



LUẬT CỜ TƯỚNG

Luật Cờ tướng được ban hành theo quyết định số 1409/2004/QĐ-UBTDTT/TT1 ngày 23 tháng 09 năm 2004 của Ủy ban Thể dục Thể thao, đến nay chưa có bản sửa chữa chính thức nào, trong khi Luật thi đấu Cờ tướng trên thế giới hiện nay có nhiều điểm mới; vì vậy tài liệu này giữ nguyên văn nội dung Luật và chỉ ghi những điều bổ sung hoặc những điểm mà Trọng tài cần chú ý v.v... đặt trong một khung riêng ngay dưới những điều khoản có thay đổi.

Chương 1. Các luật cơ bản

Điều 1. Mục đích của một ván cờ

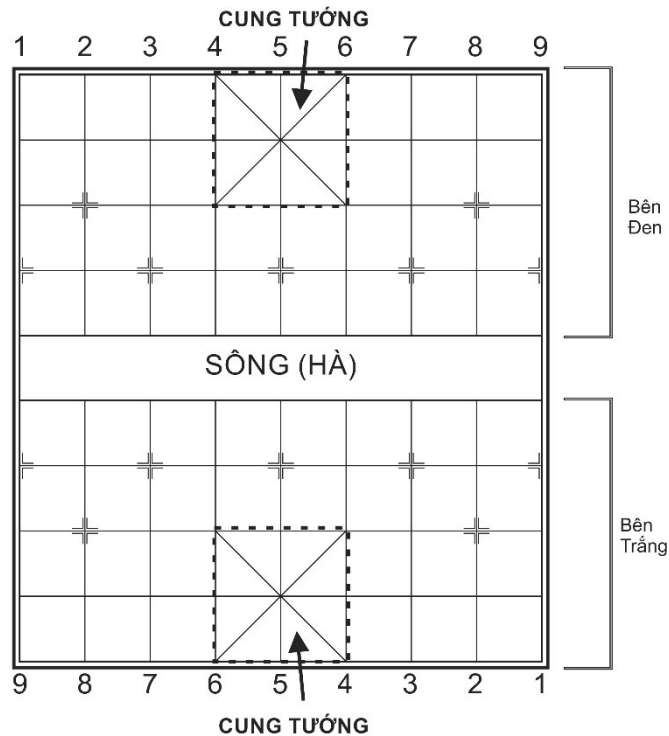
Ván cờ được tiến hành giữa hai đấu thủ, một người cầm quân Trắng, một người cầm quân Đen. Mục đích của mỗi đấu thủ là tìm mọi cách đi quân trên bàn cờ theo đúng luật để chiếu bí Tướng (hay Soái) của đối phương, giành thắng lợi.

Điều 2. Bàn cờ và quân cờ

2.1. Bàn cờ:

Bàn cờ là một hình chữ nhật do 9 đường dọc và 10 đường ngang cắt nhau vuông góc tại 90 điểm hợp thành. Một khoảng trống gọi là sông (hay hà) nằm ngang giữa bàn cờ, chia bàn cờ thành hai phần đối xứng bằng nhau. Mỗi bên có một cung Tướng hình vuông do 4 ô hợp thành tại các đường dọc 4, 5, 6 kể từ đường ngang cuối của mỗi bên, trong 4 ô này có vẽ 2 đường chéo xuyên qua (hình a).

Theo quy ước về in ấn, bàn cờ được đặt đứng.



Hình a: Bàn cờ và các khu vực trên bàn cờ

Bên dưới là bên Trắng (đi tiên), bên trên là bên Đen (đi hậu). Các đường dọc bên Trắng được đánh số từ 1 đến 9 từ phải qua trái. Các đường dọc bên Đen được đánh số từ 9 tới 1 từ phải qua trái.

Chia sẻ tài liệu **cờ tướng**



Tổng hợp bởi: Web Cờ Tướng
Cẩm nang tân kỳ thủ



webcotuong



webcotuong.com



webcotuong

Chúng tôi tổng hợp tài nguyên từ rất nhiều nguồn như: wxf.ca, hychess.com, xiangqi.com, xqinenglish.com, dpxq.com, chessdb.cn, xiangqiqipu.com, gdchess.com, qipu88.com, 01xq.com, vietnamchess.vn, thanglongkydao.com, tuangod.blogspot.com, tuongkypho.blogspot.com, thuvienkythu.com, sachcotuong.com, coviet.tv, ziga.vn, danhcotuong.org, hoccotuong.net, hieponly.top, cotuong.biz, ttvnol.com, gamevn.com, ...

2.2. Quân cờ:

Mỗi ván cờ lúc bắt đầu phải có đủ 32 quân, gồm 7 loại chia đều cho mỗi bên gồm 16 quân Trắng và 16 quân Đen. 7 loại quân có ký hiệu và số lượng như sau (hình b):

Bên Trắng		Bên Đen	
Soái	帥	將	Tướng
Sĩ	仕	士	Sĩ
Tượng	相	象	Tượng
Xe	車	車	Xe
Pháo	炮	炮	Pháo
Mã	馬	馬	Mã
Binh	兵	卒	Tốt

Hình b: Quân cờ

Giá trị và hoạt động của Tướng và Soái, của Binh và Tốt là như nhau, tuy ký tự khác nhau như Tượng, Sĩ,... (hình b).

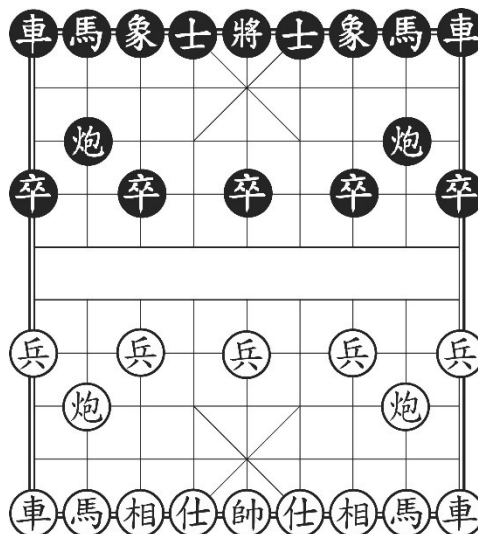
Quy định quân Cờ Tướng chỉ có hai màu là Trắng và Đen. Các văn bản ghi chép đều thống nhất dùng hai màu này. Các loại quân cờ hiện nay được chơi có nhiều màu. Nếu là 2 màu Đỏ và Xanh thì Đỏ được coi là Trắng, Xanh là Đen. Còn với các màu khác thì quy ước màu nhạt là Trắng, màu sẫm là Đen.

Trên sách báo, quân nào chữ đen trên nền trắng được gọi là quân Trắng, quân nào có chữ trắng trên nền đen được gọi là quân Đen.

Đầu thủ cầm quân Trắng được đi trước.

Điều 3. Xếp quân khi bắt đầu ván đấu

Khi bắt đầu ván đấu, mỗi bên phải xếp quân của mình theo quy định trên các giao điểm như hình c.



Hình c: Vị trí xếp quân ban đầu trên bàn cờ

Trong sách báo, phải trình bày bàn cờ thống nhất như ở điều 2.1.

Điều 4. Đi quân

4.1. Quân cờ được xếp tại các giao điểm và di chuyển từ giao điểm này sang giao điểm khác theo đúng quy định cho từng loại quân.

4.2. Nước đi đầu tiên của ván cờ thuộc bên Trắng, sau đó đến bên Đen và luân phiên thứ tự đó cho đến khi kết thúc ván cờ.

4.2.1. Mỗi nước đi, mỗi bên chỉ được di chuyển một quân đúng theo quy định.

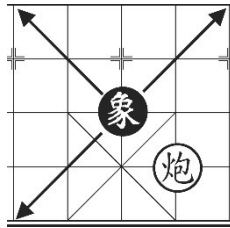
4.2.2. Nếu đấu trực tiếp một ván thì phải bốc thăm chọn người đi trước. Nếu đấu hai hoặc nhiều ván thì bốc thăm quyết định người đi trước ván đầu, sau đó thay phiên nhau cầm quân Trắng, Đen. Thi đấu theo hệ vòng tròn, mỗi ván căn cứ vào số (còn gọi là mã số, ấn định cho mỗi đấu thủ trước khi bắt thăm) của đấu thủ trong bảng để xác định ai là người được đi trước. Thi đấu theo hệ Thụy Sĩ thì mỗi vòng đấu đều phải sắp xếp lại theo nhóm điểm, màu quân và bốc thăm theo quy định (xem chương VI).

4.3. Cách đi từng loại quân quy định như sau:

a) **Tướng (hay Soái):** mỗi nước được đi một bước ngang dọc tùy ý nhưng chỉ trong cung Tướng. Hai Tướng (Soái) không được đối mặt nhau trực tiếp trên cùng một đường thẳng. Nếu đối mặt, bắt buộc phải có quân của bất kỳ bên nào đứng che mặt.

b) **Sĩ:** Mỗi nước đi từng bước một theo đường chéo trong cung Tướng.

c) **Tượng:** Mỗi nước đi chéo hai bước tại trận địa bên mình, không được qua sông. Nếu ở giữa đường chéo đó có quân khác đứng thì quân Tượng bị cản, không đi được (xem hình d).

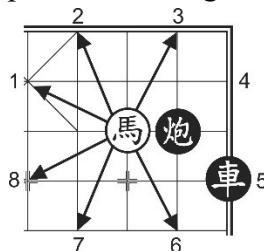


Hình d: Minh họa nước cản Tượng:

Tượng Đen bị Pháo Trắng cản nên không đi tới được điểm 4 mà chỉ có thể tới vị trí 1, 2, 3

d) **Xe:** Mỗi nước được đi dọc hoặc đi ngang, không hạn chế số bước đi nếu không có quân khác đứng cản đường.

e) **Mã:** Đi theo đường chéo hình chữ nhật của hai ô vuông liền nhau. Nếu ở giao điểm liền kề bước thẳng dọc ngang có một quân khác đứng thì Mã bị cản, không đi được (hình e).



Hình e: Minh họa nước cản Mã:

Mã Trắng bị Pháo Đen cản nên tới được các vị trí 1, 2, 3, 6, 7, 8 nhưng không thể tới vị trí 4 và 5

g) **Pháo:** Khi không bắt quân, mỗi nước đi ngang, dọc giống Xe; khi bắt quân đối phương thì trên đường đi giữa Pháo và quân bị bắt buộc phải có một quân khác bất kỳ đứng làm “ngồi”. Pháo không có ngồi hay có hai ngồi trở lên thì không được quyền bắt quân đối phương.

h) **Tốt (Binh):** Mỗi nước đi một bước. Khi chưa qua sông, Tốt chỉ được tiến. Khi Tốt đã qua sông được quyền đi tiến và đi ngang, không được phép đi lùi.



Điều 5. Bắt quân

5.1. Khi một quân đi tới một giao điểm khác đã có quân đối phương đứng thì được quyền bắt quân đó, đồng thời chiếm giữ vị trí quân bị bắt.

5.2. Không được bắt quân bên mình. Được phép cho đối phương bắt quân mình hay chủ động hiến quân mình cho đối phương, trừ Tướng (Soái).

5.3. Quân bị bắt phải bị loại và bị nhắc ra khỏi bàn cờ.

Điều 6. Chiếu Tướng

6.1. Quân của một bên đi một nước uy hiếp để nước tiếp theo chính quân đó hoặc quân khác bắt được Tướng (Soái) của đối phương thì gọi đó là nước chiếu Tướng. Bên bị chiếu Tướng phải tìm cách chống đỡ ứng phó, tránh nước chiếu Tướng. Nếu không sẽ bị thua ván cờ. Khi đi nước chiếu Tướng, bên đi có thể hô “chiếu Tướng!” hay không cần hô cũng được. Tướng bị chiếu từ cả bốn hướng (đều chiếu cả từ phía sau).

6.2. Ứng phó với nước chiếu Tướng.

Để không thua cờ, bên bị chiếu Tướng phải ứng phó theo các cách sau:

- a) Di chuyển Tướng sang vị trí khác để tránh nước chiếu.
- b) Bắt quân đang chiếu.
- c) Dùng quân khác cản quân chiếu, đi quân che đỡ cho Tướng.

Điều 7. Thắng cờ, hòa cờ và thua cờ

7.1. Thắng cờ: Trong một ván cờ, đấu thủ thắng cờ nếu:

- a) Chiếu bí được Tướng đối phương.
- b) Khi Tướng (hay Soái) của đối phương bị vây chặt hết nước đi và các quân khác của đối phương cũng không thể di chuyển được thì tuy chưa bị chiếu hết, đối phương vẫn bị tuyên bố thua cờ.
- c) Chiếu Tướng đối phương mà đối phương không chống đỡ cho Tướng mình được.
- d) Đối phương không đi đủ số nước quy định trong thời gian quy định.
- e) Đối phương tới chậm quá thời gian quy định để bắt đầu ván đấu.
- g) Bất kể tình huống nào, đối phương dùng một quân chiếu mãi hoặc dùng nhiều quân thay nhau chiếu mãi, thì phải thay đổi nước đi, nếu không bị xử thua.
- h) Đối phương phạm luật cấm, còn bên này không phạm luật, bên phạm luật không chịu thay đổi nước đi.
 - i) Khi mở niêm phong tiếp tục ván hoãn, nếu bên niêm phong ghi sai nước đi mà không giải thích được thì bị xử thua. Nếu đấu thủ có lượt đi ghi sai nước đi trong niêm phong nhưng đối phương bỏ cuộc thì cả hai đều bị xử thua.
 - k) Đối phương tự tuyên bố xin thua.
 - l) Đối phương vi phạm luật bị xử thua.
 - m) Đối phương không ghi 3 lần biên bản mỗi lần gồm 4 nước liên tục.
 - n) Đối phương mắc lỗi kỹ thuật 3 lần, mắc lỗi tác phong 3 lần.
 - o) Đối phương vi phạm các trường hợp bị xử thua cụ thể trên các thế cờ (*xem chương V*).

7.2. Hòa cờ khi gặp các tình huống sau đây:

- a) Trọng tài xét thấy ván cờ mà hai bên không thể bên nào thắng, tức là cả hai bên không còn quân nào có thể tấn công đối phương để chiếu bí được Tướng đối phương.



- b) Hai bên đều không phạm luật cấm và đều không chịu thay đổi nước đi.
- c) Hai bên cùng một lúc phạm cùng một điều luật cấm (như đuổi bắt quân nhau...).
- d) Một bên đề nghị hòa, bên đối phương đồng ý thì ván cờ mặc nhiên được công nhận là hòa.
- e) Một bên đề nghị hòa, sau khi trọng tài kiểm tra mỗi bên đi đủ 50 nước mà không có một nước bắt quân nào thì ván cờ được xử hòa.
- f) Khi một bên đang vào thế bị chiếu hết, bị vây chặt không còn nước đi thì không được phép đề nghị hòa.
- g) Các trường hợp cụ thể về hòa cờ, thế thức hòa cờ và các thế cờ hòa xem Điều 24 ở chương V của luật này.

Chương 2. TIẾN HÀNH VÁN CỜ

Điều 8. Nước cờ

Một nước cờ gồm một lượt đi của bên Trắng và một lượt đi của bên Đen. Khi tiến hành ván cờ bên Trắng đi trước, bên Đen chờ bên Trắng đi xong mới đi, và cứ thế lần lượt cho tới hết ván. Không bên nào được đi liên tiếp hai lượt trở lên.

Điều 9. Chạm quân

Chạm quân có nghĩa là đụng vào quân cờ, vừa có nghĩa là cầm lấy quân cờ. Có hai trường hợp chạm quân:

- a) Chạm quân vô ý: do tay vô tình chạm quân, do khi đi quân ống tay áo chạm vào quân, do mất thăng bằng cơ thể mà đụng vào quân hay làm đổ quân...
- b) Chạm quân cố ý là cầm một quân, có ý định đi quân đó nhưng khi nhắc quân đó lên đi thì đổi ý muốn đi lại quân khác, hoặc đã cầm quân đối phương để bắt quân đó nhưng lại muốn thay đổi không bắt quân đó nữa, hoặc khi đã đặt quân vào vị trí mới rồi, lại muốn hoãn để đi quân khác...

Với trường hợp vô ý, trọng tài chủ yếu là nhắc nhở hoặc cảnh cáo.

Với trường hợp cố ý thì bắt lỗi theo các quy định cụ thể dưới đây:

9.1. Đấu thủ tới lượt đi, nếu chạm tay vào quân nào của mình thì phải đi quân đó. Nếu nước đi này bị luật cấm thì được đi quân khác, nhưng phạm lỗi kỹ thuật. Nếu chạm hơn một quân thì phải đi quân chạm trước tiên. Không thể xác định chạm quân nào trước thì được phép đi một trong các quân đó.

9.2. Chạm quân nào của đối phương thì bắt quân đó. Trường hợp không có quân cờ nào của mình bắt được quân đó thì được đi nước khác nhưng bị ghi một lỗi kỹ thuật. Chạm số quân đối phương hơn một lần thì phải ăn quân chạm trước, khi không thể xác định quân nào trước sau khi ăn một trong số đó, không được phép không bắt quân đối phương.

9.3. Chạm quân mình trước, sau đó chạm quân đối phương, thì:

- a) Quân mình chạm trước phải bắt quân đối phương chạm sau.
- b) Nếu quân mình không thể bắt quân đối phương đó thì phải đi quân mình đã chạm.
- c) Nếu quân mình không đi được thì phải dùng quân khác bắt quân bị chạm của đối phương.
- d) Nếu không có quân nào của mình bắt được quân bị chạm của đối phương thì được đi nước khác, nhưng phạm một lỗi kỹ thuật.

9.4. Đấu thủ có lượt đi, chạm quân đối phương trước rồi chạm quân mình sau, thì:



- a) Quân mình bị chạm phải bắt quân đối phương.
- b) Nếu quân mình đã chạm không bắt được quân đối phương đó, thì phải dùng quân khác bắt quân bị chạm của đối phương.
- c) Nếu không có quân nào bắt được quân của đối phương, thì phải đi quân mình đã chạm.
- d) Nếu quân mình đã chạm cũng không đi được thì đi quân khác, nhưng phạm một lỗi kỹ thuật.

9.5. Cùng một lúc chạm quân của cả hai bên thì bị xử theo Điều 9.4.

a) Quân cờ phải được đặt đúng vị trí trên bàn cờ. Nếu đấu thủ muốn xếp lại quân cờ cho ngay ngắn thì phải báo trước cho trọng tài hay đối phương “tôi sửa quân này” và chỉ được phép sửa quân khi đến lượt mình đi.

b) Đi quân rồi không được đi lại. Khi quân đã đặt tới một vị trí khác trên bàn cờ, thì dù chưa buông tay cũng không được thay đổi.

9.6. Động tác chạm lần đầu do vô ý, trọng tài nhắc nhở; nếu vô ý lần thứ hai, trọng tài cảnh cáo, nếu tái phạm lần thứ ba thì xử lý như chạm quân cố ý.

9.7. Đi quân chạm nhiều giao điểm thì phải dừng quân cờ đó ở giao điểm chạm trước tiên.

Luật đi quân như điều 9.7 hiện nay đã bỏ. Thay vào đó Trọng tài sẽ nhắc nhở các trường hợp đi quân, nếu tái phạm sẽ bị ghi lỗi kỹ thuật.

9.8. Đấu thủ cầm quân vô ý rơi giữa 2 điểm nào đó của bàn cờ thì trọng tài nhắc nhở, tái phạm bị xử một lỗi kỹ thuật.

9.9. Các thế cờ không hợp lệ:

a) Nếu trong ván đấu phát hiện vị trí ban đầu của các quân cờ bị xếp sai từ đầu ván cờ thì phải hủy bỏ ván đó và chơi lại ván mới.

b) Nếu hai đấu thủ đi nhầm màu quân theo luật định (như bên cầm quân Đen đáng lẽ đi sau thì lại đi trước) thì hủy bỏ ván cờ và chơi lại ván khác.

c) Nếu hai đấu thủ đi nhầm màu quân nhưng bên đi tiên vẫn đi trước (bên tiên tuy cầm quân Đen nhưng vẫn đi trước) và diễn biến ván cờ không bị phạm luật thì giữ nguyên hiện trạng ván cờ, đổi lại màu quân để tiếp tục ván cờ bình thường.

Nếu phát hiện điều này ngay từ những nước đầu thì phải đổi lại cho đúng. Nếu ván đấu đã kết thúc thì vẫn giữ nguyên kết quả.

d) Sau khi kết thúc ván cờ, hai bên ký vào biên bản và trọng tài xác nhận kết quả thì ván đánh đó có hiệu lực, không đánh lại, dù đã xảy ra các thế cờ không hợp lệ trên.

e) Bị nhầm màu quân nhưng cả hai đấu thủ đã chơi xong ván cờ mới phát hiện ra, thì kết quả ván đấu vẫn được công nhận, không phải đánh lại ván cờ đó, nhưng đấu thủ đáng lẽ cầm quân Trắng lại cầm nhầm quân Đen thì vẫn phải ghi là cầm quân Trắng để đảm bảo cho việc bắt thăm màu quân vòng sau vẫn bình thường.

9.10. **Nước đi sai, quân đặt sai.** Nếu đang đánh mà:

a) Phát hiện một nước không hợp lệ hoặc

b) Quân cờ đi sang vị trí không đúng giao điểm quy định thì thế cờ phải được khôi phục lại theo biên bản từ nước không hợp lệ (hay di chuyển sai). Trong quá trình khôi phục này phải dừng đồng hồ theo quyết định của trọng tài.

9.10.1. Nếu không xác định được sai từ nước đi nào thì diễn lại biên bản, tìm chỗ sai, đánh tiếp ván cờ.

Nếu Trọng tài phát hiện đấu thủ có tình đi sai thì có thể xử thua ván cờ.



9.10.2. Nếu đến lúc ván cờ kết thúc mới phát hiện nước sai lầm trên thì phải công nhận kết quả đang đánh.

9.11. Trọng tài can thiệp và phân xử việc chạm quân khi một bên đề nghị với trọng tài.

a) Nếu có chạm quân nhưng không bên nào đề nghị thì ván đấu vẫn diễn ra bình thường, trọng tài không can thiệp.

b) Việc chạm quân phải được hoặc đối phương công nhận, hoặc trọng tài chứng kiến còn nếu chỉ có một bên tố cáo thì trọng tài cũng không xét để phạt đối phương.

c) Ngoài đối thủ và trọng tài thì bất cứ người nào khác (huấn luyện viên, lãnh đội, người thân của đấu thủ, khán giả...) can thiệp cũng không có giá trị.

Điều 10. Thời gian ván đấu

10.1. Điều lệ mỗi một giải đấu phải quy định rõ ràng và chi tiết cách tính thời gian của ván đấu để đảm bảo giải tiến hành phù hợp với tình hình thực tế. Luật cờ đưa ra một số cách tính thời gian thường được sử dụng để ban tổ chức từng giải lựa chọn.

