盡可能在旁記錄。一旦一方時間用

完，’ 雙方必須立即在在記錄紙上補全漏記的部份，此時可利用裁判的紀錄也可用對手的紀錄。(2) 如果只有一方按照第 8.4 條可不作紀錄，一旦一方小旗落下，他必須立即在行棋前將記錄紙上補全漏記的走法。若是輪到此棋手的行棋，他可以用對手的紀錄紙，但在他行棋前就需要記好並將紀錄紙還給對手。

(3) 若沒有完整的紀錄可供參考，棋手必須在判或助理裁判的監控下，在另一個棋盤重新恢復整個棋局。在恢復棋局之前，若可能的話，必須在重新擺置對局前先紀錄現行的局面，棋鐘的時間及已走的棋步數。

8.6 如果紀錄紙上沒有指出棋手是否在所限制的時間超時，並且有證明他已經行棋超過規定步數不只一步，則下一步行棋將被視為下一時段的第一步，。

8.7 對局結束棋手必須在雙方紀錄紙上都簽名，並要註明對局的結果。即使紀錄的結果為錯誤，此結果視為有效，除非裁判另行判定。

第 9 條 和棋

9.1

(1) 想要提和的棋手要在自己行棋完成後，停止自己的鐘前提出。在對局中任何時間提出和也算有效，但必須考慮第 12.6 條的規定。提和時不可以有其他附帶條件。在上述兩種情況下提和後不可收回，且一直有效到對手同意、對手口頭拒絕、對手以摸子或吃子拒絕或此對局已經結局。

(2) 提和必須用提和符號(=)記錄在紀錄紙上。

(3) 依第 9.2，9.3，或 10.2 條規定主張和棋時，都會被視為提和。

9.2 當相同的局面至少出現 3 次時(不需經過相同行棋過程)，且行棋的棋手按下列條件正確有效的提出和棋主張時，該局算和棋

(1) 和棋局面將要出現此，而行棋者先在紀錄紙寫下他要下的棋步，然後跟裁判申明他所要走棋步

(2) 局面已出現，且提和的人有行棋權。

如果同一個棋手有行棋權，同顏色的同種棋子也都在相同的格子裡，雙方所能走的棋步也相同，那麼在(1)跟(2)條件下，局面視為相同。如果棋子位置相同，但原本可以吃過路兵的局面已消失，或者易位的棋步已暫時或永久不能走，局面就不算相同。

9.3 當有行棋權棋手按下列方式正確提出求和，對局算和。

(1) 他先在紀錄紙上寫下他將走的棋步，再向裁判聲明他所要走的棋步將造成在最後 50 步裡沒有動任何兵或吃子

(2) 在最後連續 50 步行棋裡，每位棋手都沒有動任何兵或吃子。

9.4 如果棋手在該步行棋完畢前沒有有效的提出和棋，他失去依第 9.2 或 9.3 條提出和棋機會。

9.5 如果棋手依第 9.2 或 9.3 條有效提出和棋，他必須立即停止雙方的鐘且不可撤銷自己的提和。此時

(1) 如果他所提出的和棋是正確的，對局立刻為和棋。

(2) 如果他所提出的是錯誤的，裁判須在對手所剩餘的時間裡加 3 分鐘。

同時，如果提和的棋手棋鐘上有超過 2 分鐘的時間剩下，裁判需扣除他一半的剩餘時間，但最多扣 3 分鐘。如果提和者的剩餘時間多於一分鐘但少於兩分鐘，他所剩餘的時間將減為 1 分鐘。如果提和者的剩餘時間少於一分鐘，裁判不需要做時間的調整。且該棋手須完成他的棋步。

9.6 當對局的局面變成，即使最沒有技巧的棋手來下，都沒有辦法以任何合規定的棋步產生” 將

死”的情況時，此局即以和棋結束。但前提是到達此局面的所有棋步均合法。

第 10 條 閃電結束(quickplay finish)

10.1 閃電結束是指在對局的最後一段，當所有剩餘的行棋必須要在有限制的時間裡走完。

10.2 如果棋手有行棋權，且所剩餘的時間少於 2 分鐘，可再小棋降落前提出和棋。他需先停鐘及召集裁判。

(1) 如果裁判認同對手沒有以正常方式試著去贏棋，或對手無法以正常方式贏棋，此時他可判和棋。反之，裁判可以拒絕此提和要求或延後其決定。

(2) 如果裁判延遲他的判決，裁判要在對手的剩餘時間裡加 2 分鐘，且該棋局須在裁判監看下繼續行。裁判可以在該局繼續進行中或直到對局的結束後宣佈其判決。裁判若認同最後局面無法以正常的行棋方式贏棋，或對手沒有任何贏棋企圖，則他可宣布和棋。