10.1.1. Khi có sử dụng đồng hồ đánh cờ thì:

a) Đấu theo thể thức hai ván (lượt đi, lượt về) thì mỗi ván mỗi bên được 60 phút (cả 2 bên được 120 phút), không kiểm tra số nước đi.

b) Nếu chỉ đấu 1 ván thì mỗi bên được 90 phút (hai bên được 180 phút). Bên nào hết giờ trước bị xử thua (có hoặc không kiểm tra số nước đi).

c) Mỗi bên được 120 phút (hai bên được 240 phút) có kiểm tra số nước đi.

d) Thi đấu theo thể thức quốc tế: cứ 15 phút mỗi bên phải đi đủ 10 nước cho tới khi kết thúc ván cờ.

e) Giải cờ nhanh mỗi bên được 15, hoặc 25 hoặc 30 phút.

10.1.2. Các hình thức kiểm tra số nước đi từng ván như sau:

Thi đấu 1 ván, mỗi bên được 90 phút thì 60 phút đầu mỗi bên phải đi tối thiểu 25 nước, không đi đủ 25 nước bị xử thua. Sau đó mỗi bên còn 30 phút để kết thúc ván cờ. Hoặc với thời gian mỗi bên 120 phút thì 60 phút đầu phải đi tối thiểu 25 nước, sau đó mỗi bên có 60 phút để hoàn thành ván cờ.

Với thể thức thi đấu quốc tế, thời gian sử dụng cho 1 ván cờ được quy định như sau (theo Luật Cờ Tướng châu Á):

– 60 phút đầu phải đi đủ 25 nước.

– 75 phút phải đi đủ 35 nước.

– 90 phút phải đi đủ 45 nước.

– 105 phút phải đi đủ 55 nước đi.

– 120 phút phải đi đủ 65 nước.

– Sau đó cứ 5 phút phải đi đủ 10 nước cho đến khi kết thúc ván cờ nhưng đấu thủ được miễn ghi biên bản. Lúc này biên bản do đại diện trọng tài ghi. Trong khoảng thời gian này nước chiếu Tướng không được vượt quá bốn lần.

Hiện nay ở Việt Nam và các giải quốc tế, thông thường thời gian cho một ván đấu là 90 phút, cộng 30 giây cho mỗi nước đi, hoặc 60 phút, cộng 30 giây cho mỗi nước đi, hoặc 60 phút, cộng 20 giây cho mỗi nước đi.

10.2. Quy định về việc bấm đồng hồ:

10.2.1. Đi quân xong (tay đã rời khỏi quân) mới được bấm đồng hồ. Tay nào đi quân cờ thì phải dùng tay đó để bấm đồng hồ. Nếu đấu thủ quên bấm đồng hồ, thì trọng tài nhắc nhở.



Đấu thủ nào quên không bấm đồng hồ sau khi đi quân xong thì tự chịu thiệt thòi về thời gian của mình.

a) Đến giờ thi đấu, nếu một hoặc cả hai đấu thủ đến chậm, trọng tài vẫn bấm đồng hồ chạy và tính vào thời gian quy định. Ai đến chậm quá thời gian do ban tổ chức quy định (15, 30 hay 60 phút theo quy định) thì bị tính thua ván cờ đó.

b) Đấu thủ bắt buộc phải có mặt tại giải cờ, nếu vắng mặt quá giờ quy định bị xử thua mà không được ủy quyền cho bất cứ người nào khác thay mặt mình xin hòa hay có những đề nghị khác. Ngoài đấu thủ, bất kỳ người nào khác cũng không được phép đưa ra những đề nghị này.

10.2.2. Nếu đấu thủ có ý kiến thắc mắc, khiếu nại thì phải sử dụng thời gian của mình và không được bấm dừng đồng hồ (trừ trường hợp trọng tài vắng mặt quá lâu và chỉ được bấm dừng đồng hồ theo những điều được luật cho phép, ví dụ như phát hiện đồng hồ bị hư hỏng...). Nếu có mặt trọng tài mà đấu thủ tự ý dừng đồng hồ sẽ bị cảnh cáo, nếu tái phạm thì bị ghi lỗi tác phong. Trong trường hợp cần thiết, trọng tài dừng đồng hồ để giải quyết,

10.2.3. Nếu phát hiện đồng hồ bị trục trặc (chạy sai, không chạy...) thì phải kịp thời báo cáo ngay cho trọng tài để sửa chữa hay thay đồng hồ khác.

10.2.4. Khi một đấu thủ đi nước chiếu hết Tướng đối phương, nhưng chưa kịp bấm đồng hồ mà kim đồng hồ đã báo hết giờ (rụng kim) thì đấu thủ đó vẫn bị tính là thua ván cờ do hết thời gian.

Trong thực tế vẫn có trường hợp xử thắng sau khi đã chiếu bí đối phương dù đã hết thời gian.

10.3. Quy định về hoãn đấu:

10.3.1. Mỗi ván đấu cố gắng kết thúc ngay tại nơi thi đấu. Nếu gặp trường hợp hết buổi đấu mà ván cờ chưa kết thúc thì phải thực hiện niêm phong nước đi. Người đến lượt đi ghi một nước cờ kín vào biên bản và bỏ vào phong bì dán kín nộp cho trọng tài. Đấu thủ phải sử dụng thời gian của mình suy nghĩ nước kín, ghi xong nước kín mới bấm dừng đồng hồ.

10.3.2. Khi mở niêm phong nước kín lúc hoãn cờ mà nước đi không hợp lệ thì bị xử thua.

Điều 11. Ghi biên bản

11.1. Trong quá trình diễn ra ván đấu, mỗi đấu thủ phải tự ghi chép nước đi vào tờ biên bản được phát trước khi ván cờ bắt đầu. Mỗi đấu thủ phải ghi cả nước đi của mình và nước đi của đối phương. Đi nước nào phải ghi kịp thời nước đó. Nước đi phải được ghi chính xác và rõ ràng.

a) Trong trường hợp còn thời gian ít hơn 5 phút, đấu thủ được phép không ghi biên bản. Khi đó trọng tài giúp ghi biên bản cho đấu thủ tới khi ván đấu kết thúc. Khi ván đấu kết thúc, các đấu thủ phải ghi bổ sung các nước mình còn thiếu trong thời gian 5 phút đó để nộp đầy đủ biên bản cho trọng tài.

Điều lệ một số giải đấu cho phép không ghi biên bản ở 10 phút cuối. Nhưng nếu như đang sử dụng thời gian tích lũy thì phải ghi đến giây cuối cùng.

b) Quy trình hoàn thành biên bản được tiến hành như sau:

– Sau khi kết thúc ván đấu, biên bản phải được ghi hoàn chỉnh, mỗi đấu thủ tự ghi tỷ số ván đấu vào biên bản của mình rồi đưa cho trọng tài.

– Trọng tài nhận biên bản, ghi phán quyết bên nào thắng, thua hay hòa rồi ký vào biên bản.

– Sau đó trọng tài đưa biên bản cho hai đấu thủ để cả hai ký tên vào biên bản của mình và của đối phương. Chỉ khi ký xong biên bản, đấu thủ mới được rời khỏi phòng thi đấu.



– Nếu phát hiện có sự nhầm lẫn, sai sót về tỷ số thì đấu thủ yêu cầu trọng tài sửa đổi hay giải thích. Nếu chưa đồng ý, được đề đạt ý kiến của mình lên tổng trọng tài hay ban tổ chức để xử lý.

11. Cách ghi các ký hiệu của quân cờ được quy ước như sau:

Tướng (Soái):	Tg
Sĩ:	S
Tượng:	T
Xe:	X
Pháo:	P
Mã:	M
Tốt (Binh)	B

Cách ký hiệu ghi các nước đi:

a) Ở Việt Nam, hướng quân đi được quy ước:

Tiến (quân của mỗi bên tiến về phía đối phương), hoặc dùng ký hiệu dấu chấm (.).

Thoái (quân của mỗi bên lùi về phía của mình), hoặc dùng ý hiệu gạch chéo (/).

Bình (đi ngang), hoặc dùng ký hiệu gạch ngang (-).

Khi ghi mỗi một nước cờ vào biên bản phải ghi lần lượt từ trái qua phải như sau: Số thứ tự nước đi, tên quân cờ (bằng chữ in lớn), số hiệu cột quân đó xuất phát, hướng quân đi và số hiệu cột (nếu là đi ngang hay chéo) hay số bước tiến hay lùi (nếu đi theo cùng một cột dọc).

Ví dụ một ván cờ có thể ghi:

- 1) Pháo 2 bình 5 Mã 2 tiến 3**
2) Mã 8 tiến 7 Pháo 8 bình 5

Hoặc có thể ghi theo ký hiệu:

- 1) P2-5 M2.3**
2) M8.7 P8-5

Nếu trên cùng một cột dọc có hai quân của một bên giống nhau thì sẽ dùng thêm chữ “t” chỉ quân trước, chữ “s” chỉ quân sau. Đối với Tốt thì ngoài chữ trước và sau còn dùng chữ “g” để chỉ Tốt giữa. Ví dụ:

- 12) Pt/1 Bg.1**
13) Xs.2 Bt-3

b) Ở các giải châu Á và thế giới, các ký hiệu tiến, thoái, bình được ký hiệu như sau:

Tiến là dấu cộng (+)

Thoái là dấu chấm (.)

Bình là dấu bằng (=).

11.3. Nếu ván đấu có kiểm tra thời gian, do phải đi rất nhanh không thể ghi kịp tại thời điểm diễn ra nước đi thì phải ghi bổ sung ngay nước ghi thiếu vào thời gian tiếp theo.

a) Được phép mượn biên bản của đối thủ để bổ sung nước đi của mình, nhưng không được mượn liên tục nhiều lần nhằm lợi dụng việc mượn liên tục để gây mất tập trung cho đối phương. Nếu đối phương phát hiện ý đồ này thì được thông báo cho trọng tài. Trọng tài xét thấy như thế thì sẽ ghi cho người mượn 1 lỗi tác phong.

b) Nếu một đấu thủ trong biên bản của mình không ghi 4 nước liên tục mà không chịu ghi bổ sung trong quá trình ván đấu thì bị xử một lỗi kỹ thuật. Nếu tái diễn 3 lần việc này trong một ván đấu thì bị xử thua ván cờ.



c) Để kiểm soát việc ghi biên bản đúng quy định trên, trọng tài được phép xem biên bản của đấu thủ.

Trong trường hợp vì lý do đặc biệt không thể ghi biên bản được do đấu thủ quá nhỏ, chưa biết chữ, người dân tộc không biết tiếng quốc ngữ, người mù chữ hay bị thương ở tay... thì phải báo cáo trước cho ban tổ chức để xác nhận và có biện pháp giải quyết thích hợp.

d) Biên bản thuộc quyền sở hữu của ban tổ chức, nên sau mỗi ván đấu trọng tài bàn phải nộp đầy đủ cho ban tổ chức. Đấu thủ nào muốn chép lại ván cờ của mình thì ngay sau khi ký biên bản xong có thể mượn lại của trọng tài để sao chép. Việc sao chép phải tiến hành ngay trong phòng thi đấu và không được đem ra ngoài. Sau khi sao chép xong phải đưa lại cho trọng tài để nộp cho ban tổ chức.

Điều 12. Hạn định số nước đi dẫn tới hòa cờ

Trong quá trình tiến hành ván cờ mà một đấu thủ hoặc cả hai đấu thủ phát hiện trong 50 nước đi liên tiếp không bên nào thực hiện nước ăn quân thì có quyền đề nghị trọng tài xử hòa ván cờ. Trọng tài cho dừng đồng hồ và kiểm tra theo yêu cầu.

a) Nếu đúng có 50 nước đi trở lên liên tục, kể từ bất cứ thời điểm nào của ván cờ thì ván cờ đó mặc nhiên được xử hòa dù cục thế ván cờ trên bàn cờ ra sao.

b) Nếu trọng tài phát hiện ra chưa đủ 50 nước thì sẽ phạt người đề nghị bằng cách tăng thêm thời gian 2 phút cho đối phương rồi cho tiến hành tiếp ván cờ.

c) Nếu sau đó một đấu thủ lại đề nghị, thì trọng tài lại dừng đồng hồ; nếu ván cờ vẫn tiếp diễn tình trạng không bên nào bắt quân thì sẽ cộng số nước không có bắt quân trước đó với số nước đã tiếp diễn để xác định có đủ 50 nước hay không để xử hòa hoặc cộng tiếp 2 phút cho đối phương. Những nước chiếu hợp lệ tính tối đa 5 nước.

Ở các giải quốc tế, thường quy định theo nước đi của mỗi kỳ thủ (VD theo điều trên thì sẽ ghi là 100 nước) và căn cứ số nước đi của người đề nghị hòa.

Điều 13. Kết thúc ván cờ

13.1. Khi ván cờ kết thúc, các đấu thủ ghi tỷ số ván đấu vào biên bản của mình, rồi cùng với trọng tài kiểm tra sự chính xác của biên bản bằng cách bày lại bàn cờ, đối chiếu với biên bản, kiểm tra từ nước đầu tới nước cuối. Sau đó trọng tài và hai đấu thủ ký biên bản xác nhận kết quả ván đấu.

13.2. Trước khi rời phòng thi đấu, các đấu thủ phải xếp quân cờ ngay ngắn ở vị trí ban đầu. Trọng tài phải nhanh chóng nộp biên bản cho ban tổ chức.

Chương 3. Đấu Thủ, Lãnh Đội, Huấn Luyện Viên

Điều 14. Quy định chung

Huấn luyện viên, lãnh đội là những người chịu trách nhiệm về chuyên môn và quản lý đội cờ của mình, phải nắm vững luật Cờ Tướng, điều lệ giải và chấp hành nghiêm chỉnh luật, điều lệ và các quy định của giải.

Trong quá trình diễn ra ván đấu, huấn luyện viên, lãnh đội, đấu thủ phải được tôn trọng và được tạo điều kiện để hoàn thành chức trách của mình như: được cung cấp đầy đủ các văn bản về bốc thăm, về điểm số của các đấu thủ, biên bản các ván đấu, kết quả giải đấu, được dự các cuộc họp có liên quan tới công tác của mình, được tư vấn khi cần thiết...



Điều 15. Tư cách đấu thủ, huấn luyện viên và lãnh đội

15.1. Các đấu thủ là những người trực tiếp thi đấu với nhau nhằm đạt được những kết quả tốt nhất cũng như giành được những phần thưởng và những đẳng cấp do giải quy định phong tặng. Điều đó không chỉ đem lại uy tín và quyền lợi cho đấu thủ mà còn làm vẻ vang cho đơn vị, tỉnh, thành và quốc gia mình. Vì vậy đấu thủ phải được tôn trọng xứng đáng và được tạo mọi điều kiện tốt nhất để thực hiện thi đấu thành công.

15.2. Tất cả những hành động, thái độ làm ảnh hưởng tới phong độ, uy tín, danh dự, sức khỏe và điều kiện thi đấu của đấu thủ đều bị nghiêm cấm.

15.3. Huấn luyện viên và lãnh đội là những người chịu trách nhiệm về chuyên môn, tổ chức và các công tác khác cho đội của mình, nên phải được tạo điều kiện và được cung cấp các thông tin đầy đủ, chính xác để tiến hành thuận tiện các công việc của mình.

Huấn luyện viên và lãnh đội phải làm gương tốt cho các đấu thủ trong đơn vị của mình.

15.4. Đấu thủ phải nắm vững các điều khoản của luật Cờ Tướng, chương trình thi đấu, điều lệ mà Ban tổ chức giải đã ban hành.

15.5. Đấu thủ phải có tinh thần, đạo đức, tác phong của một vận động viên thể thao chân chính theo tinh thần “đoàn kết, trung thực, cao thượng”. Khi thua cờ phải biết nhận thua một cách đàng hoàng, không cay cú hay phản ứng. Biết tôn trọng ban tổ chức, trọng tài, đối thủ và khán giả.

Nghiêm cấm đấu thủ mua bán điểm, dàn xếp tỉ số và thực hiện các hành vi tiêu cực khác.

Khi thi đấu, đấu thủ phải ăn mặc đúng đắn, lời nói cử chỉ phải có văn hóa, lịch sự, phải giữ thái độ bình tĩnh trong những trường hợp có tranh chấp khiếu nại.

15.6. Nếu ban tổ chức hay trọng tài phát hiện được các hành vi sai trái, tiêu cực thì có quyền đình chỉ thi đấu và hủy bỏ điểm số đạt được đối với những đấu thủ vi phạm. Nếu sự việc nghiêm trọng thì ban tổ chức sẽ đề nghị Liên đoàn Cờ hoặc cơ sở truất quyền thi đấu từ 1 đến 3 năm.

15.7. Trong quá trình thi đấu, đấu thủ phải làm đúng các quy định dưới đây:

a) Trước khi bắt đầu ván cờ, đấu thủ phải tự kiểm tra vị trí các quân cờ, màu quân mà mình đi, đồng hồ, tờ ghi biên bản. Nếu phát hiện ra những gì bị thiếu hay không đúng phải báo cáo trọng tài để kịp thời bổ sung, sửa chữa.

b) Không được tự ý rời phòng thi đấu, nói chuyện, trao đổi ý kiến với người khác. Khi cần thiết phải rời phòng đấu, đấu thủ phải thông báo cho trọng tài biết và được sự đồng ý của trọng tài.

c) Không được sử dụng bất cứ sách báo, tài liệu hoặc công cụ gì để tham khảo hay phân tích ván cờ trong khi đang thi đấu.

d) Không được gây ồn ào hoặc làm các động tác gây ảnh hưởng không tốt đến tinh thần và sự tập trung tư tưởng của đối phương như: Đập mạnh quân cờ hoặc đập mạnh vào núm đồng hồ, làm cử chỉ khiêu khích hay bất lịch sự với đối thủ như: gõ tay lên mặt bàn, rung đùi, vỗ tay... Nếu làm hư hỏng, mất mát các dụng cụ, trang thiết bị thi đấu thì phải bồi thường.

e) Động tác đi quân phải dứt khoát, gọn ghẽ. Nhấc quân lên và đặt ngay quân vào vị trí mới rồi đưa tay nhanh ra khỏi bàn cờ. Không được phép cầm quân giữ lâu trên tay hay vừa cầm quân vừa hươ tay phía trên bàn cờ. Không được chỉ, gõ hay di tay trên mặt bàn cờ hay dùng tay chỉ để tính toán nước đi từ vị trí này tới vị trí kia trên mặt bàn cờ. Không được đẩy quân cờ qua lại trên mặt bàn cờ.

g) Không được tính toán bằng lời nước đi của mình hay bình luận nước đi của đối phương trong thời gian diễn ra ván đấu.



h) Quân bị nhắc ra khỏi bàn cờ phải để riêng ra một chỗ trên mặt bàn. Không được phép nắm giữ quân đã bị loại ra khỏi bàn cờ trong tay mình.

i) Không được phép nhận ám hiệu, tín hiệu mách nước từ người bên ngoài. Không được thông báo, trao đổi nước đi của mình cho người ngoài.

k) Đấu thủ muốn đề nghị hòa chỉ được đưa ra lời đề nghị hòa khi tới lượt mình đi, tức là trong thời gian suy nghĩ của mình.

15.5. Huấn luyện viên, lãnh đội không được làm bất cứ điều gì gây ảnh hưởng xấu đến trận đấu như mách nước, làm ám hiệu, khiếu nại trực tiếp với trọng tài hay ban tổ chức, gây mất trật tự.

a) Việc thắc mắc và khiếu nại khi đang diễn ra ván đấu phải do bản thân đấu thủ đề xuất thì mới có giá trị. Trọng tài và ban tổ chức không xét các ý kiến thắc mắc, khiếu nại nếu không phải do đấu thủ đề xuất.

b) Trước khi thắc mắc hay khiếu nại, đấu thủ có quyền tham khảo ý kiến lãnh đội hay huấn luyện viên và có thể cùng huấn luyện viên hay lãnh đội làm văn bản gửi tổng trọng tài, ban tổ chức các thắc mắc và khiếu nại của mình.

c) Huấn luyện viên, lãnh đội, thân nhân của đấu thủ, khán giả... không được khiếu nại khi đang diễn ra ván cờ, tự tiện vào nơi thi đấu để khiếu nại, nhưng có quyền phát hiện những sai trái, tiêu cực... và cung cấp thông tin chính xác cho tổng trọng tài, ban tổ chức để có những quyết định đúng đắn, kịp thời.

d) Huấn luyện viên, lãnh đội được quyền thắc mắc, khiếu nại những vấn đề không thuộc phạm vi ván đấu như: kết quả bốc thăm, kết quả toàn bộ của giải,... với thái độ xây dựng, lịch sự với trọng tài và ban tổ chức.

15.6. Khi đấu thủ nhận thấy thắc mắc, khiếu nại của mình chưa được trọng tài bàn giải quyết thỏa đáng thì được phép gặp trực tiếp tổng trọng tài hay ban tổ chức để trình bày. Nếu vẫn chưa thỏa mãn thì vẫn phải chấp hành sự phán quyết của tổng trọng tài hay ban tổ chức, nhưng sau ván đấu được phép khiếu nại bằng văn bản.

15.7. Nếu đang thi đấu có vấn đề tranh chấp thì hai đấu thủ không được to tiếng đấu khẩu mà phải bình tĩnh trình bày rõ sự việc để trọng tài nghe và quyết định.

a) Không được có lời nói, hành vi không tôn trọng trọng tài, đối thủ, khán giả, phản ứng không đúng mức đối với sự phán quyết của trọng tài, ban tổ chức, cãi cọ, làm ồn, mất trật tự trong khi thi đấu...

b) Trọng tài sẽ cảnh cáo khi xảy ra các vi phạm nói trên, được gọi là lỗi tác phong, trọng tài sẽ cảnh cáo, nếu tiếp tục tái phạm thì người vi phạm bị xử phạt lỗi tác phong, hoặc xử thua ván cờ. Nếu cả hai đấu thủ cùng vi phạm lỗi nặng thì có thể xử thua cờ cả hai đấu thủ đó.

Điều 16. Xử lý các vi phạm

16.1. Khi đấu thủ vi phạm các luật lệ và quy định, ban trọng tài tùy mức độ vi phạm để quyết định xử lý theo các mức sau:

- a) Nhắc nhở.
- b) Cảnh cáo.
- c) Xử thua ván cờ.
- d) Truất quyền thi đấu.
- e) Xóa tên đấu thủ khỏi danh sách của giải cờ.

16.2. Trọng tài bàn được quyền cảnh cáo, nhắc nhở và xử phạt đúng theo luật.

– Tổng trọng tài có quyền truất quyền thi đấu.



– Xóa tên trong danh sách và kết quả thi đấu phải qua ý kiến của tổng trọng tài, trưởng ban tổ chức của giải. Ban tổ chức giải phải tuyên bố hình thức kỷ luật này bằng văn bản.

16.3. Các trường hợp phạm lỗi kỹ thuật

a) Các trường hợp vi phạm lỗi kỹ thuật thường thấy gồm:

- Đi quân sai luật định.
- Chạm quân mà không đi được quân nào.
- Nêu ý kiến hay vấn đề khi đang đến lượt đối phương đi.
- Ghi biên bản sót 4 nước liên tục (một lần phạm lỗi kỹ thuật).
- Đi quân thành nước cho đối phương bắt Tướng hay để lộ mặt Tướng do vô ý hay cố ý.
- Kết thúc ván cờ không ghi bổ sung các nước còn thiếu.
- Vi phạm các quy định khác về mặt kỹ thuật.

b) Khi đấu thủ phạm lỗi kỹ thuật, trọng tài phải tuyên bố rõ lý do và mức phạt cho đấu thủ đó biết.

Chương 4. Tổ chức thi đấu

Điều 17. Các hình thức thi đấu

17.1. Phương thức thi đấu một ván cờ là đối kháng giữa hai cá nhân.

Trận đấu là cuộc thi đấu giữa hai cá nhân gồm nhiều ván.

Giải đấu là hình thức tổ chức thi đấu gồm nhiều đấu thủ tham dự. Giải đấu gồm các thể thức là giải cá nhân và giải đồng đội.

17.2. Tên các giải đấu bao gồm: giải hạng nhất toàn quốc, giải đồng đội toàn quốc, giải trẻ toàn quốc, giải hữu nghị, giải tuyển chọn, giải mời, giải khu vực, giải quốc tế...

17.3. Hình thức thi đấu gồm: Đấu loại, đấu vòng tròn, đấu theo hệ Thụy Sĩ, đấu hỗn hợp... (xem chương VI).

Điều 18. Điều lệ giải đấu

a) Đơn vị tổ chức giải phải ban hành và công bố điều lệ giải trước khi tiến hành giải.

b) Điều lệ giải bao gồm: Tên giải, mục đích, tên đơn vị đăng cai, đối tượng tham dự, cách đăng ký, tiền lệ phí, chương trình và địa điểm thi đấu, thể thức thi đấu, thời gian quy định cho ván đấu, tiêu chuẩn tính thành tích, các đặc cách (nếu có), các tài trợ cho giải (nếu có), luật lệ áp dụng trong giải và hình thức khen thưởng kỷ luật...

Điều 19. Ban tổ chức

19.1. Đơn vị đứng ra tổ chức giải phải lập Ban tổ chức để điều hành cuộc thi đấu, giải quyết mọi vấn đề vượt quá quyền hạn của ban trọng tài, xử lý các vi phạm của trọng tài, thay đổi bổ sung điều lệ giải nếu xét thấy cần thiết.

19.2. Trong những giải lớn nhiều vận động viên tham gia, nếu cần thiết thì thành lập ban giải quyết khiếu nại, ban kiểm tra tư cách đấu thủ.

19.3. Ban tổ chức phải có biện pháp đảm bảo sự an toàn về mọi phương diện trong quá trình tiến hành giải đấu, đảm bảo sự yên tĩnh và điều kiện thuận tiện nhất để các đấu thủ tập trung tư tưởng thi đấu và có các biện pháp dự phòng những sự cố bất lợi có thể xảy ra.

19.4. Mỗi một giải đều phải có lễ khai mạc, bế mạc và tùy tình hình cụ thể để làm giản đơn gọn nhẹ hay long trọng và quy mô. Tại lễ bế mạc phải công bố đầy đủ kết quả thi đấu và khen



thường, mức thưởng cũng như các văn bản khác như danh sách được phong cấp, danh sách vận động viên được tuyển chọn lên các giải cao hơn...

19.5. Quản lý giải đấu theo đúng luật đã được ban hành. Không được đưa vào điều lệ giải các quy định, quy tắc, điều khoản trái với Luật Cờ Tướng này.

Điều 20. Ban trọng tài

20.1. Ban trọng tài do cấp có thẩm quyền (hoặc ban tổ chức) thành lập tùy theo quy mô của giải, gồm: Tổng trọng tài, một hoặc nhiều phó tổng trọng tài, một thư ký trọng tài và các trọng tài bàn. Ban trọng tài phụ trách điều hành công tác thi đấu.

20.2. Tổng trọng tài:

Tổng trọng tài là người am hiểu và có kinh nghiệm về công tác trọng tài, đủ tư cách, nắm vững luật cờ, đủ trình độ năng lực chuyên môn điều hành giải.

20.3. Chức trách của tổng trọng tài:

- a) Đại diện thường trực của ban tổ chức điều hành toàn diện quá trình thi đấu giải.
- b) Phân công trọng tài cho các trận đấu.
- c) Nắm vững điều lệ thi đấu và có khả năng giải thích bất cứ điều luật nào cho đấu thủ thông hiểu và chấp hành. Khi có vấn đề phát sinh thì căn cứ vào luật, điều lệ giải để xử lý và quyết định kể cả những vấn đề mà luật và điều lệ chưa quy định chi tiết. Khi gặp trường hợp phức tạp liên quan tới nhiều bên thì tổng trọng tài báo cáo ban tổ chức để cùng giải quyết.
- d) Khi thi đấu giải, do nguyên nhân đặc biệt không thể thi đấu được thì tổng trọng tài có quyền tuyên bố tạm đình chỉ giải đấu và định lại thời gian, địa điểm để tiếp tục giải đấu.
- e) Giải quyết những thắc mắc kiến nghị và khi cần thiết triệu tập Hội nghị các lãnh đội khác hoặc với các ban được lập ra để giải quyết kịp thời các vấn đề trên.
- g) Đình chỉ công tác của các trọng tài không làm tròn nhiệm vụ, mắc sai lầm nghiêm trọng và thay bằng trọng tài khác.
- h) Giữ vững kỷ cương và đảm bảo điều kiện thuận lợi cho giải. Nếu có đấu thủ hoặc đội cờ vi phạm nghiêm trọng luật thì tổng trọng tài có quyền tước bỏ tư cách thi đấu.
- i) Phụ trách việc thu nhận biên bản và phân công thư ký ghi điểm của các đấu thủ, thực hiện bắt thăm, lập các bảng điểm, tổng hợp kết quả.
- k) Quyết định thưởng phạt theo quy định của điều lệ.
- l) Hoàn tất mọi văn bản và báo cáo quy định gửi cho ban tổ chức giải và công bố kết quả khi bế mạc giải.
- m) Phán quyết của tổng trọng tài về các vấn đề chuyên môn và kỹ thuật là phán quyết cuối cùng.

Phán quyết của ban tổ chức về các vấn đề khác là phán quyết cuối cùng.

20.3. Chức trách của phó tổng trọng tài

Giúp tổng trọng tài điều hành giải. Khi tổng trọng tài vắng mặt thì phó tổng trọng tài thay thế điều hành thi đấu.

20.4. Chức năng và nhiệm vụ của trọng tài bàn:

a) Trọng tài bàn là người trực tiếp điều hành công tác thi đấu và xử lý mọi tình huống xảy ra, là người đảm bảo cho luật lệ được tôn trọng và giải đấu thành công. Trọng tài bàn phải có các điều kiện cơ bản:

a.1) Biết chơi cờ và nắm vững luật cờ, phải được đào tạo về công tác trọng tài hay được tập huấn về luật cờ.



a.2) Có đạo đức, tác phong, tư cách tốt, khách quan, vô tư, trung thực và công bằng trong khi thi hành nhiệm vụ của mình. Phải lắng nghe thấu đáo mọi ý kiến của đấu thủ, nói năng ôn tồn, lịch sự, nhã nhặn và giải quyết mọi vấn đề phát sinh theo đúng luật.

b) Nhiệm vụ của trọng tài bàn:

b.1) Theo dõi chặt chẽ việc tuân thủ luật Cờ Tướng, duy trì mọi điều kiện thuận lợi nhất để đấu thủ tập trung thi đấu.

b.2) Phải luôn luôn có mặt tại khu vực được giao trong suốt quá trình thi đấu. Trước khi bắt đầu ván đấu phải kiểm tra vị trí các quân cờ, màu quân của các bên, đồng hồ và phát biên bản cho các đấu thủ.

b.3) Giám sát chặt chẽ tiến trình của các ván đấu, đặc biệt khi các đấu thủ còn ít thời gian, xác định mức phạt đúng luật cho đấu thủ phạm lỗi.

b.4) Khi thời gian đấu của đấu thủ còn ít hơn 5 phút không phải ghi biên bản thì trọng tài ghi biên bản thay cho đấu thủ đó.

b.5) Khi phát sinh tình huống vượt khỏi khả năng xét đoán của mình thì trọng tài bàn phải báo cáo ngay cho tổng trọng tài biết, để có phương hướng xử lý và giải quyết kịp thời.

b.6) Nếu cờ của cả hai đấu thủ đều không còn Xe, Pháo, Mã, Tốt tức không còn quân sang bên trận địa đối phương tấn công thì có quyền tuyên bố ván cờ hòa hay cho dừng đồng hồ và tuyên bố hòa (nếu đánh có đồng hồ) mà không cần có đề nghị của một trong hai đấu thủ. Xử các thế cờ khác theo luật 60 nước đã nói trên.

Trọng tài là người ký vào biên bản xác nhận kết quả ván đấu và giao đầy đủ biên bản cho thư ký trọng tài.

b.7) Để đảm bảo cho môi trường thi đấu lành mạnh, trọng tài phải chú ý người vào xem thi đấu. Trường hợp người xem làm mất trật tự hay gây ảnh hưởng không tốt tới đấu thủ hay can thiệp vào ván đấu trọng tài sẽ nhắc nhở. Nếu cần thiết, trọng tài mời người vi phạm ra khỏi khu vực thi đấu.

b.8) Trọng tài chỉ nhận ý kiến thắc mắc hay khiếu nại của đấu thủ mà không nhận của bất kỳ ai khác.

b.9) Tùy mức độ vi phạm nặng nhẹ, trọng tài xử lý theo các mức: nhắc nhở, cảnh cáo, ghi lỗi kỹ thuật và lỗi tác phong, xử thua ván cờ khi phạm 3 lỗi kỹ thuật hay 3 lỗi tác phong; nếu nghiêm trọng hơn thì phải báo cáo với tổng trọng tài để xử lý ở mức nặng hơn.

c) Nghiêm cấm trọng tài:

c.1) Thiên vị với đấu thủ (nhất là đấu thủ của địa phương mình, đơn vị mình) hay tham gia vào các vụ việc: mách nước, chuyển tài liệu hay nước đi cho đấu thủ, làm trung gian trong việc mua bán điểm, dàn xếp tỷ số,... cũng như các vụ việc tiêu cực khác.

c.2) Phân biệt, định kiến, gây ảnh hưởng bất lợi cho đấu thủ, cố tình bắt các lỗi không đáng bắt, gây căng thẳng trong giải đấu, đứng quá gần đấu thủ.

Tổng trọng tài và ban tổ chức sẽ nhắc nhở, cảnh cáo, truất quyền trọng tài tại giải hay đình chỉ công tác trọng tài trong một khoảng thời gian thích đáng đối với trọng tài vi phạm vào các điều trên theo từng mức độ.

Nếu phát hiện năng lực chuyên môn của trọng tài yếu kém, không nắm vững luật, khi bắt lỗi có nhiều sai sót thì tổng trọng tài hay ban tổ chức phải nhanh chóng điều động trọng tài khác thay thế để đảm bảo sự thành công của giải cờ.



Điều 21. Cách tính thành tích

21.1. Cách tính điểm thống nhất của hệ thống thi đấu trên phạm vi toàn quốc tại tất cả các giải cờ là: Thắng được 1 điểm, hòa được nửa điểm và thua được 0 điểm.

21.2. Trường hợp đặc biệt thi đấu một trận gồm 2 ván thì: mỗi ván thắng được 2 điểm, hòa được 1 điểm, thua 0 điểm và gọi đó là “điểm ván”. Mỗi trận đấu (gồm cả hai ván) bên thắng được ghi 1 điểm (dù thắng 2 ván hoặc thắng 1 hòa 1); hòa nửa điểm; thua 0 điểm, đây là điểm trận. Khi tính thành tích xếp hạng trước hết phải căn cứ vào điểm trận, ai nhiều điểm hơn được xếp trên. Nếu điểm trận bằng nhau thì căn cứ vào điểm ván để xếp hạng, ai có tổng điểm ván cao hơn sẽ được xếp trên. Nếu một đấu thủ vắng mặt thì đối phương có mặt thắng cuộc được 1 điểm trận và 4 điểm ván.

21.3. Thể thức đấu vòng tròn:

Xếp thứ hạng theo tổng số điểm của các đấu thủ. Nếu tổng số điểm bằng nhau thì căn cứ vào ván cờ đối kháng giữa các đấu thủ bằng điểm, ai thắng xếp trên. Nếu vẫn bằng nhau thì tính đến hệ số của đấu thủ, ai có hệ số cao hơn được xếp trên. Tính hệ số của từng đấu thủ như sau: Cộng tổng số điểm của các đối phương mà đấu thủ đó thắng, nửa tổng số điểm của đối phương mà đấu thủ hòa. Nếu vẫn bằng nhau thì lấy số ván thắng, ai có số ván thắng nhiều thì xếp trên. Nếu vẫn bằng nhau, thì lấy số ván thắng bằng quân Đen, ai được nhiều hơn thì xếp trên. Nếu vẫn bằng nhau thì bốc thăm may rủi để xếp hạng (Điều lệ giải có quyền quy định cụ thể xét yếu tố nào trước, yếu tố nào sau).

21.4. Thể thức thi đấu theo hệ Thụy Sĩ:

Xếp thứ hạng theo tổng điểm. Nếu bằng nhau thì tính đến hệ số của đấu thủ, ai có hệ số cao hơn được xếp trên (xem phần thể thức thi đấu ở chương 6).

21.5. Bỏ cuộc và xếp thứ hạng

21.5.1. Thể thức đấu vòng tròn: Nếu một đấu thủ chỉ chơi nửa số trận đấu trở xuống rồi bỏ cuộc (như 8 trận chỉ chơi 4 trận) thì hủy bỏ tất cả các trận đã đấu cũng như các điểm của các đối phương đã đạt được. Trên bảng điểm đánh dấu chéo (X) để biểu thị những ván đánh với người bỏ cuộc.

Trường hợp đã đấu được quá nửa số trận rồi mới bỏ cuộc thì các kết quả đã đấu vẫn giữ nguyên. Các trận chưa đấu thì tính cho đối phương thắng cuộc.

21.5.2. Thể thức đấu theo hệ Thụy Sĩ:

Nếu một đấu thủ giữa chừng bỏ cuộc, thì dù đấu thủ đã đấu được quá nửa hay chưa đều giữ nguyên kết quả đã chơi. Ai bốc thăm gặp tiếp đấu thủ bỏ cuộc được xử thắng. Trên bảng điểm ghi “0” cho người bỏ cuộc và ghi “X” cho người thắng đối phương bỏ cuộc.

Chương 5. Các luật chi tiết

Điều 22. giải Thích thuật ngữ

1. Bắt quân hay ăn quân: Quân của một bên thay thế vào vị trí của một quân đối phương và nhắc quân đó của đối phương bỏ ra ngoài một cách hợp lệ.

2. Chiêu Tướng: là nước đi quân trực tiếp tấn công vào Tướng của đối phương. Hai quân cùng chiếu một lúc gọi là “lưỡng chiếu”.

3. Dọa hét: Đi một nước cờ dọa nước sau chiếu hét Tướng đối phương.

4. Dọa bắt: Đi một nước cờ dọa nước sau bắt quân của đối phương (trừ quân Tướng).

5. Đổi quân: Nước đi mà hai bên bắt quân lẫn nhau.



6. Cản quân: Đi quân làm cản trở đường di chuyển của quân đối phương.

7. Thí quân: Đi quân cho đối phương bắt để đổi lại một lợi thế khác hoặc chiếu hết Tướng đối phương.

8. Nước chờ: Là nước đi không thuộc các nước chiếu hết, dọa hết, dọa bắt, đổi quân, chặn quân, thí quân.

9. Chiếu mãi: Là nước chiếu liên tục, không ngừng.

10. Dọa hết mãi: Là nước liên tục dọa hết.

11. Đuổi bắt mãi: Đuổi bắt mãi một quân của đối phương, lặp đi lặp lại nhiều lần không thay đổi.

12. Nước đỡ: Là nước chống đỡ một nước chiếu hoặc nước dọa bắt quân của đối phương.

13. Chiếu lại: Đi một nước phá bỏ được nước chiếu của đối phương, đồng thời chiếu lại đối phương.

14. Có cản, không cản: Quân cờ được quân khác bảo vệ thì gọi là “có cản” (hay “hữu cản”). Ngược lại nếu quân cờ không có quân khác bảo vệ thì gọi là “không cản” (hay “vô cản”).

15. Cản thật: Khi bị quân đối phương bắt mà quân bảo vệ của mình có thể bắt lại ngay quân của đối phương thì đó là “cản thật”.

16. Cản giả: Nếu quân bảo vệ của mình không ăn lại được quân đối phương thì đó là “cản giả”.

17. Một chiếu, một dọa hết: Chiếu Tướng đối phương một nước, tiếp sau đi một nước dọa hết. Điều giải thích này cũng được dùng cho “một chiếu, một bắt”.

18. Hai chiếu, một chiếu lại: Một bên đi mãi nước chiếu, còn bên kia chống đỡ nước chiếu thì cứ hai nước có một nước chiếu lại.

19. Hai đuổi bắt, một bắt lại: Một bên đuổi bắt liên tục quân đối phương, còn bên kia trong hai lần giải thoát có một lần bắt lại quân đối phương.

20. Hai đuổi bắt, hai đuổi bắt lại: Một bên đi liên tục hai lần đuổi bắt quân đối phương, còn bên kia hai lần giải thoát lại là hai lần đuổi bắt lại quân đối phương.

Điều 23. Mười điểm chính khi xử ván cờ

Điểm 1: Chiếu mãi bị xử thua.

Điểm 2: Dọa hết mãi, một chiếu một dọa hết, một chiếu một bắt, một chiếu một dùng, một chiếu một đòi rút ăn quân, một bắt một rút ăn quân, nếu hai bên không thay đổi nước đi thì xử hòa.

Điểm 3: Một quân đuổi bắt mãi một quân thì xử thua (trừ đuổi bắt mãi Tốt chưa qua sông). Hai quân hoặc nhiều quân bắt mãi một quân cũng xử thua.

Điểm 4: Một quân lần lượt đuổi bắt mãi hai hoặc nhiều quân thì xử hòa. Hai quân thay nhau bắt mãi hoặc nhiều quân cũng xử hòa.

Điểm 5: Hai bắt một bắt lại, thì bên hai bắt (chỉ bắt cùng một quân) cũng là phạm luật bắt mãi, phải thay đổi nước đi, nếu không sẽ bị xử thua.

Điểm 6: Đuổi bắt mãi quân có cản thật thì xử hòa, bắt mãi quân có cản giả thì xử thua. Nhưng quân Mã hoặc quân Pháo nếu đuổi bắt mãi quân Xe có cản thật cũng bị xử thua.

Điểm 7: Đuổi bắt mãi quân có cản thật thì xử hòa, nhưng nếu quân ấy bị ghim không dịch chuyển được thì vẫn coi là bắt mãi, nếu không đổi thì xử thua. Quân Mã chạy đuổi bắt mãi quân Mã bị cản vẫn coi là đuổi bắt mãi, phải đổi nước đi, nếu không đổi thì xử thua.



Điểm 8: Đuôi bắt hai nước nhưng trong đó có một nước thực chất là đổi quân mà đối phương không chịu thì vẫn coi là bắt mãi. Bắt mãi kèm đòi đổi mãi đều coi là bắt mãi, bắt buộc phải thay đổi nước đi.

Điểm 9: Tướng hoặc Tốt bắt mãi bất kỳ quân nào nếu không thay đổi nước đi thì xử hòa. Nếu chúng phối hợp với một Xe, một Mã hoặc một Pháo để bắt mãi một quân thì cũng xử hòa.

Điểm 10: Các nước cản mãi, thí quân mãi, đòi đổi mãi, dọa mãi chiếu rút bắt quân đều cho phép, nhưng nếu không đổi nước đi, đều xử hòa.

Điều 24. Các ví dụ cụ thể

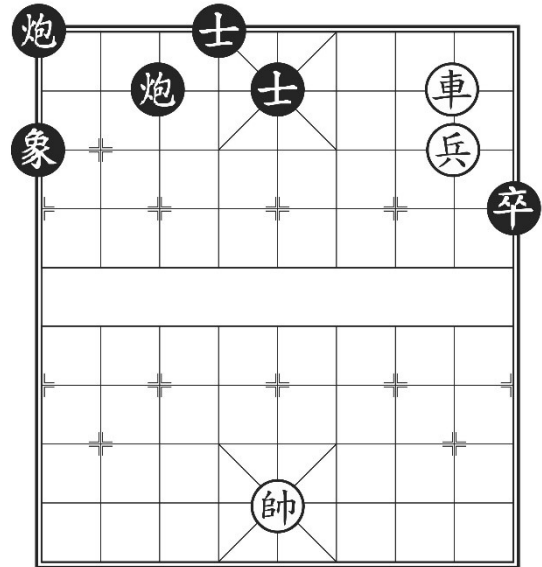
24.1. Ván cờ mà hai bên không có cách đánh thắng hoặc một bên đề nghị hòa, bên kia đồng ý, hoặc trọng tài xử hòa, được coi là hòa.

24.2. Nếu đi cờ luân phiên nguyên trạng mà hai bên không phạm luật, lại không đổi nước đi, thì xử hòa.

Từ hình 1 đến hình 3, bên Trắng không ngừng chiếu Tướng. Bất kể một quân chiếu mãi, hoặc hai quân thay nhau chiếu mãi đều phạm luật, bên Trắng phải đổi nước đi, không đổi bị xử thua.

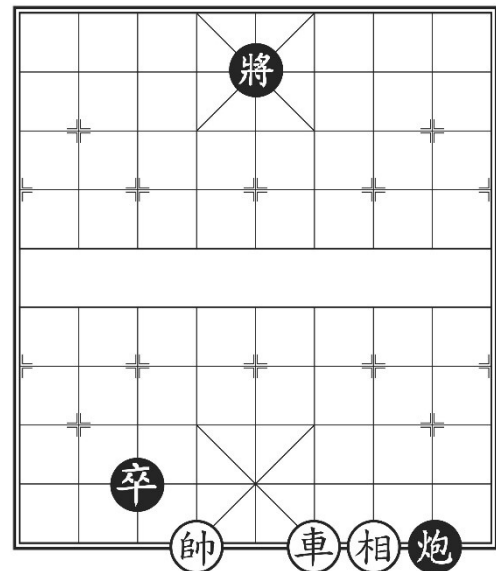
Hình 1:

- | | |
|---------|---------|
| 1. X2.1 | Tg6.1 |
| 2. X2/1 | Tg6/1 |
| 3. X2.1 | Tg6.1 |
| 4. X2/1 | Tg/1... |



Hình 2:

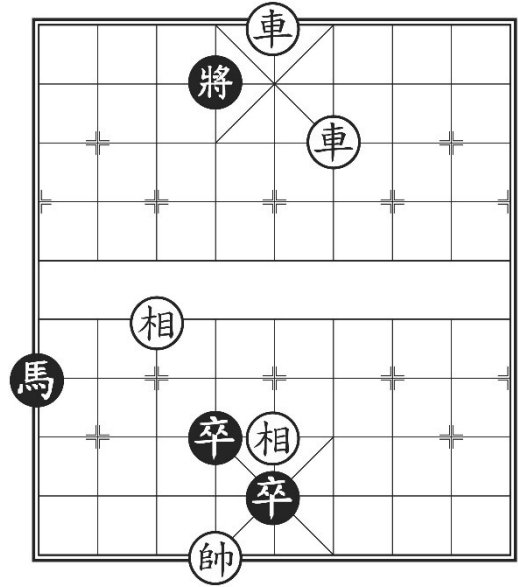
- | | |
|---------|----------|
| 1. X4-5 | Tg5-6 |
| 2. X5-4 | Tg6-5 |
| 3. X4-5 | Tg5-6 |
| 4. X5-4 | Tg6-5... |



Hình 3:

1. X4.1 Tg4.1
2. X5-6 Tg4-5
3. X6-5 Tg5-4
4. X4/1 Tg4/1

Các hình 1,2,3 đều cho thấy: bên Trắng đều không ngừng chiếu Tướng; bất kể một quân chiếu mãi hoặc hai quân thay nhau chiếu mãi đều phạm luật; bên Trắng phải thay đổi.