(3) 如果裁判拒絕棋手所提出的和棋，對手額外獲得 2 分鐘的思考時間。

(4) 裁判依 10.2(1)，(2)，(3)的判決，為最決定。

第 11 條 得分

11.1 除非賽前有不同宣布，要不然贏棋或因棄權獲勝的選手將獲得一(1)分，棋手輸棋或棄權為零(0)分，和棋則得半分(1/2)。

第 12 條 棋手守則

12.1 棋手不可做出有違西洋棋精神的行為。

12.2

(1)對局時棋手不得使用任何講義,任何來源的資訊或建議,也不得在另一個棋盤上分析棋局。(2)沒有裁判的許可，嚴禁攜帶手機或其他電子通訊器材到比賽會場。若在比賽會場中，對局進行時，棋手的手機聲響起，此棋手將被判輸棋。對手的得分由裁判來決定。

12.3 紀錄紙只可用於紀錄行棋，棋鐘的時間，提和的要求，及其他與該棋局相關資料。

12.4 結束對局的棋手將被視為觀眾。

12.5 沒有裁判的許可，棋手不可離開比賽會場。比賽會場包含比賽場地，洗手間，茶點間，吸煙區及其他由裁判所指定的地方。有行棋權的棋手不可在沒有裁判許可下離比賽開場地。

12.6 禁止以任何方式干擾對手或分散對手注意力,包括不合理的主張與不合理的提和。

12.7 違反第 12.1 條至 12.6 條者，將依 13.4 條處罰。

12.8 棋手若固執的拒絕遵守西洋棋規則將被判輸棋。此時對手的得分由裁判決定。

12.9 如果在對局時雙方棋手都違反第 12.8 條，此對局兩者都會被判為輸棋。

第 13 條 裁判

13.1 須監督西洋棋規則被嚴格遵守。

13.2 裁判需以比賽為最高考量，他必須確實維護下棋環境的品質，確保棋手不被干擾。他需要監督整個比賽的過程。

13.3 裁判必須監督棋局，尤其當棋手所剩餘的時間很少時，並強制執行他的判決與施罰則於違規的棋手。

13.4 裁判可應用下列一個或多個的處罰：

- (1)警告
- (2)增加對手所剩餘的時間
- (3)扣除違規棋手的時間
- (4)宣判輸棋
- (5)扣除違規者的分數
- (6)加分數給對手但不可超過該局的最高分數
- (7)驅離會場

13.5 若有外界干擾，裁判可給一位或雙方棋手增加時間。

13.6 除了西洋棋規則規定的情況，裁判在對局中不可干擾棋手。除非依第 8.5 條，有一位棋手的小棋降落外，裁判不可洩漏行棋步數。裁判也不可通知棋手其對手已完成棋步，或提醒棋手他忘了按鐘。

13.7

- (1)觀眾與其他對局的棋手不可討論或干擾棋局。必要時，裁判可以將違規者驅離比賽場地。
- (2)嚴禁任何人在比賽場地及裁判所指定的區域使用手機。

第 14 條 FIDE 國際棋聯

14.1 國際棋聯會員國有任何關於西洋棋規則的問題時，都可要求 FIDE 給予正式解釋與答覆。

附錄：行棋紀錄法

本附錄翻譯自 2004 年 8 月在西班牙舉辦的第 75 屆國際棋聯會員代表大會 (75th FIDE Congress at Calvia , October 2004)所通過之版本的附錄 E

1. 本附錄所稱之” 棋子”，不包含兵
2. 每一個棋子是由他英文名字的第一個字母大寫為代表，如 K=王、Q=后、R=車、B=主教、N=馬
3. 每一個國家的棋手可以用該國棋子名稱的第一個字母，如 F=主教(法國)，但在印刷品上，建議用圖示
4. 兵不用其第一個字母代表，而是用沒有字母表示，如 e5 代表兵移到 e5 的位置
5. 八條垂直線是由左至右以 a, b, c, d, e, f, g, h 來代表
6. 八條水平線是由下至上以 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 來代表
7. 依 5, 6 之規定，棋盤必須表示如下