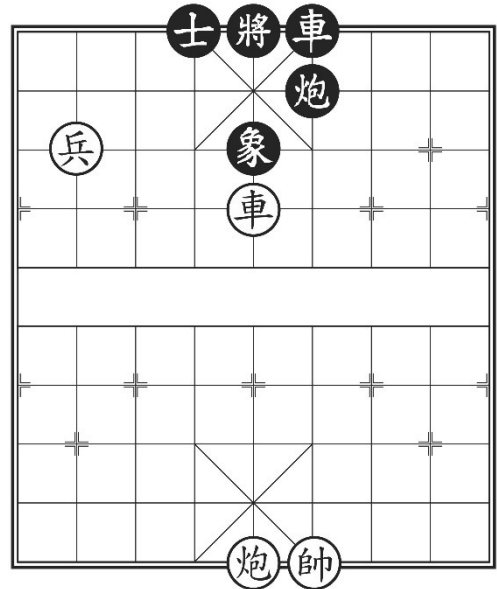


24.3. Vừa đỡ vừa chiếu lại.

Hình 4:

1. X5.1 P6-5
2. X5.4 P5-6
3. X4-5 P6-5
4. X5-4 P5-6
5. X4-5 P6-5
6. X5-4 P5-6

Bên Trắng bình quân Xe vừa đỡ, vừa chiếu lại, bên Đen bình Pháo cũng đối phó thế, hai bên không đổi, xử hòa.



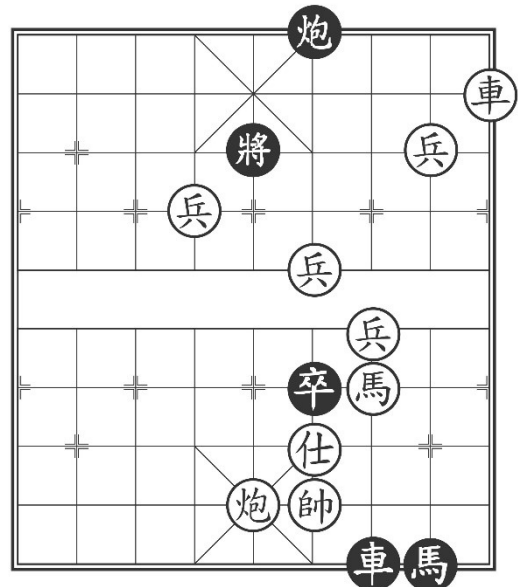
24.4. Hai chiếu mộ chiếu lại:

Bên chiếu mãi thua.

Hình 5:

1. B4-5 B6-5
2. B5-4 B5-6
3. B4-5 B6-5
4. B5-4 B5-6
5. B4-5 B6-5
6. B5-4 B5-6

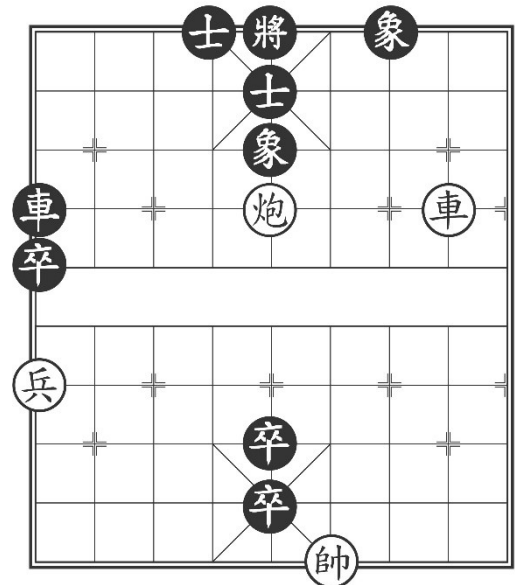
Bên Trắng tiếp tục chiếu Tướng, bên Đen thì một chiếu một ngừng. Như vậy bên Trắng phạm luật, Trắng phải thay đổi nước đi, nếu không sẽ bị xử thua.



24.5. Dọa hết mã: Hòa

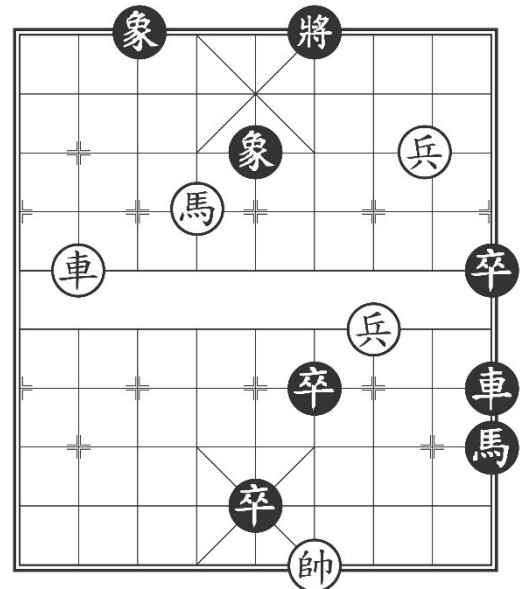
Hình 6:

1. X2-3 T7.9
2. X3-2 T9/7
3. X2-3 T7.9
4. X3-2 T9/7
5. X2-3 T7.9
6. X3-2 T9/7



Hình 7

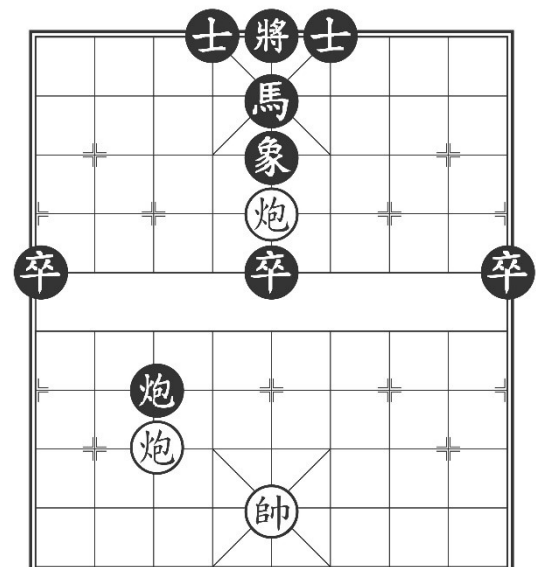
1. M6.7 Tg6.1
2. M7/6 Tg6/1
3. M6.7 Tg6.1
4. M7/6 Tg6/1
5. M6.7 Tg6.1
6. M7/6 Tg6/1



Hình 8:

1. P7-3 P3-7
2. P3-7 P7-3
3. P7-3 P3-7
4. P3-7 P7-3
5. P7-3 P3-7
6. P3-7 P7-3

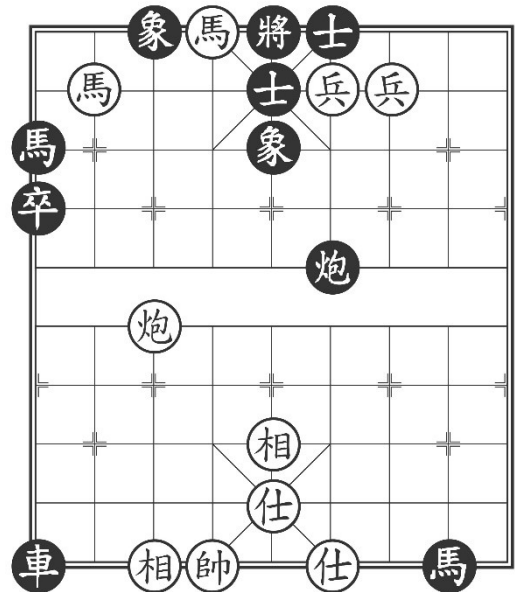
Cả ba hình 6, 7, 8 Trắng cứ đi nước dọa hết, nhưng không hề chiếu Tướng, hai bên không đổi, xử hòa.



Hình 9:

1. P7-5 P6-5
2. P5-2 P5-8
3. P2-5 P8-5
4. P5-2 P5-8
5. P2-5 P8-5
6. P5-2 P5-8

Pháo Trắng bình 2 là nước dọa hết rõ. Còn chơi 1. P7-5 để nước sau: 2. B4.1 Tg5-6 3. B3-4 Tg6-5 4. B4-5 Tg5-6 5. B5-4 thắng cuộc. Như vậy Trắng bình Pháo vào trung lộ là nước dọa hết, nên Đen được quyền cản. Do đó xử hòa.

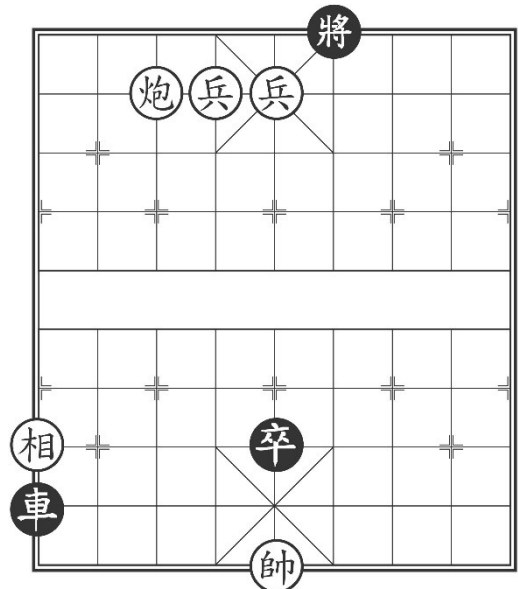


24.6. Đỡ nước dọa hết và dọa hết lại thì xử hòa.

Hình 10:

1. B5-4 Tg6-5
2. Tg5-4 B5-6
3. B4-5 Tg5-6
4. Tg4-5 B6-5
5. B5-4 Tg6-5
6. Tg5-4 B6-5

Bên Trắng bình Tượng bên Đen bình Tốt, đều thuộc nước dọa hết, đồng thời lại dọa hết lẫn nhau, xử hòa.

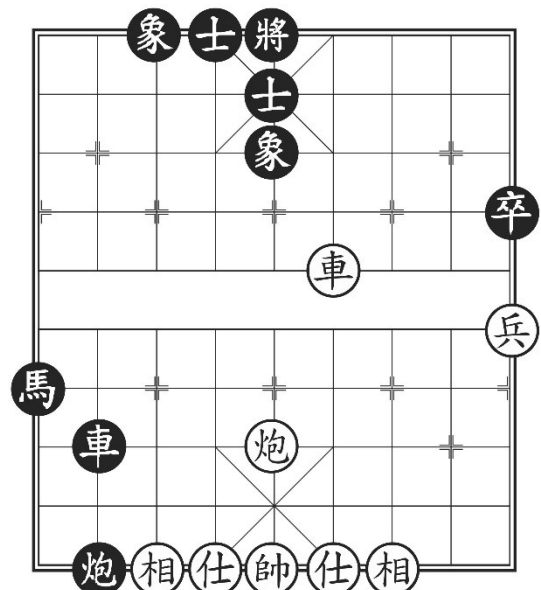


24.7. Một chiếu một dọa hết mãi: hòa.

Hình 11:

1. X4-2 Tg5-6
2. X2-4 Tg6-5
3. X4-2 Tg5-6
4. X2-4 Tg6-5
5. X4-2 Tg5-6
6. X2-4 Tg6-5

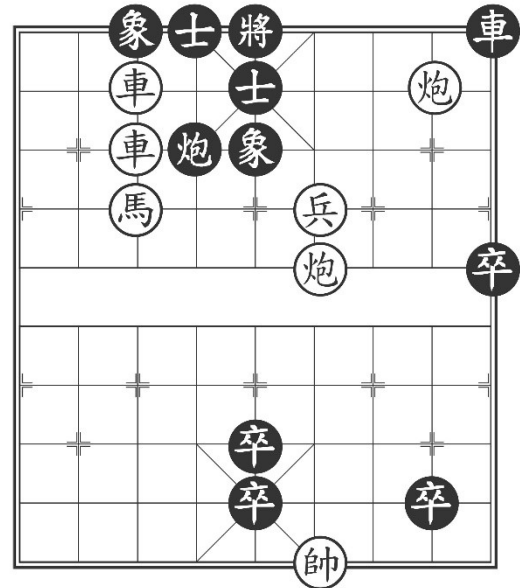
Bên Trắng dọa hết mãi, hai bên không thay đổi, xử hòa.



Hình 12:

1. P4-5 Tg5-6
2. P5-4 Tg6-5
3. P4-5 Tg5-6
4. P5-4 Tg6-5
5. P4-5 Tg5-6
6. P5-4 Tg6-5

Trắng chơi nước chiếu, rồi lại bình Pháo vào trung lộ với ý đồ đe dọa chiếu hết bằng cách: X7-5 tiếp theo X7.2... thắng cờ. Thí dụ này thuộc về một chiếu, một dọa hết nên xử hòa.

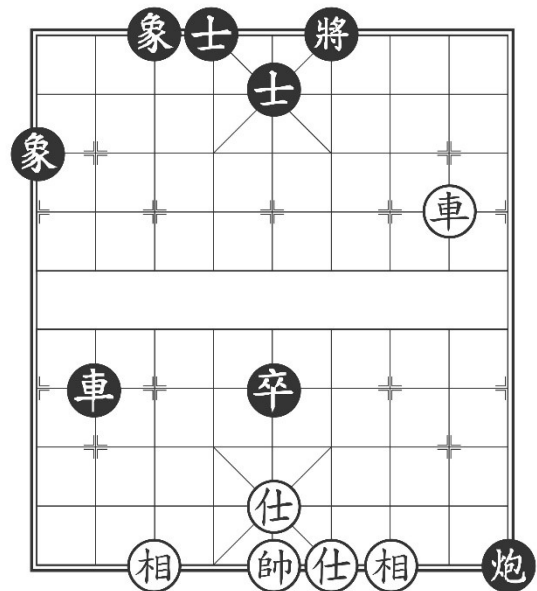


24.8. Một chiếu, một dọa bắt: hòa.

Hình 13:

1. X2.3 Tg6.1
2. X2/9 P9/5
3. X2.8 Tg6/1
4. X2/3 P9/2
5. X2.4 Tg6.1
6. X2/2 P9.4
7. X2.1 Tg6/1
8. X2.1 Tg6.1

Xe Trắng một nước chiếu hoặc nhiều nước chiếu bắt quân, Pháo Đen tuy không có căn, nhưng không phải bắt mãi nên hòa.

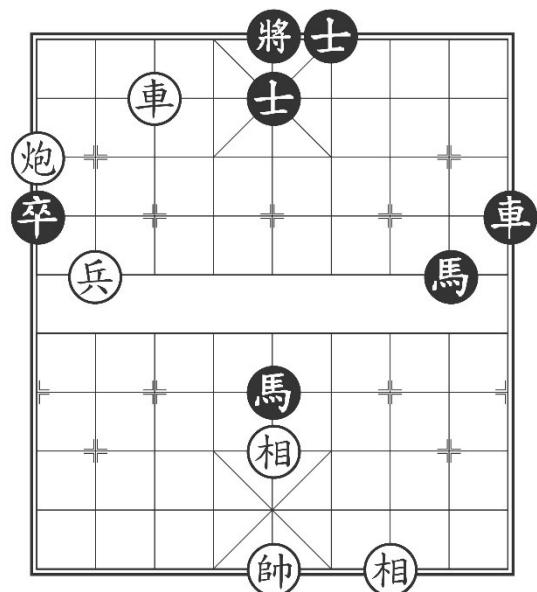


24.9. Một chiếu một ngừng, hoặc một chiếu một đòi rút ăn quân, đều xử hòa.

Hình 14:

1. X7.1 S5/4
2. X7/1 S4.5
3. X7.1 S5/4
4. X7/1 S4.5
5. X7.1 S5/4
6. X7/1 S4.5

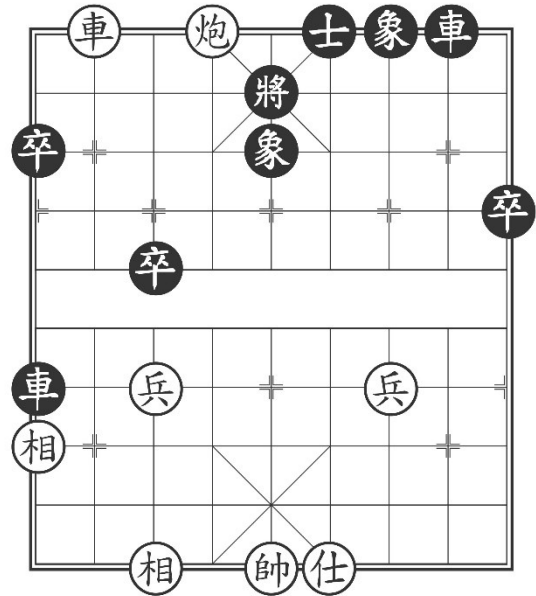
Bên Trắng một chiếu một ngừng, nên hòa.



Hình 15:

1. X8/1 Tg5/1
2. X8.1 Tg5.1
3. X8/1 Tg5/1
4. X8.1 Tg5.1

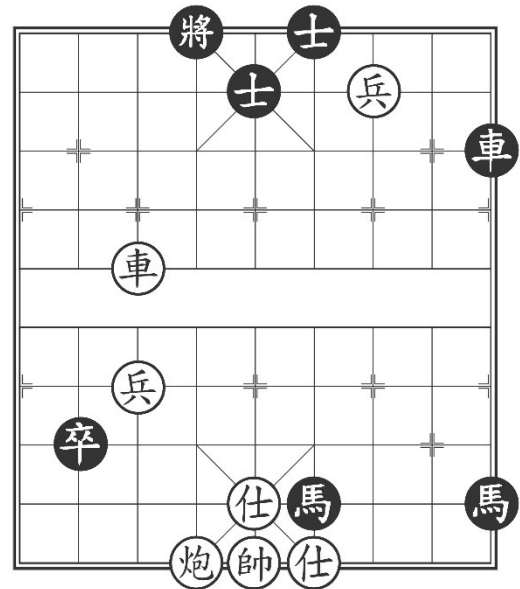
Bên Trắng một chiếu một dọa rút Pháo ăn quân Xe, nên hòa.



Hình 16:

1. X7.4 Tg4/1
2. X7/4 Tg4/1
3. X7.4 Tg4.1
4. X7/4 Tg4/1
5. X7.4 Tg4.1
6. X7/4 Tg4.1

Bên Trắng chiếu xong thoái Xe, ý đồ bình Xe chiếu, buộc Đen phải lên Sĩ và tiếp theo bình Xe rút ăn Xe hoặc Mã. Ở đây vẫn thuộc loại một chiếu một ngừng, nên xử hòa.

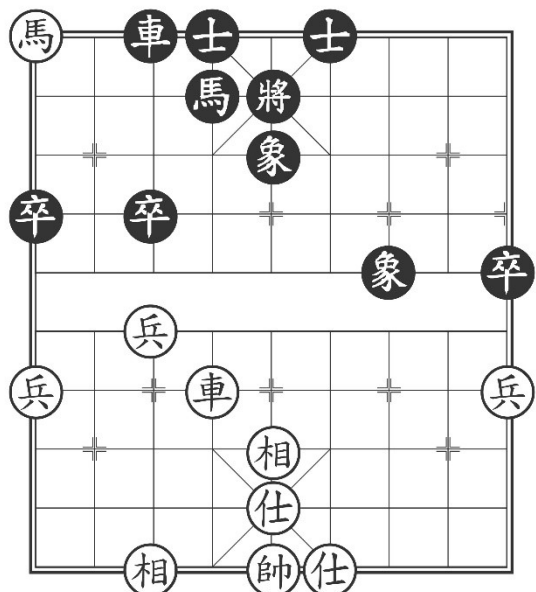


24.10. Một lần bắt, một lần rút dọa bắt

Hình 17:

1. X6-2 Tg5/1
2. X2-6 Tg5.1
3. X6-2 Tg5/1
4. X2-6 Tg5.1
5. X6-2 Tg5/1
6. X2-6 Tg5.1

Để cứu quân Mã biên, buộc Trắng phải thực hiện kế hoạch một nước bắt Mã, một nước dọa bắt, nên xử hòa.



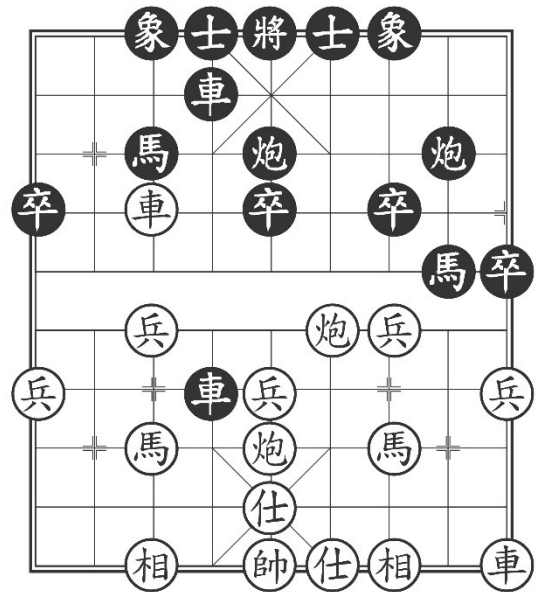
24.11.

Một Pháo hoặc hai Pháo không được đuổi bắt mãi một Xe, dù Xe được bảo vệ (có căn), hoặc ngay Xe bị đuổi có một lần bắt lại đối phương không được bảo vệ.

Hình 18

1. P4/2 Xt.2
2. P4.2 Xt/2
3. P4/2 Xt.2
4. P4.2 Xt/2
5. P4/2 Xt.2
6. P4/2 Xt/2

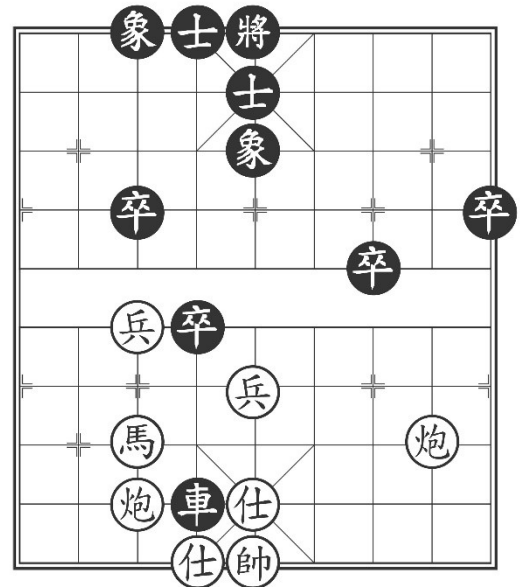
Pháo Trắng đuổi bắt mãi Xe có căn, nên thua.



Hình 19:

1. P2/1 X4/2
2. P2.2 X4.2
3. P2/2 X4/2
4. P2.2 X4.2
5. P2/2 X4/2
6. P2.2 X4.2

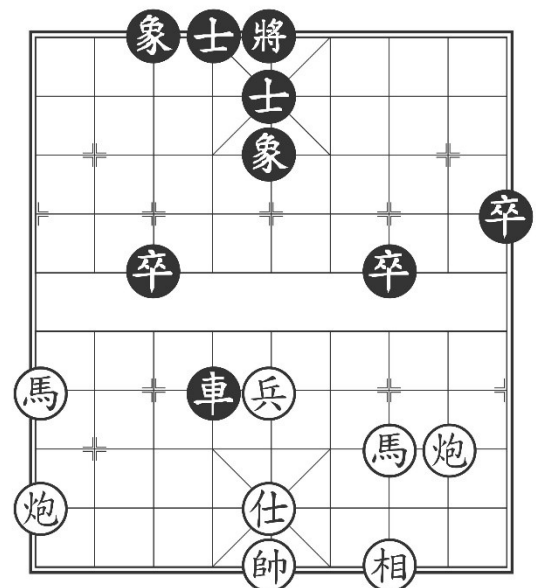
Pháo Trắng đi liên hai nước bắt Xe Đen, Xe này một nước có căn, một nước bắt lại Pháo Trắng. Tình huống này cần phân rõ ai phạm luật. Bên Đen một nước bắt Pháo, và một nước ngừng, nên chưa phạm luật. Bên Trắng bắt mãi Xe Đen, nên phạm luật bắt mãi, xử thua.



Hình 20

1. P2.1 X4.2
2. P2/2 X4/2
3. P2.2 X4.2
4. P2/2 X4/2
5. P2.2 X4.2
6. P2/2 X4/2

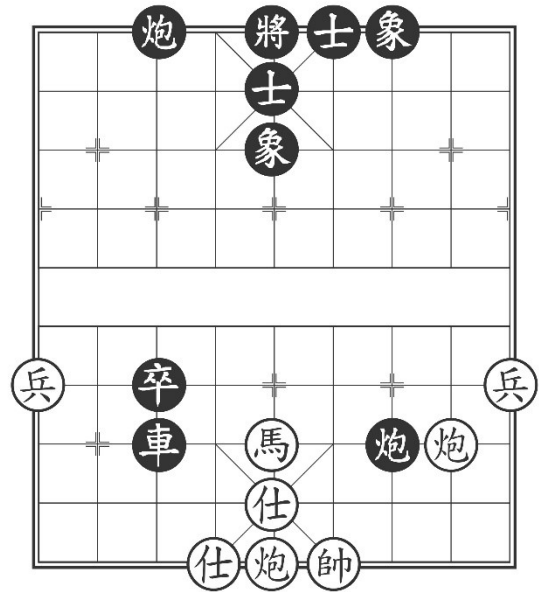
Pháo Trắng đuổi mãi Xe Đen, phạm vào luật trường tróc, bị xử thua. Xe Đen một nước bắt Mã, một nước bắt Pháo, như vậy luật cho phép: Một quân luân phiên đuổi bắt hai quân.



Hình 21

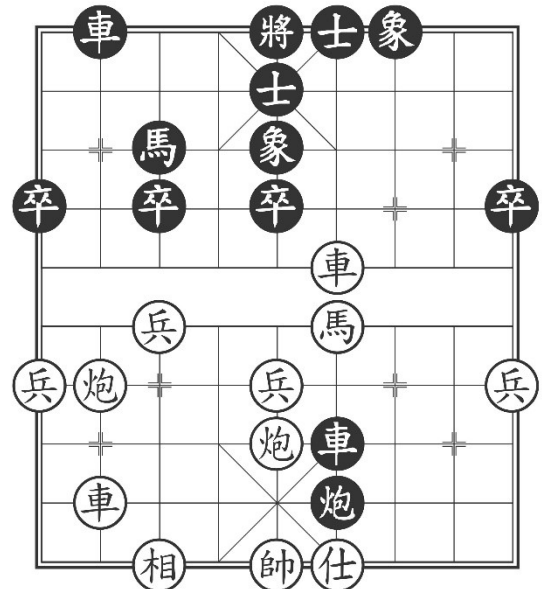
- | | |
|---------|------|
| 1. M5.6 | X3.1 |
| 2. P2/1 | P7.1 |
| 3. S5.6 | P7.1 |
| 4. S6/5 | P7/1 |
| 5. S5.6 | P7.1 |
| 6. S6/5 | |

Pháo Trắng lợi dụng lên Sĩ đuổi mãi Xe có căn, nên phạm luật: xử thua.



Hình 22:

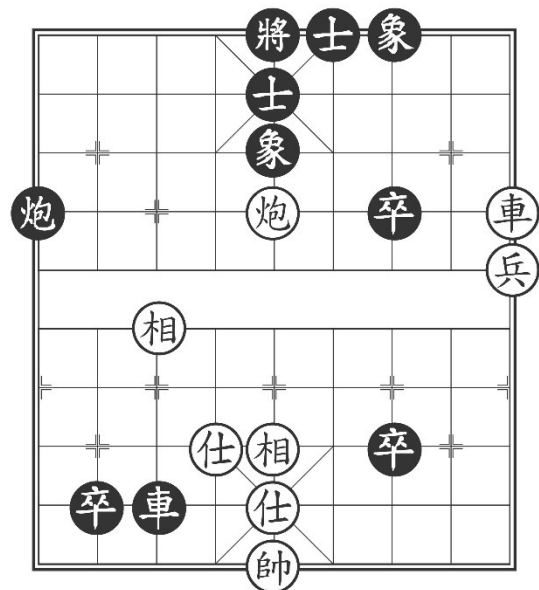
- | | |
|---------|------|
| 1. P8/1 | X6/1 |
| 2. P8.1 | X6.1 |
| 3. P8/1 | X6/1 |
| 4. P8.1 | X6.1 |
| 5. P8/1 | X6/1 |
| 6. P8.1 | X6.1 |



Hình 23:

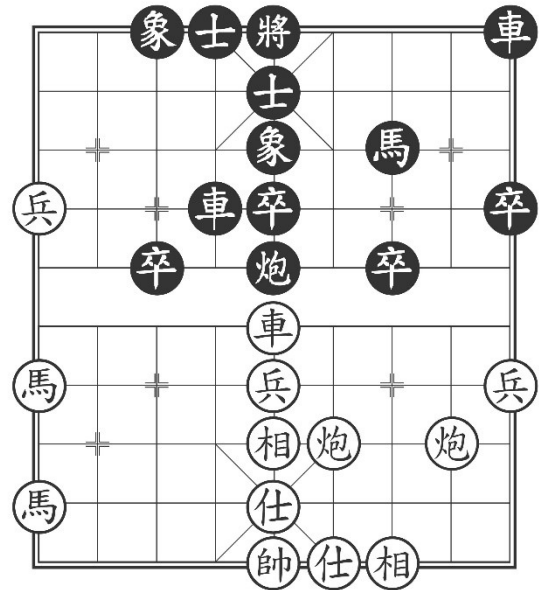
- | | |
|---------|------|
| 1. P5-7 | X3-4 |
| 2. P7-6 | X4-3 |
| 3. P6-7 | T5-3 |
| 4. T7-9 | T3/5 |
| 5. T9.7 | X3-4 |
| 6. P7-6 | X4-3 |
| 7. P6-7 | |

Hình 22 và 23 Pháo Trắng đuổi bắt mãi Xe Đen, tuy ăn được Xe rồi nhưng cũng mất lại Xe, nhưng ở tình huống trước mắt Pháo Trắng đuổi bắt mãi Xe, nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 24:

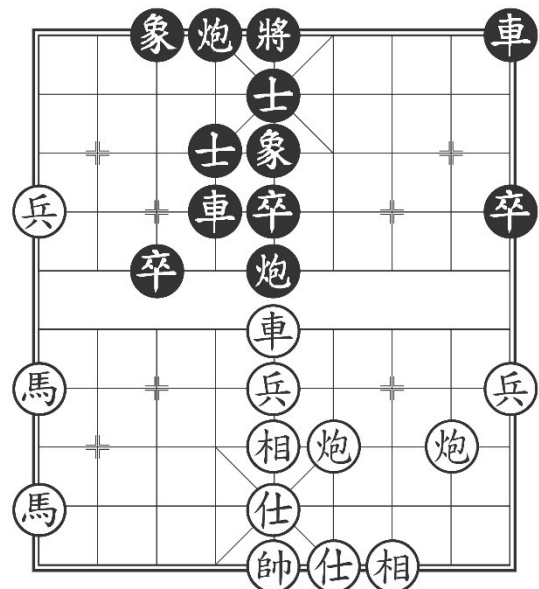
- | | |
|---------|------|
| 1. P2.4 | X4.3 |
| 2. P4.1 | X4.2 |
| 3. P2/5 | X4/5 |
| 4. P4.3 | X4.3 |
| 5. P2.2 | X4.2 |
| 6. P4/5 | |



Hình 25:

- | | |
|---------|------|
| 1. P2.4 | X4.3 |
| 2. P4.1 | X4.2 |
| 3. P4/2 | X4/2 |
| 4. P2/3 | X4/3 |
| 5. P4.5 | |

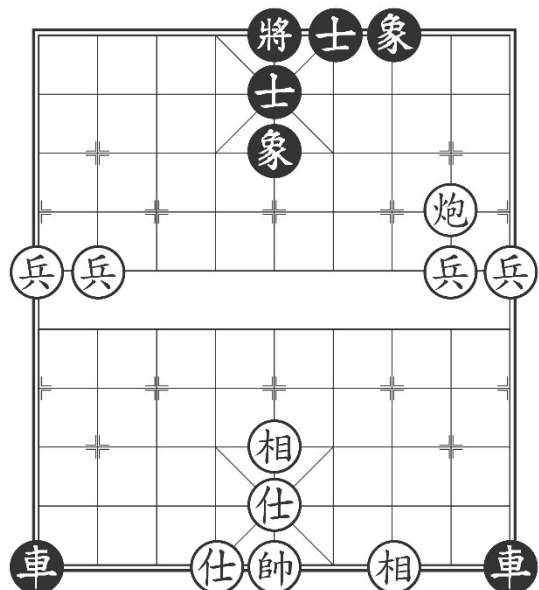
Hình 24 và 25 hai Pháo Trắng đuổi bắt mồi Xe, nên phạm luật, xử thua.



24.12. Một Pháo dọa bắt hai Xe hoặc hai Pháo luân phiên đuổi bắt mồi Xe: hòa

Hình 26:

- | | |
|---------|------|
| 1. P2-1 | X9-8 |
| 2. P1-9 | X1-2 |
| 3. P9-2 | X8-9 |
| 4. P2-8 | X2-1 |
| 5. P8-1 | |

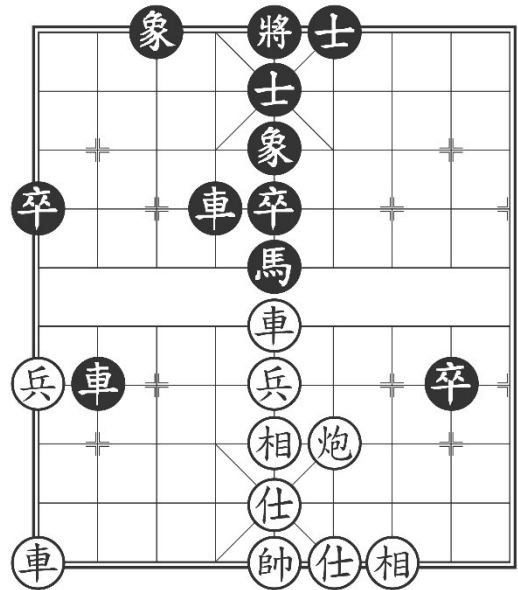




Hình 27:

1. P4.1 X2.2
2. P4.3 X4.3
3. P4/5 X2/5
4. P4.2 X2/5
5. P4.3

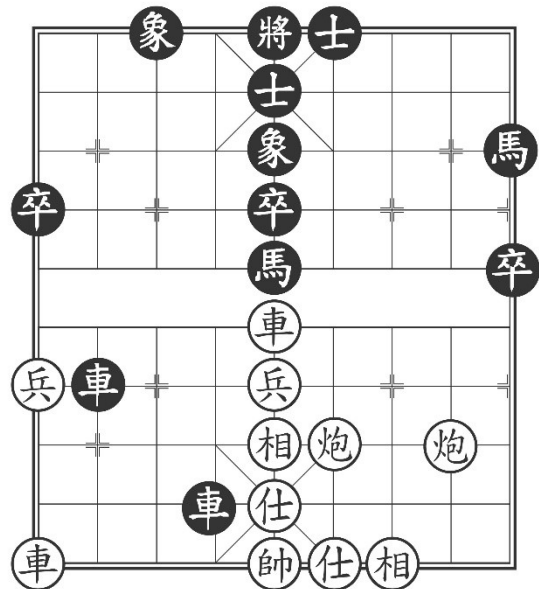
Hình 26 và 27, Trắng dùng Pháo lần lượt đuổi bắt mãi hai Xe, tuy Xe Hình 27 không có căn, nhưng luật cho phép một quân luân phiên đuổi bắt mãi hai hoặc nhiều quân, nên xử hòa.



Hình 28:

1. P4.1 X2/3
2. P2/1 X4/4
3. P4.2 X4.2
4. P2.2 X4.2
5. P2.3 X2.3
6. P4/4 X4.4
7. P2/3 X2/3
8. P4.4 X4.4
9. P2.3

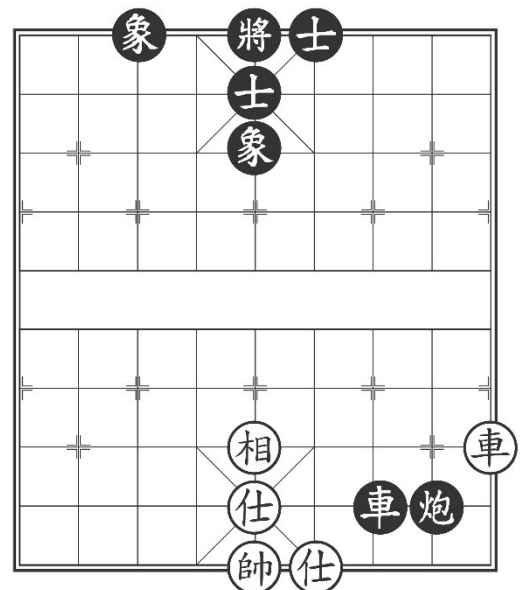
Hai quân Pháo luân phiên đuổi bắt hai quân Xe, nên xử hòa.



24.13. Dọa bắt mãi quân đối phương có căn bảo vệ: hòa

Hình 29:

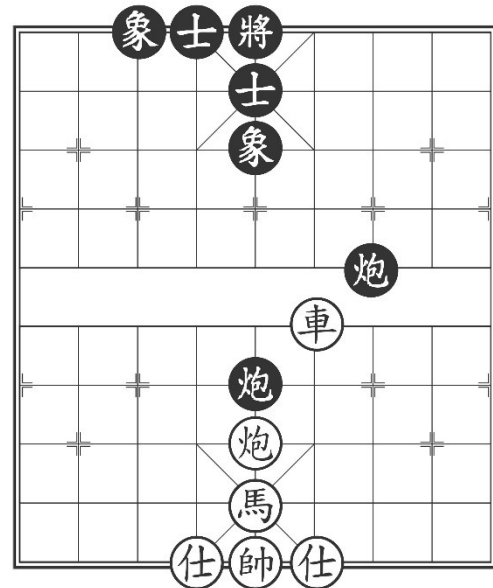
1. X1-2 P8-9
2. X2-1 P9-8
3. X1-2 P8-9
4. X2-1 P9-8
5. X1-2 P8-9
6. X2-1 P9-8



Hình 30:

1. X4-3 P7-3
2. X3-7 P3-7
3. X7-3 P7-3
4. X3-7 P3-7
5. X7-3 P7-3
6. X3-7 P3-7

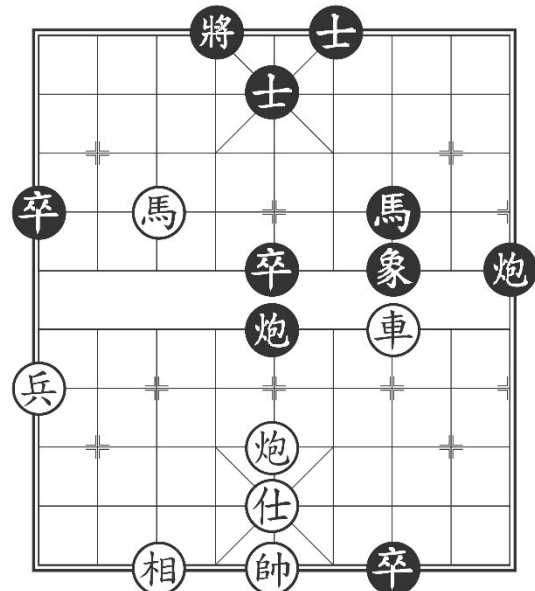
Hình 29 và 30: Xe Trắng bắt mã quân Pháo Đen có căn, nên đứng luật, xử hòa.



Hình 31:

1. X2-1 P9-8
2. X1-2 P8-9
3. X2-1 P9-8
4. X1-2 P8-9
5. X2-1 P9-8
6. X1-2 P8-9

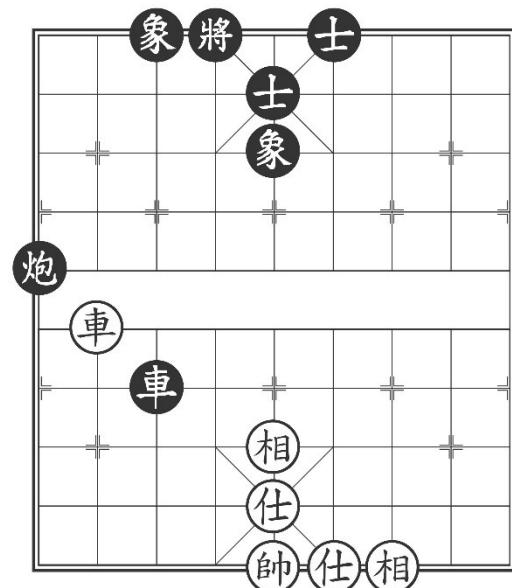
Xe Trắng đi một nước bắt quân Pháo có căn, một nước bắt quân Pháo không có căn, nên không phạm luật, hai bên cứ lặp lại thì xử hòa.



24.14. Bắt mã quân không có căn: thua

Hình 32:

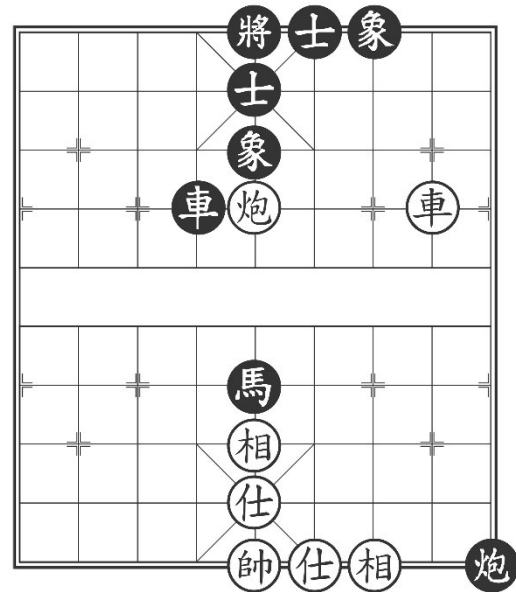
1. X8-9 P1-5
2. X9-5 P5-1
3. X5-9 P1-5
4. X9-5 P5-1
5. X5-9 P1-5
6. X9-5 P5-1



Hình 33:

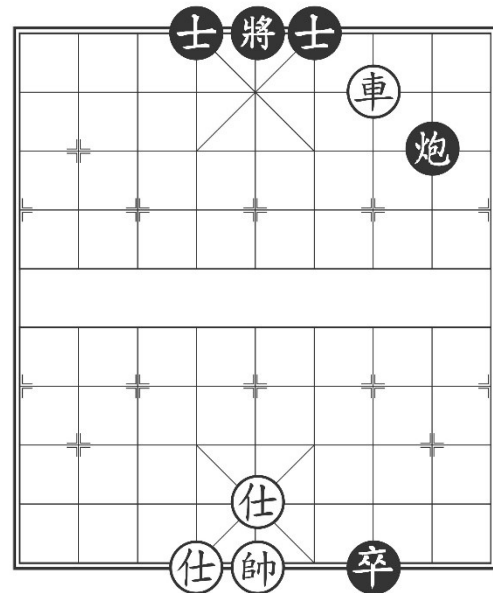
1. X2-1 P9-8
2. X1-2 P8-9
3. X2-1 P9-8
4. X1-2 P8-9
5. X2-1 P9-8
6. X1-2 P8-9

Hình 32 và 33: Xe bên Trắng đuổi bắt mãi quân Pháo Đen không có căn, nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 34:

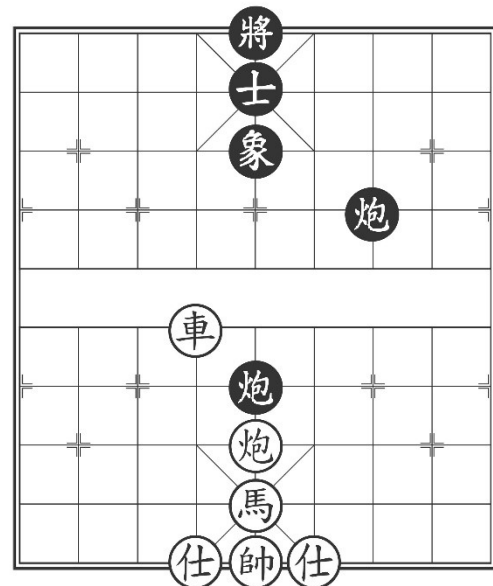
1. X3-2 P8-3
2. X2-7 P3-8
3. X7-2 P8-3
4. X2-7 P8-8
5. X7-2 P8-3
6. X2-7 P3-8



Hình 35:

1. X6-3 P7-3
2. X3-7 P3-7
3. X7-3 P7-3
4. X3-7 P3-7
5. X7-3 P7-3
6. X3-7

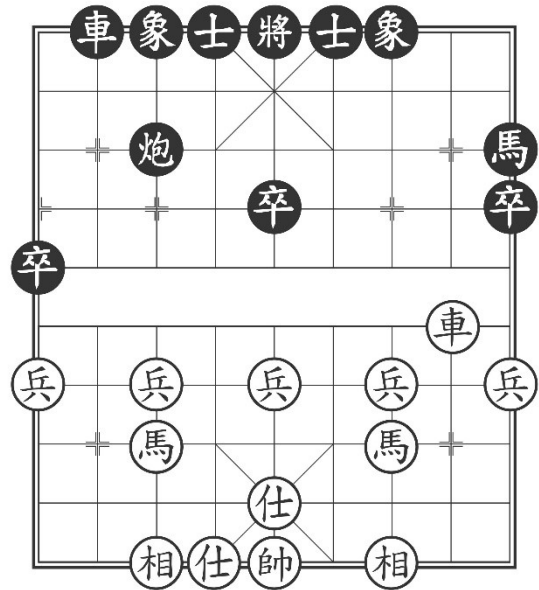
Bên Đen dọa hết mã, nhưng không phạm luật. Bên Trắng dùng Xe đuổi bắt mãi quân Pháo Đen nên phạm luật, xử thua.