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

8. 移動棋子的記錄是(a)以該棋子名字的第一個字母為該步紀錄的第一個字(b)然後接該棋子到達的位置，兩部份之間不要有記號。如 Be5, Nf3。如果是移動兵，只需紀錄到達位置，如 e5, d4
9. 在吃子的情況下，上一條的(a)與(b)兩部份之間需加 x，如 Bxe5, Nxf3。若是兵吃子，則兵原來所在的垂線位置須寫在前面，如 dxe5, gxf3。若為吃過路兵的情況，需紀錄兵最後到達的位置，而在最後加上” e. p.” 來表示吃過路兵，例如 exd6 e. p.
10. 若有兩個相同的子可以移動到同一格，則採下列方式記錄

(a)若兩個子在相同橫格，則(a)先記該棋子名字的第一個字母(b)然後接該棋子離開的垂線(c)該子到達的位置

(b)若兩個子在相同垂線，則(a)先記該棋子名字的第一個字母(b)然後接該棋子離開的橫線(c)該子到達的位置

(c)若兩子都不在相同橫線或垂線，(a)法較好

舉例

在 g1 和 e1 有兩隻馬，其中一隻移到 f3 的位置，則視情況記 Ngf3 或 Nef3,

在 g5 和 g1 有兩隻馬，其中一隻移到 f3 的位置，則視情況記 N5f3 或 N1f3,

在 h2 和 d4 有兩隻馬，其中一隻移到 f3 的位置，則視情況記 Nh3f3 或 Ndf3

若上三例有吃子，則 x 需加入，視情況正確記法依順序為 Ngxf3 或 Nexf3、N5xf3 或 N1xf3、Nhxf3 或 Ndx3f3

11. 若兩隻兵可以吃同一子或同一對方的兵，則記法為(a)先記兵所在的垂線(b)x(c)兵到達位置。

例如在 c4 和 e4 都有白兵，而 d5 有黑兵或其他黑子，則視情況記法為 cxd5 或 exd5

12. 在兵生變的情況下，先紀錄兵的走步然後緊接著為生變後棋子的第一個字母，例如 d8Q, f8N, b1B, g1R

13. 提和是用(=)來紀錄

其他重要紀錄法為

0-0 車在 h1 或 h8 時的入堡，王側入堡 (kingside castling)

0-0-0 車在 a1 或 a8 時的入堡，后側入堡 (queenside castling)

x 吃子

+

將

++ or #

將死

e. p.

吃過路兵

棋局範例：1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e. p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1(=)

捷運北投會館

地址：臺北市北投區大業路 527 巷 88 號(綜合會議廳)

交通方式：

一、捷運

捷運淡水信義線復興崗站下車後，由捷運站 2 樓 2 號出口「北投機廠」出站，經過天橋後再依指標前往「北投會館」。

二、自行開車、騎車

1. 由臺北方向前往：承德路 7 段→右轉大業路→左轉 527 巷後直行
2. 由北投方向前往：
 - (1) 北投路→過大業路口後直行大業路 527 巷
 - (2) 中央北路 1 段→左轉大業路→右轉 527 巷後直行
3. 由淡水方向前往：
 - (1) 大度路 1 段→左轉大業路→左轉 527 巷後直行
 - (2) 中央北路 3 段→右轉大業路→右轉 527 巷後直行



棋 譜

組別:_____ 年 月 日 地點_____

白方_____ 黑方_____

白方簽名_____ 黑方簽名_____

回合	白	方	黑	方	回合	白	方	黑	方
1					21				
2					22				
3					23				
4					24				
5					25				
6					26				
7					27				
8					28				
9					29				
10					30				
11					31				
12					32				
13					33				
14					34				
15					35				
16					36				
17					37				
18					38				
19					39				
20					40				

棋 譜

組別：_____ 年 月 日 地點_____

白方_____ 黑方_____

白方簽名_____ 黑方簽名_____

回合	白	方	黑	方	回合	白	方	黑	方
1					21				
2					22				
3					23				
4					24				
5					25				
6					26				
7					27				
8					28				
9					29				
10					30				
11					31				
12					32				
13					33				
14					34				
15					35				
16					36				
17					37				
18					38				
19					39				
20					40				

MEMO

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

MEMO

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.