Hình 36:

1. X2-7 P3-7
2. X7-3 P7-3
3. X3-7 P3-7
4. X7-3 P7-3
5. X3-7 P3-8
6. X7-3 P7-3

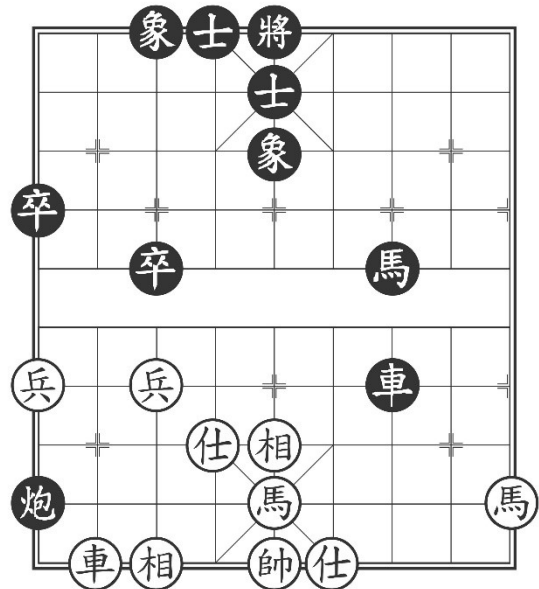
Pháo Đen luân phiên đuổi bắt hai quân, nên chưa phạm luật. Xe Trắng đuổi bắt mã quân Pháo, nên phạm luật, xử thua.



Hình 37:

1. X8.1 P1.1
2. X8/1 P1/1
3. X8.1 P1.1
4. X8/1 P1/1
5. X8.1 P1.1
6. X8/1 P1/1

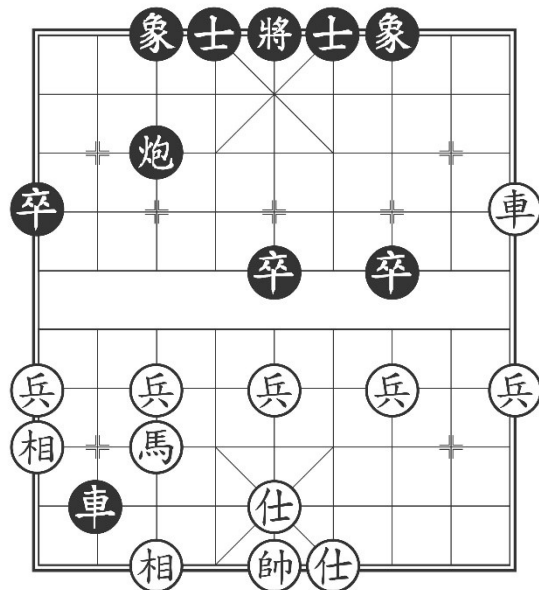
Pháo đen luân phiên một chiếu, một bắt Mã nên chưa phạm luật. Xe Trắng đuổi bắt mã quân xử thua.



Hình 38

1. X1-7 P3-8
2. X7-2 P8-3
3. X2-7 P3-8
4. X7-2 P8-3
5. X2-7 P3-8
6. X7-2 P8-3

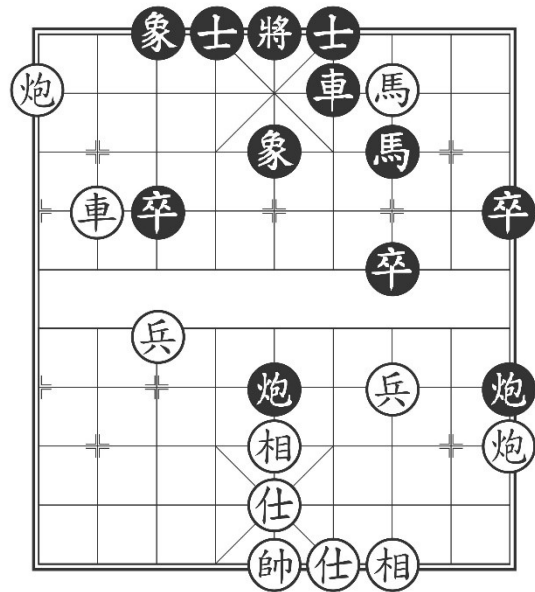
Pháo Đen luân phiên bắt Mã và dọa chiếu hết, nên không phạm luật. Xe Trắng đuổi bắt mã quân Pháo, nên phạm luật, bị xử thua.



24.15. Bắt mãi một quân đối phương không di động được: thua.

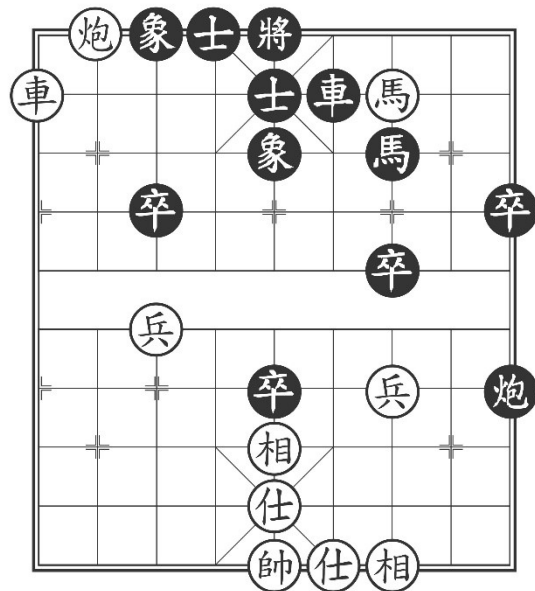
Hình 39:

1. X8.2 S6.5
2. X8/3 S5/6
3. X8.3 S6.5
4. X8/2 S5/6
5. X8.2 S6.5
6. X8/2 S5/6



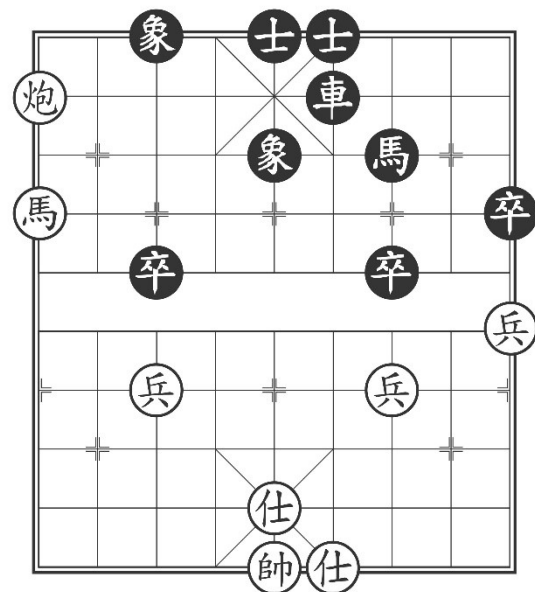
Hình 40:

1. P8/1 S5/6
2. P8.1 S6.5
3. P8/1 S5/6
4. P8.1 S6.5
5. P8/1 S5/6
6. P8.1 S6.5



Hình 41:

1. M9.8 S6.5
2. M8/7 S5/6
3. M7.6 S6.5
4. M6/7 S5/6
5. M7.8 S6.5
6. M8/7 S5/6



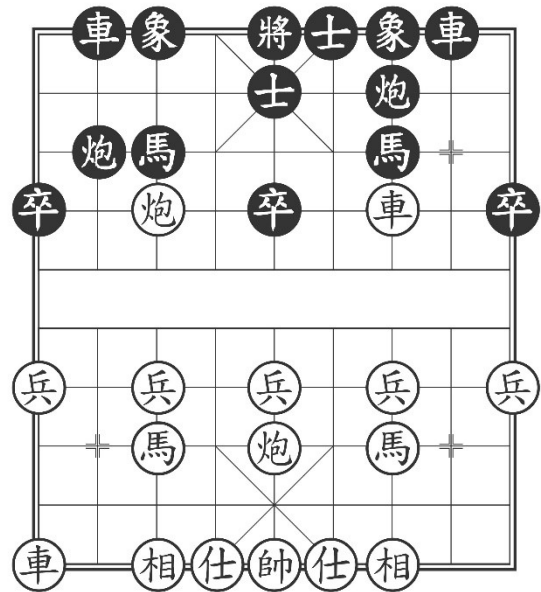
Hình 39, 40, 41 tuy Mã Trắng không có căn, nhưng Xe Đen không di động được, nên không tính là bắt mãi quân Mã này. Bên Trắng lợi dụng Xe Pháo hoặc Mã Pháo bắt mãi Xe Đen, nên phạm luật bị xử thua.

24.16. Pháo, Mã luân phiên bắt mãi một quân, bị xử thua (các hình 42, 43, 44).

Hình 42:

1. X3-4 M7.8
2. X4-3 M8/7
3. X3-4 M7.8
4. X4-3 M8/7
5. X3-4 M7.8
6. X4-3 M8/7

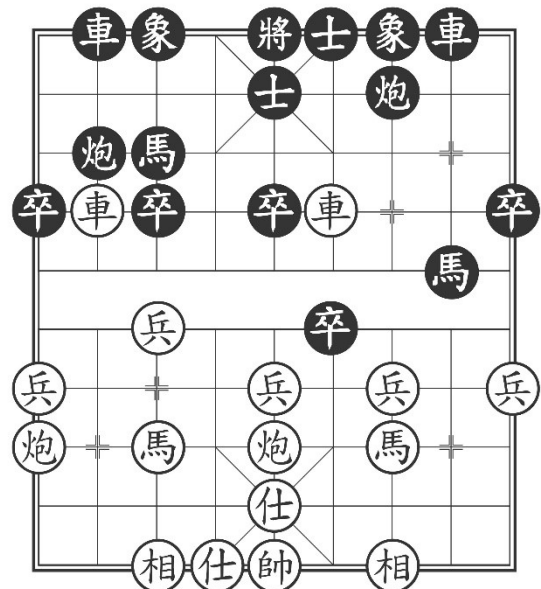
Xe Trắng một bắt, một ngừng nên chưa phạm luật, Mã và Pháo Đen đuổi bắt mãi Xe nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 43:

1. X4-3 M8/7
2. X3-4 M7.8
3. X4-3 M8/7
4. X3-4 M7.8
5. X4-3 M8/7
6. X3-4 M7.8

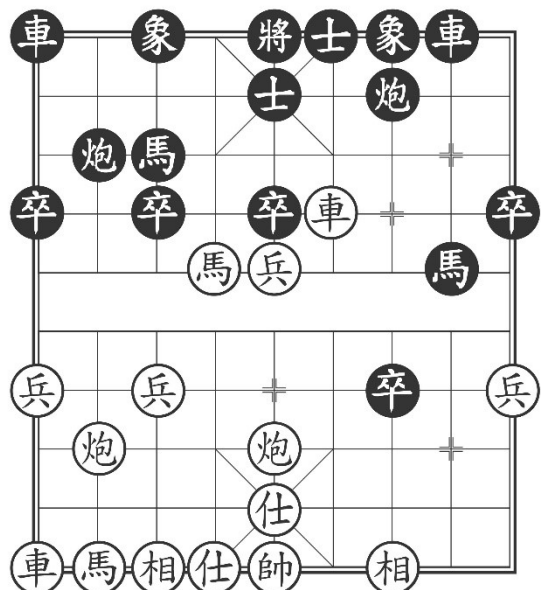
Xe bên Trắng luân phiên bắt hai quân, nên chưa phạm luật. Mã và Pháo Đen đuổi bắt mãi Xe, nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 44:

1. X4-3 M8/7
2. X3-4 M7.8
3. X4-3 M8/7
4. X3-4 M7.8
5. X4-3 M8/7
6. X3-4 M7.8

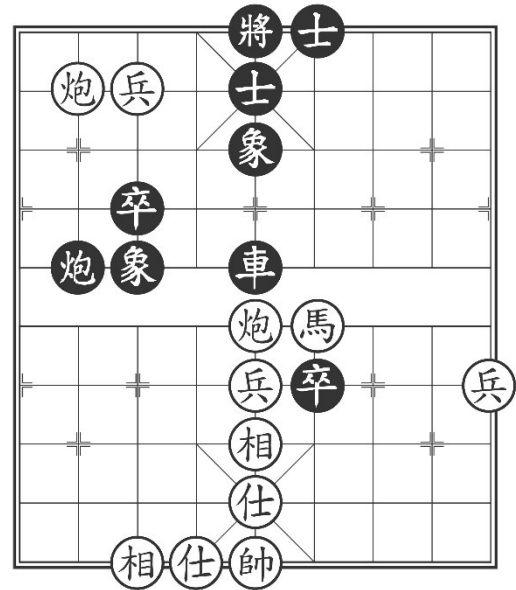
Mã và Pháo Đen đuổi bắt mãi Xe, nên phạm luật, xử thua.



24.17. Hai bắt, một bắt lại: hai bắt thua (các hình 45, 46, 47).

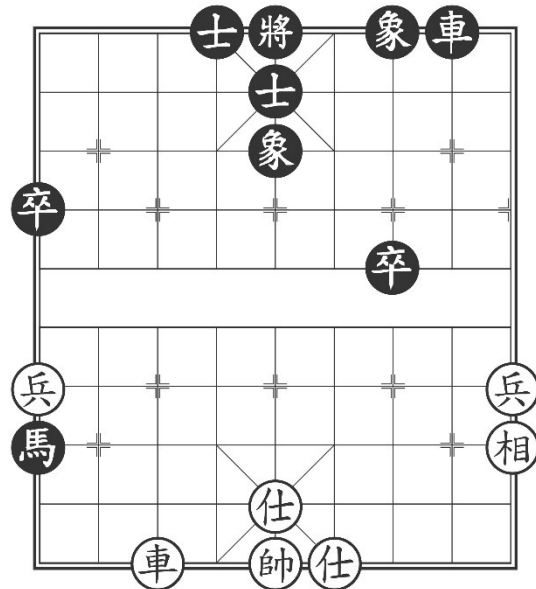
Hình 45:

- | | |
|---------|------|
| 1. M4.3 | X5/1 |
| 2. M3.4 | X5.1 |
| 3. M4/3 | X5/1 |
| 4. M3/4 | X5.1 |
| 5. M4.3 | X5/1 |
| 6. M3.4 | X5.1 |



Hình 46:

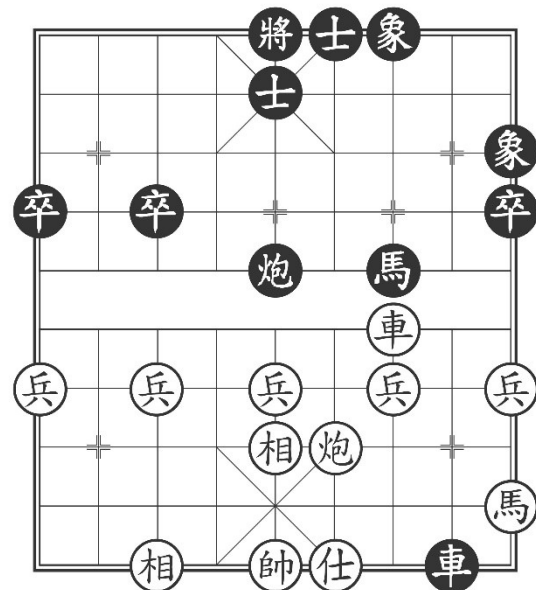
- | | |
|---------|------|
| 1. X7.2 | M1.2 |
| 2. X7/1 | M2/1 |
| 3. X7/1 | M1.2 |
| 4. X7/1 | M2/1 |
| 5. X7.1 | M1.2 |
| 6. X7/1 | M2/1 |



Hình 47:

- | | |
|---------|------|
| 1. M1.3 | X8-7 |
| 2. M3/1 | X7-8 |
| 3. M1.3 | X8-7 |
| 4. M3/1 | X7-8 |
| 5. M1.3 | X8-7 |
| 6. M3/1 | X7-8 |

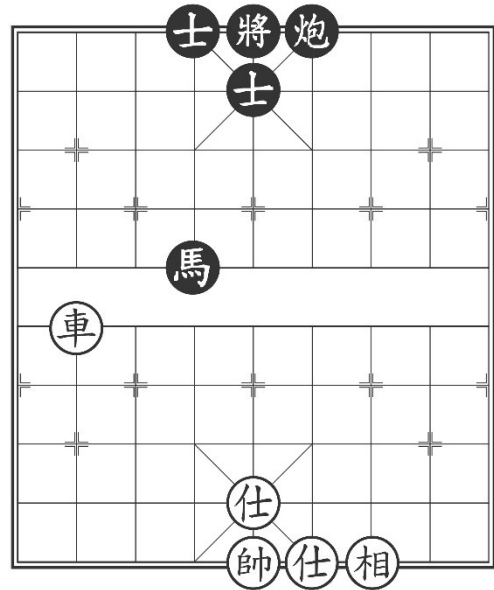
Hình 45, 46, 47 đều là hai bắt, một bắt lại, nên bên hai bắt bị xử thua.



24.18. Một bắt, một bắt lại: hòa.

Hình 48:

- | | |
|---------|------|
| 1. X8.1 | M4.3 |
| 2. X8-7 | M3/5 |
| 3. X7/1 | M5/4 |
| 4. X7-6 | M4.6 |
| 5. X6.1 | M6.5 |
| 6. X6-5 | M5/3 |
| 7. X5/1 | M3/4 |
| 8. X5-6 | |

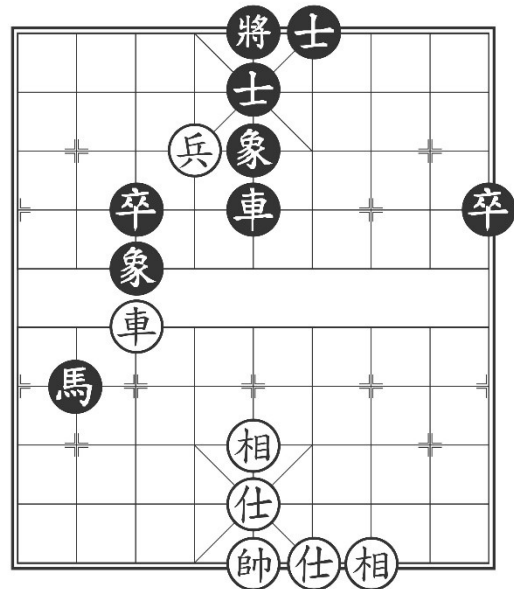


24.19. Bắt mãi một quân: thua (các hình 49, 50).

Hình 49:

- | | |
|---------|------|
| 1. X7/1 | M2.1 |
| 2. X7/2 | M1/2 |
| 3. X7.2 | M2.1 |
| 4. X7/2 | M1/2 |
| 5. X7.2 | M2.1 |
| 6. X7/2 | M1/2 |

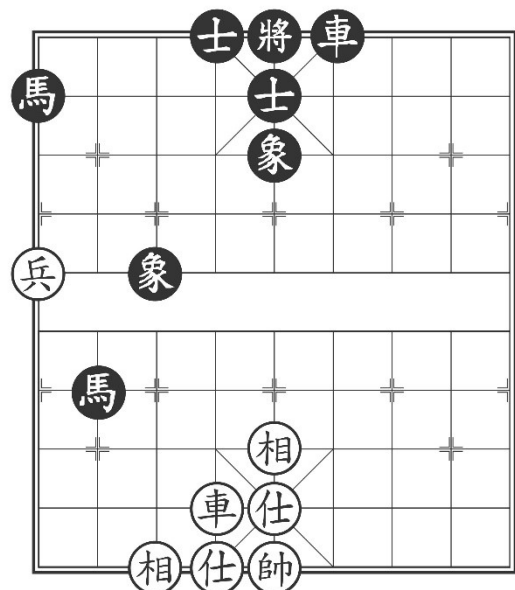
Mã Đen một bắt một ngừng nên không phạm luật, Xe Trắng đuổi bắt mãi quân Mã, nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 50:

- | | |
|---------|------|
| 1. X6.2 | M2.3 |
| 2. X6/2 | M3/2 |
| 3. X6.2 | M2.3 |
| 4. X6/2 | M3/2 |
| 5. X6.2 | M2.3 |
| 6. X6/2 | M3/2 |

Mã Đen một chiếu, một bắt, nên chưa phạm luật, Xe Trắng đuổi bắt mãi quân Mã, nên phạm luật, bị xử thua.

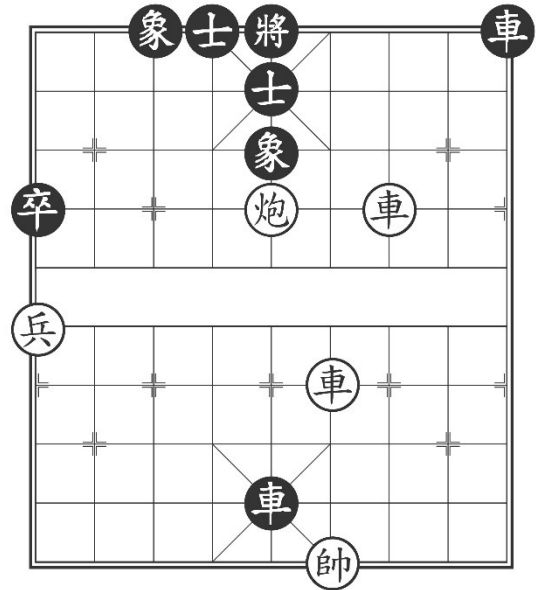


24.20. Bắt mãi quân cùng loại (Xe bắt Xe, Pháo bắt Pháo hoặc Mã bắt Mã):

- Nếu quân hai bên đều không bị giam, có thể ăn quân thì coi là thí mãi, không đổi xử hòa.
- Nếu quân một bên bị giam không ăn được quân, thì đối phương không được bắt mãi. (Các hình từ 51 đến 55).

Hình 51:

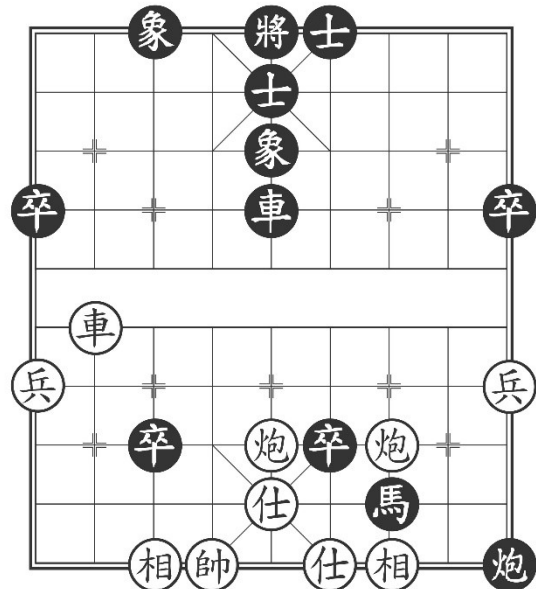
1. X3-1 X9-8
2. X1-2 X8-7
3. X2-3 X7-8
4. X3-2 X8-9
5. X2-1 X9-7
6. X1-3



Hình 52:

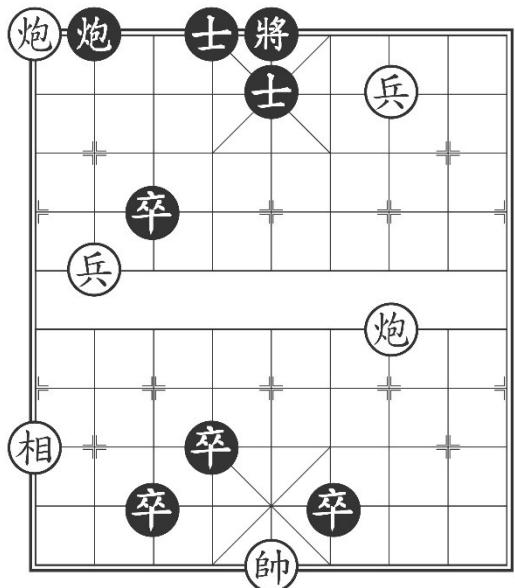
1. X8.2 X5.3
2. X8/3 X5/2
3. X8.2 X5.2
4. X8/2 X5/1
5. X8.1 X5.1
6. X8/1

Hình 51 và 52: Xe Trắng thí mãi, còn Xe Đen thì chưa bị giam, nên cả hai bên đều không bị phạm luật, xử hòa.



Hình 53:

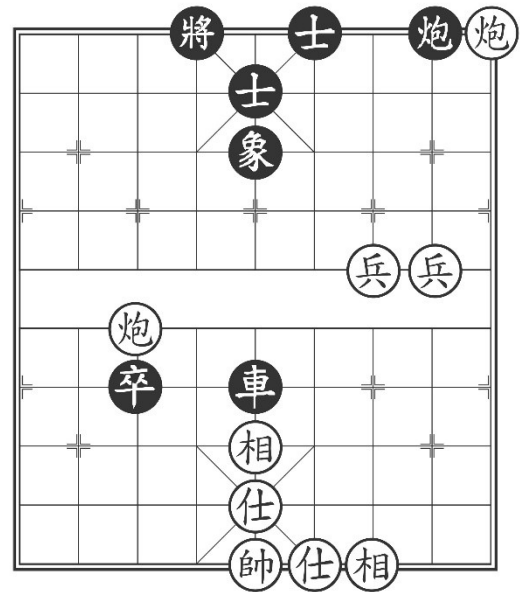
1. P3-8 P2-3
2. P8-7 P3-2
3. P7-8 P2-3
4. P8-7 P3-2
5. P7-8 P2-3
6. P8-7 P3-2



Hình 54:

1. P7-2 P8-7
2. P2-3 P7-8
3. P3-2 P8-7
4. P2-3 P7-8
5. P3-2 P8-7
6. P2-3 P7-8

Pháo Đen tuy bị giam, nhưng vì có một nước có căn, nên Pháo Trắng không bị coi là bắt mãi, do đó xử hòa.

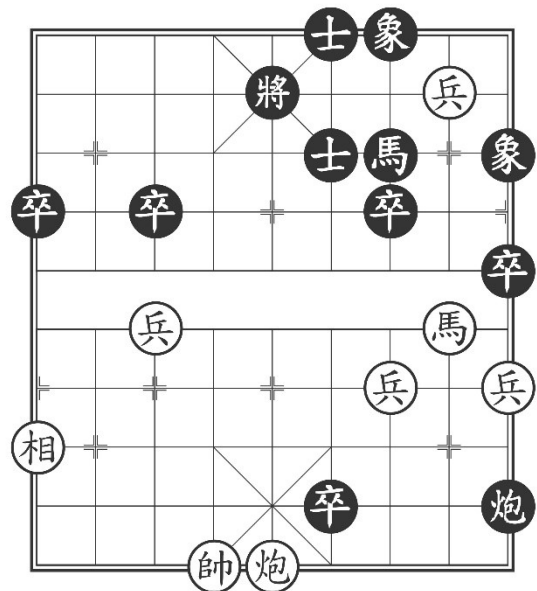


Hình 55:

1. M2.4 M7.9
2. M4/2 M9/7
3. M2.4 M7.9
4. M4/2 M9/7

Mã Đen bị vương chân không thể ăn Mã Trắng, nên không phạm luật.

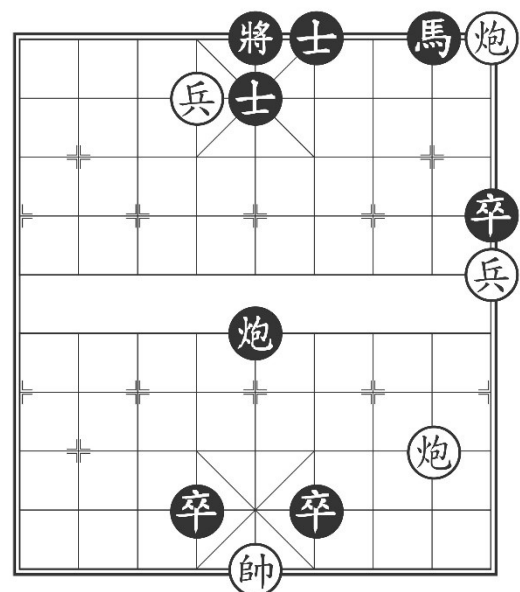
Mã Trắng đuổi bắt mãi Mã Đen, nên phạm luật, bị xử thua.



24.21. Pháo lợi dụng quân khác làm ngòi để bắt quân không có căn, thì coi là bắt mãi, bị xử thua. Nhưng nếu bắt mãi Tốt chưa qua sông, thì xử hòa. (Các hình từ 56 đến 60).

Hình 56:

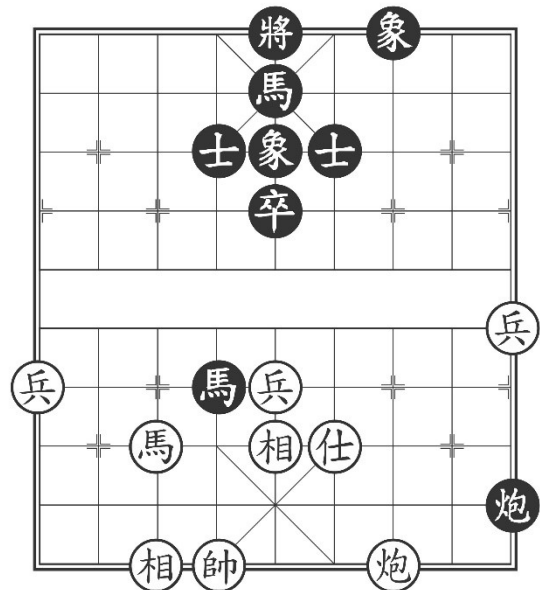
1. B1-2 P5-8
2. B2-3 P8-7
3. B3-2 P7-8
4. B2-3 P8-5
5. B3-2 P5-8
6. B2-3 P8-7
7. B3-2



Mã Đen không cần, Pháo Trắng thay đổi ngôi bắt mã là phạm luật, nên bên Trắng bị xử thua.

Hình 57:

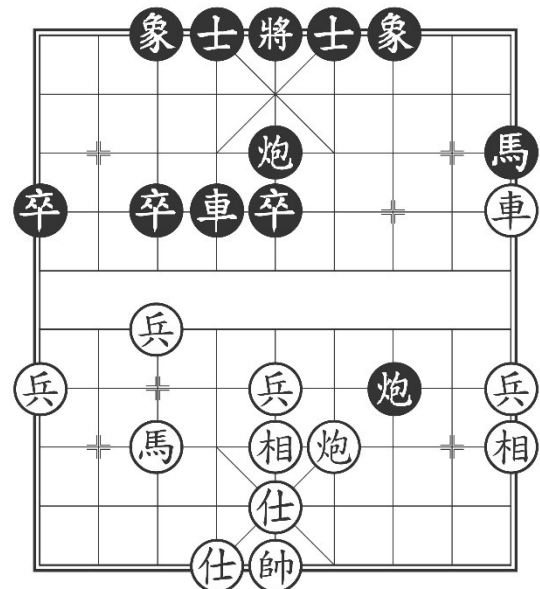
1. P3-4 P9-6
2. S4/5 P6-8
3. S5.4 P8-6
4. S4/5 P6-8
5. S5.4 P8-6
6. S4/5 P6-8
7. S5.4



Hình 58:

1. P4-3 P7-6
2. T1.3 P6-7
3. T3/1 P7-8
4. T5.3 P8-7
5. T3/5 P7-6
6. T1.3 P6-7
7. T3/1

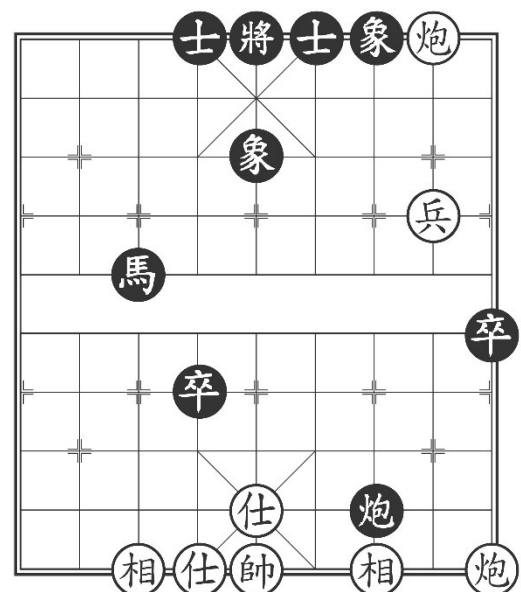
Hình 57 và 58: Pháo bên Trắng lợi dụng thay đổi ngôi để bắt mã Sĩ, Tượng, nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 59:

1. T3.1 P7-9
2. T1.3 P9-6
3. T3/1 P6-9
4. T1.3 P9-6
5. T3/1 P6-9
6. T1.3 P9-6

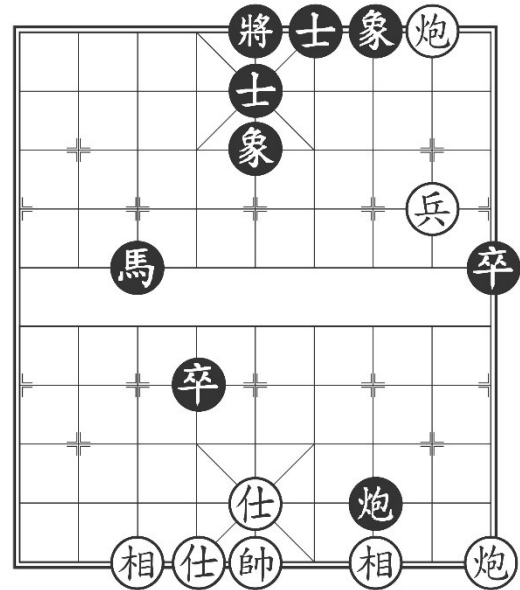
Tốt Đen qua sông không có cản, Pháo Trắng thay đổi ngôi để bắt mã Tốt Đen đã qua hà, nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 60:

1. T3.1 P7-9
2. T1.3 P9-6
3. T3/1 P6-9
4. T1.3 P9-6
5. T3/1 P6-9
6. T3.1

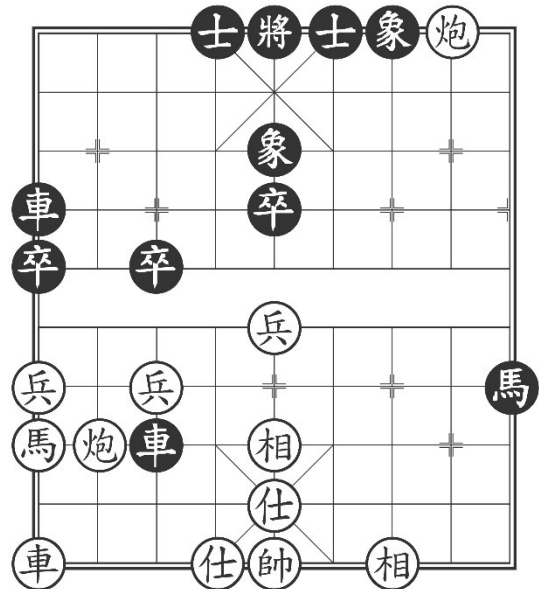
Tốt Đen tuy không có căn, nhưng chưa qua sông, Pháo Trắng có thể thay đổi ngòi để bắt mãi Tốt này nên không phạm luật.



24.22. Pháo lợi dụng quân khác làm ngòi bắt Xe đối phương (có căn hay không cũng thế), tuy Xe đối phương bất động, hai bên chỉ di động ngòi Pháo, thì vẫn coi là bắt mãi, không đòi xử thua. (Các hình 61, 62).

Hình 61:

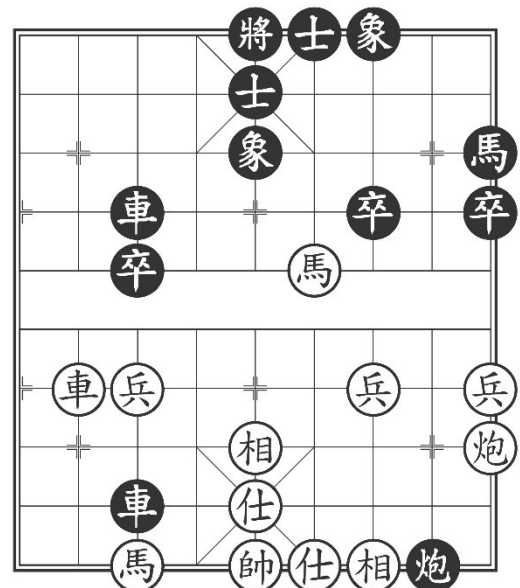
1. P2/7 M9.7
2. T5.3 M7.5
3. T3.5 M5/7
4. T5/3 M7/6
5. T3.5 M6.7
6. T5/3 M7/6
7. T3.5



Hình 62:

1. P1/1 P8/1
2. S5/6 P8.1
3. S6.5 P8/1
4. S5/6 P8.1
5. S6.5 P8/1
6. S5/6 P8.1
7. S6.5

Pháo Trắng lợi dụng lên xuống Sĩ Tượng bắt mãi Xe là phạm luật, bị xử thua.



24.23. Khi Xe bị Pháo giam không thể rời tuyến được thì sự di động của nó trên tuyến đó không phải là bắt quân, nếu lấy Xe bắt nó thì không coi là nước thí quân, nên không được bắt mãi, nếu trong đó có một nước có căn thì nước này không coi là nước bắt quân; nếu lấy Mã hoặc Pháo để bắt thì bắt kể Xe có căn hay không, cũng đều không được bắt mãi, đều bị xử thua. (Các hình từ 63 đến 66).

Hình 63:

1. P8.3 X5.1
2. P8.1 X5/1
3. P8/2 X5.2
4. P8.3 X5/3
5. P8/1 X5.1

Xe bên Đen bị giam không thể rời tuyến, rõ ràng không thể lấy quân Xe Đen đó bắt mãi Pháo, nên không phạm luật, xử hòa.

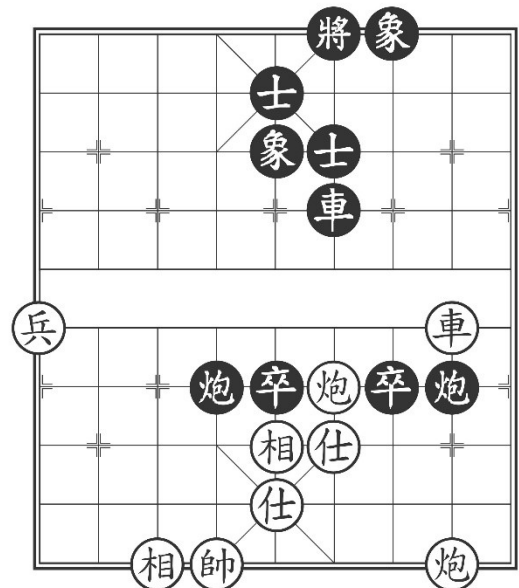
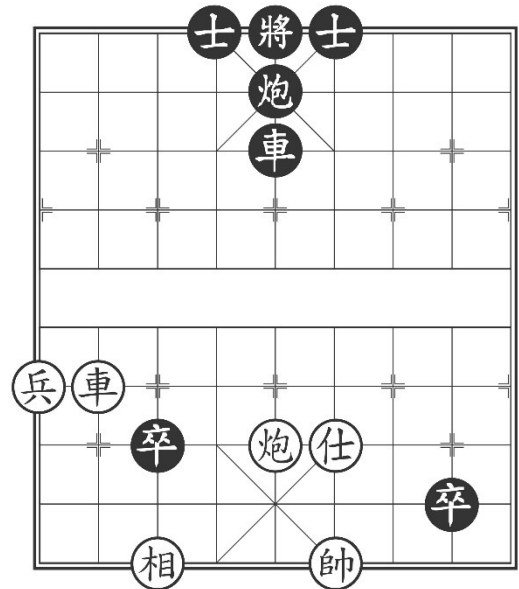
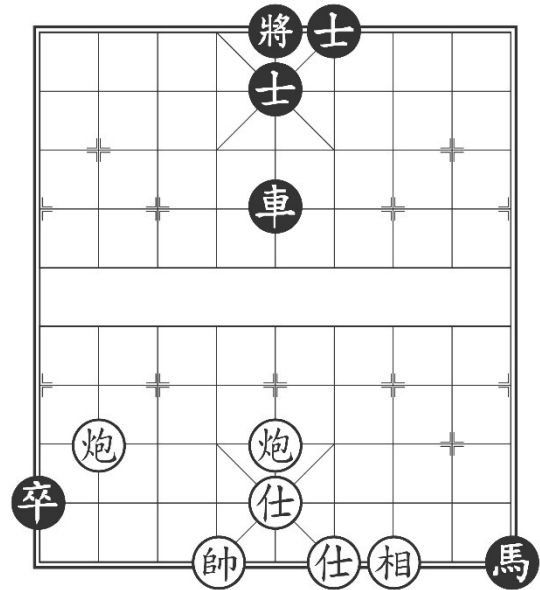
Hình 64:

1. X8.4 X5.4
2. X8/4 X5/1
3. X8.1 X5.1
4. X8/1 X5/1
5. X8.1 X5.1
6. X8/1 X5/1

Hình 64 và 65: Xe Đen bị Pháo Trắng trói buộc, không thể rời tuyến ăn quân, Xe Trắng tiến, thoái bắt mãi là phạm luật, bị xử thua.

Hình 65:

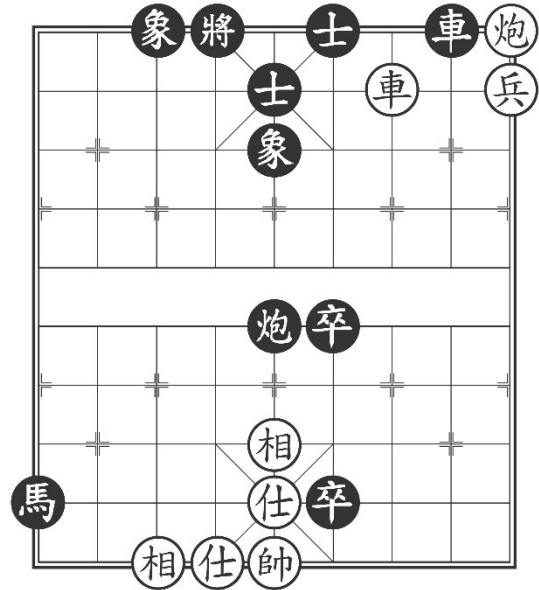
1. X2.2 X6.1
2. X2/1 X6/1
3. X2.1 X6.1
4. X2/1 X6/1
5. X2.1 X6.1
6. X2/1 X6/1



Hình 66:

1. X3-2 X8-7
2. X2-3 X7-8
3. X3-2 X8-7
4. X2-3 X7-8
5. X3-2 X8-7
6. X2-3 X7-8

Xe Đen đi một nước có căn, một nước không căn, Xe Trắng không tính là bắt mãi, nên không phạm luật.

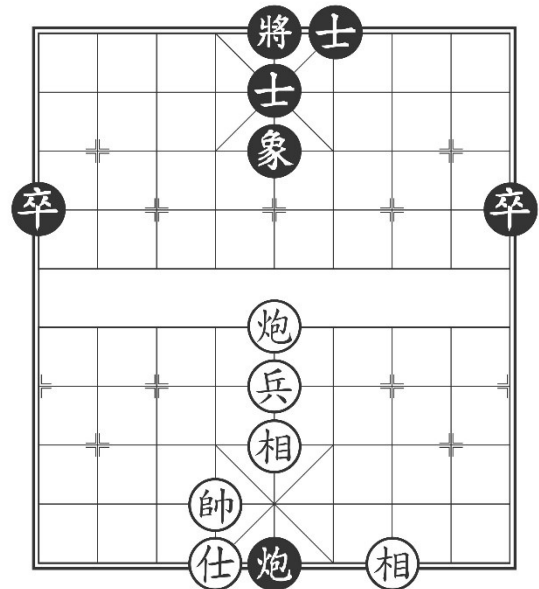


24.24. Tướng bắt mãi một quân của đối phương có sự hỗ trợ hay không cũng hòa. (Các hình 67, 68).

Hình 67:

1. Tg6-5 P5-6
2. Tg5-4 P6-5
3. Tg4-5 P5-6
4. Tg5-4 P6-5
5. Tg4-5 P5-6
6. Tg5-4 P6-5

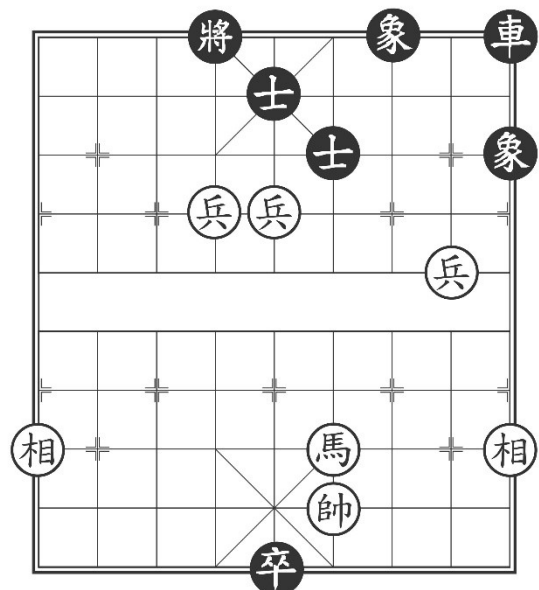
Tướng Trắng bắt mãi Pháo Đen chưa phạm luật, xử hòa.



Hình 68:

1. Tg4-5 B5-6
2. Tg5-4 B6-5
3. Tg4-5 B5-6
4. Tg5-4 B6-5
5. Tg4-5 B5-6
6. Tg5-4 B6-5

Tướng Trắng phối hợp với quân Mã bắt mãi Tốt Đen, nên chưa phạm luật, xử hòa.

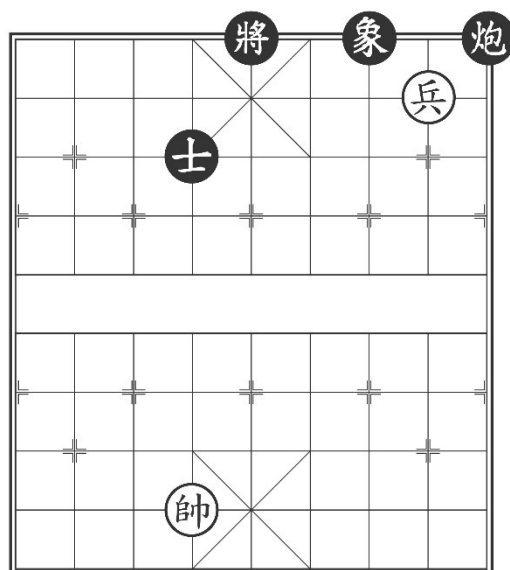


24.25. Tốt bắt mã là hòa. Hai Tốt hoặc nhiều Tốt hợp sức với nhau bắt một quân hoặc nhiều quân cũng hòa. Nếu trong đó có một nước hợp sức với Xe hoặc Mã hoặc Pháo bắt mã một quân cũng hòa. (Các hình 69, 70).

Hình 69:

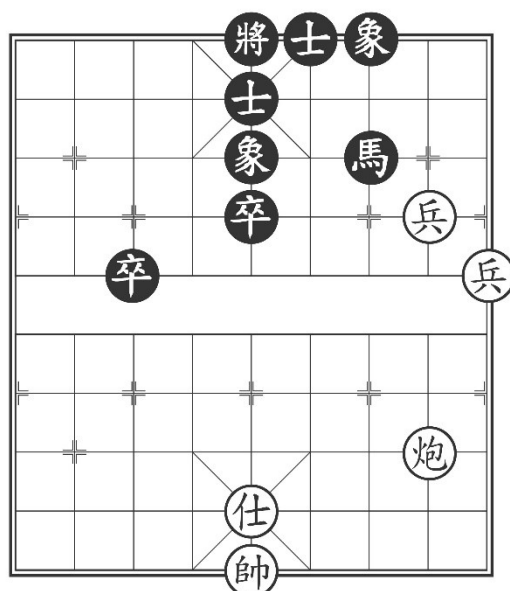
1. B2-1 P9-8
2. B1-2 P8-9
3. B2-1 P9-8
4. B1-2 P8-9
5. B2-1 P9-8
6. B1-2 P8-9

Tốt bắt mã một quân, nên xử hòa.



Hình 70:

1. B2-3 M7/8
2. B3-2 M8.7
3. B2-3 M7/8
4. B3-2 M8.7
5. B2-3 M7/8
6. B3-2 M8.7
7. B2-3

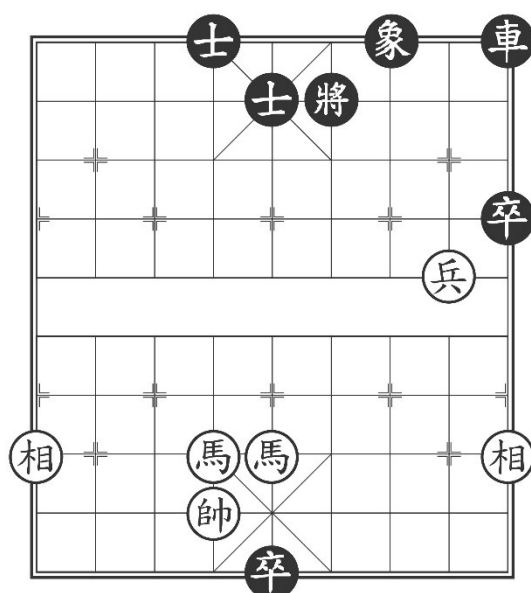


24.26. Tượng hoặc Tốt nếu phối hợp với quân khác bắt mã một quân thì xử thua. (Các hình 71, 72, 73).

Hình 71:

1. Tg6-5 B5-4
2. Tg5-6 B4-5
3. Tg6-5 B5-4
4. Tg5-6 B4-5
5. Tg6-5 B5-4
6. Tg5-6 B4-5

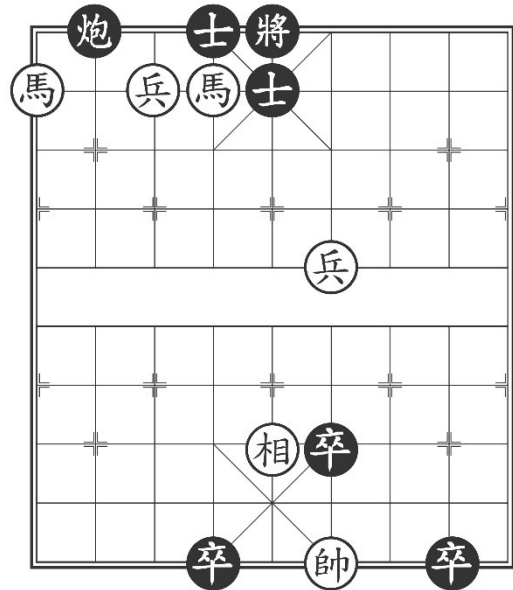
Khi Tượng Trắng bắt mã Tốt Đen, hai quân Mã Trắng cũng đồng thời bắt mã Tốt nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 72:

1. B7-8 P2-3
2. B8-7 P3-2
3. B7-8 P2-3
4. B8-7 P3-2
5. B7-8 P2-3
6. B8-7 P3-2

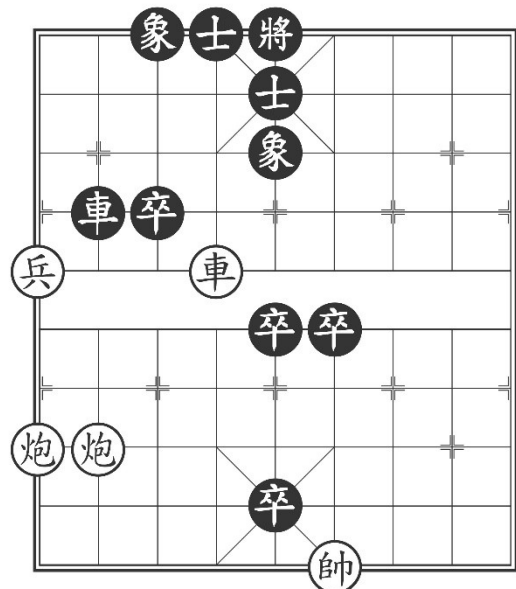
Khi Tốt Trắng bắt mã Pháo Đen, hai quân Mã cũng đồng thời bắt mã Pháo nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 73:

1. B9-8 X2-1
2. B8-9 X1-2
3. B9-8 X2-1
4. B8-9 X1-2
5. B9-8 X2-1
6. B8-9 X1-2

Khi Tốt Trắng bắt mã Xe Đen, hai Pháo cũng đồng thời bắt mã Xe nên phạm luật, xử thua.

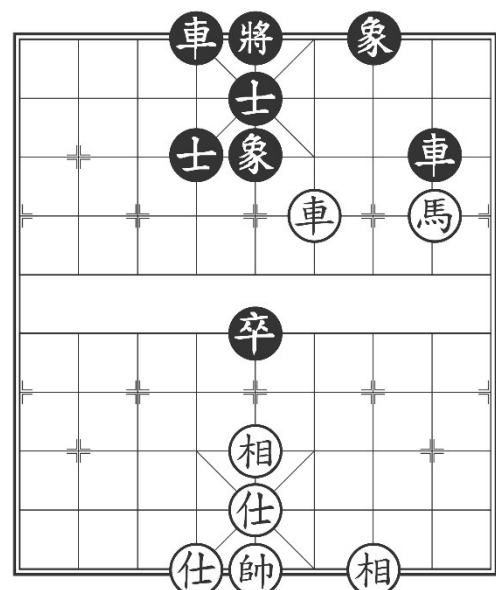


24.27. Xe không được bắt mã Tốt đã qua sông, bắt kể Tốt ấy có liên tục bắt lại quân hay không, Xe phải thay đổi nước đi, không đổi bị xử thua. (Các hình 74, 75).

Hình 74:

1. X4-5 B5-6
2. X5-4 B6-5
3. X4-5 B5-6
4. X5-4 B6-5
5. X4-5 B5-6
6. X5-4 B6-5

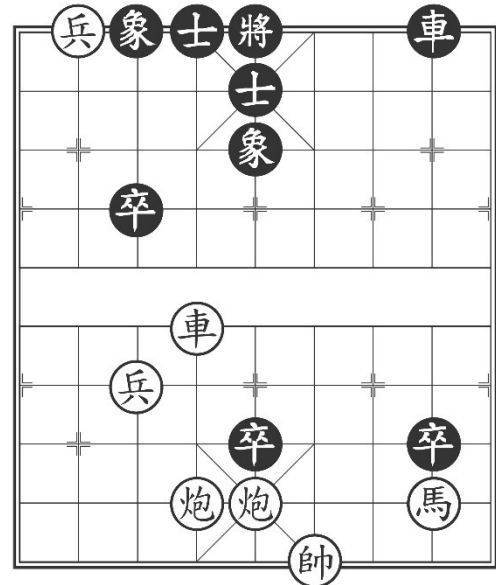
Xe Trắng không được mượn cơ bảo vệ Mã mình mà bắt mã Tốt Đen không có căn, nên phạm luật, bị xử thua.



Hình 75:

1. X6-5 B5-4
2. X5-6 B4-5
3. X6-5 B5-4
4. X5-6 B4-5
5. X6-5 B5-4
6. X5-6 B4-5

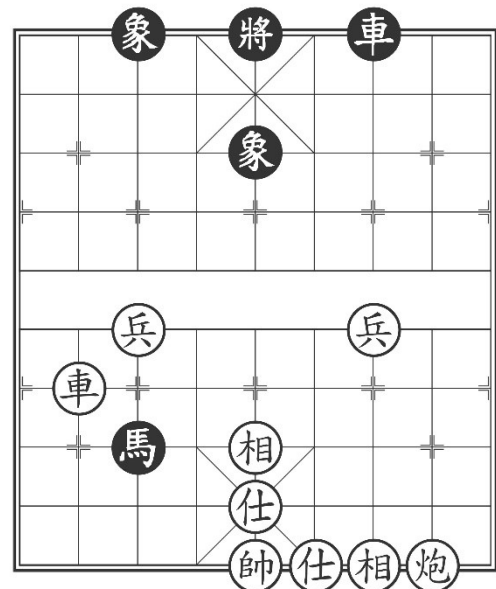
Tốt Đen bắt mãi Pháo Trắng không phạm luật, Xe Trắng bắt mãi Tốt Đen là phạm luật, bị xử thua.



24.28. Một quân lần lượt đuổi bắt hai quân hoặc nhiều quân là hòa. Hai quân thay phiên nhau bắt mãi hai hoặc nhiều quân cũng hòa. (Các hình 76, 80).

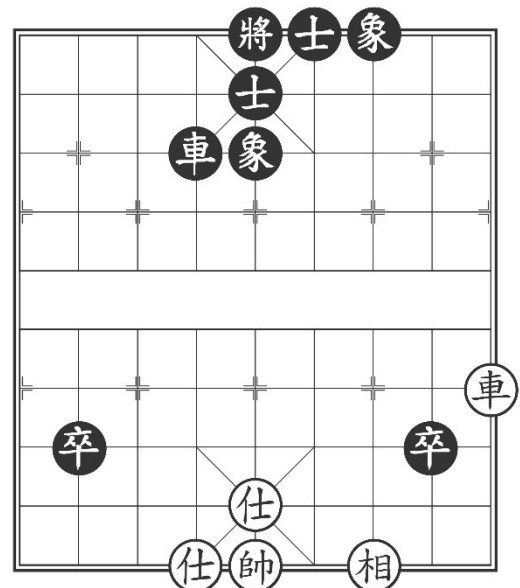
Hình 76:

1. X8-7 M3.2
2. X7-8 M2/3
3. X8-2 P8-9
4. X2-7 M3.2
5. X7-8 M2/3
6. X8-1



Hình 77:

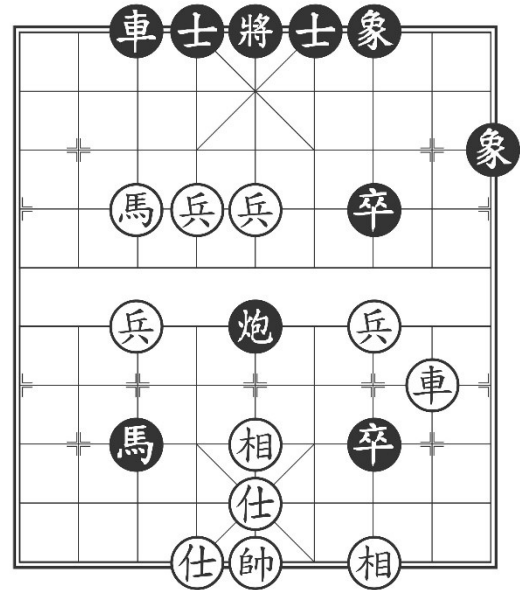
1. X1-2 B8-7
2. X2-3 B7-8
3. X3-8 B2-3
4. X8-7 B3-2
5. X7-2 B8-7
6. X2-3 B7-8



Hình 78:

- | | |
|---------|------|
| 1. X2-7 | M3.1 |
| 2. X7-5 | P5-6 |
| 3. X5-4 | P6-5 |
| 4. X4-3 | B7-8 |
| 5. X3-9 | M1/3 |
| 6. X9-7 | M3.1 |

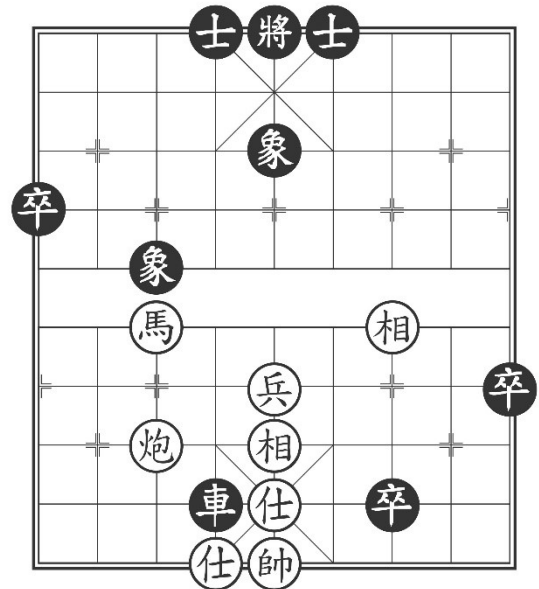
Hình 76, 77 và 78, Xe Trắng lần lượt đuổi hai quân hoặc nhiều quân đều không phạm luật, nên hòa.



Hình 79:

- | | |
|---------|------|
| 1. P7.1 | X4/2 |
| 2. P7/2 | X4.2 |
| 3. P7.2 | X4/2 |
| 4. P7/2 | X4.2 |
| 5. P7.2 | X4/2 |
| 6. P7/2 | X4.2 |

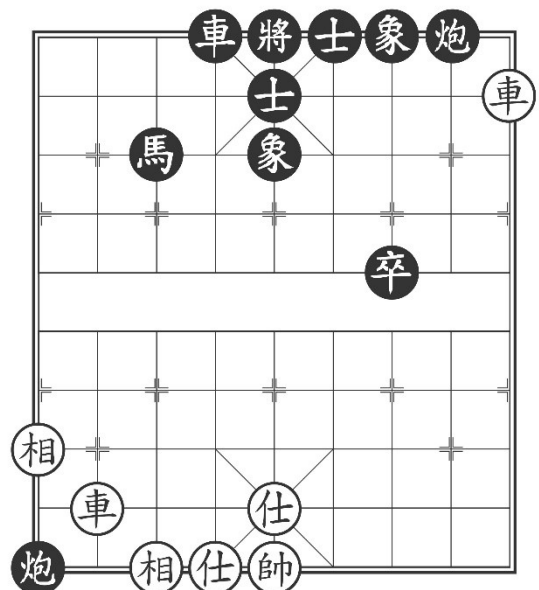
Pháo Trắng lần lượt đuổi bắt hai Tốt nên không phạm luật, Xe Đen bắt mãi Pháo Trắng là phạm luật, bị xử thua



Hình 80:

- | | |
|---------|------|
| 1. X1-2 | P8-9 |
| 2. X8-9 | P1-2 |
| 3. X2-1 | P9-8 |
| 4. X9-8 | P2-1 |
| 5. X1-2 | P8-9 |
| 6. X8-9 | P1-2 |

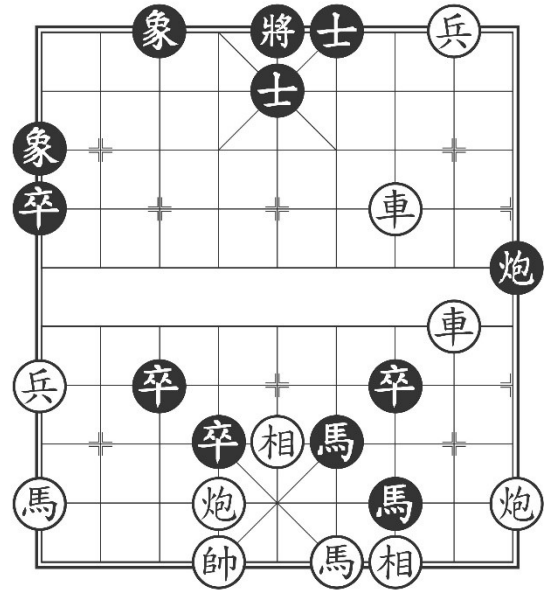
Hai Xe Trắng luân phiên bắt hai Pháo Đen nên không phạm luật, xử hòa.



24.29. Hai quân hoặc nhiều quân luân phiên nhau đuổi bắt mãi một quân thì xử thua. (Các hình 81, 82).

Hình 81:

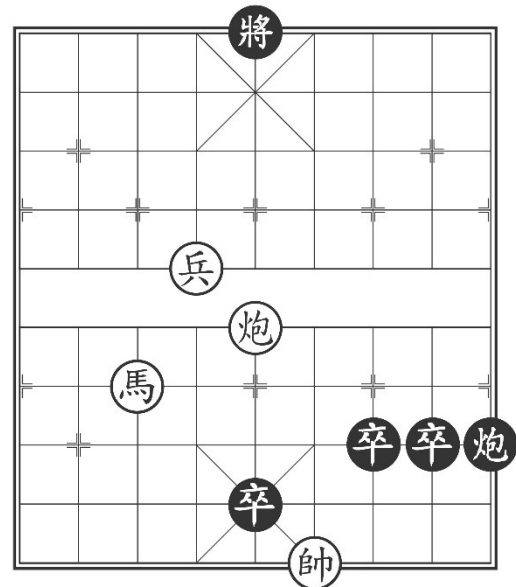
- | | |
|---------|------|
| 1. X2.1 | P9/2 |
| 2. X3.1 | P9.1 |
| 3. X2.1 | P9.1 |
| 4. X3/2 | P9/2 |
| 5. X2.1 | P9.1 |
| 6. X3.1 | P9.1 |



Hình 82:

- | | |
|---------|------|
| 1. M7/5 | B5-4 |
| 2. M5.7 | B4-5 |
| 3. M7/5 | B5-4 |
| 4. M5.7 | B4-5 |
| 5. M7/5 | B5-4 |
| 6. M5.7 | B4-5 |

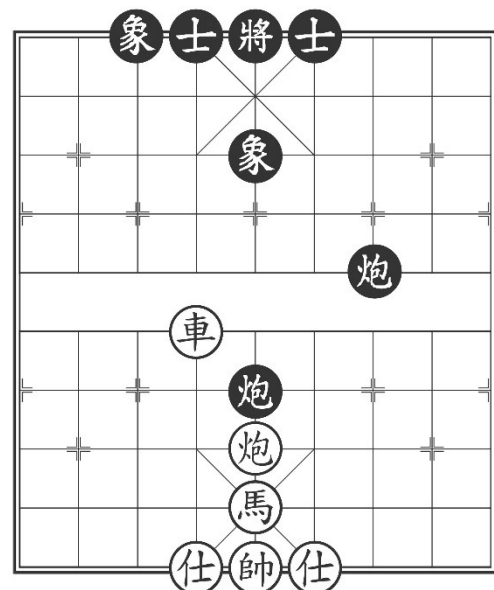
Hình 81 và 82 đều thuộc hai quân bắt mãi một quân nên phạm luật, xử bên Trắng thua.



24.30. Bắt mãi quân đối phương có căn giả bị thua. (Các hình 83, 84, 85).

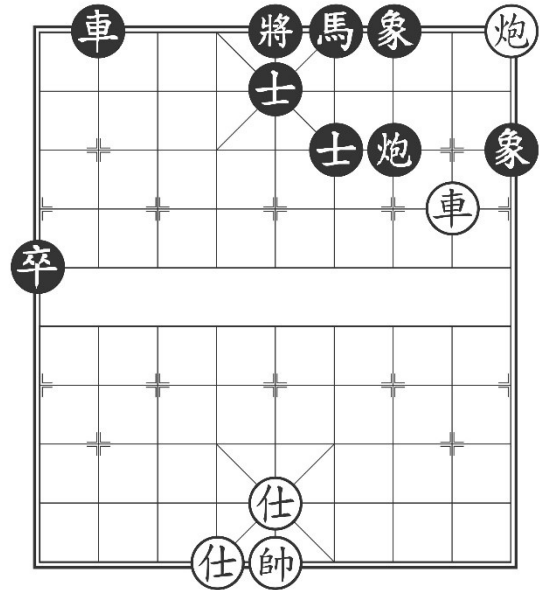
Hình 83:

- | | |
|---------|------|
| 1. X6-3 | P7-3 |
| 2. X3-7 | P3-7 |
| 3. X7-3 | P7-3 |
| 4. X3-7 | P3-7 |
| 5. X7-3 | P7-3 |
| 6. X3-7 | P3-7 |



Hình 84:

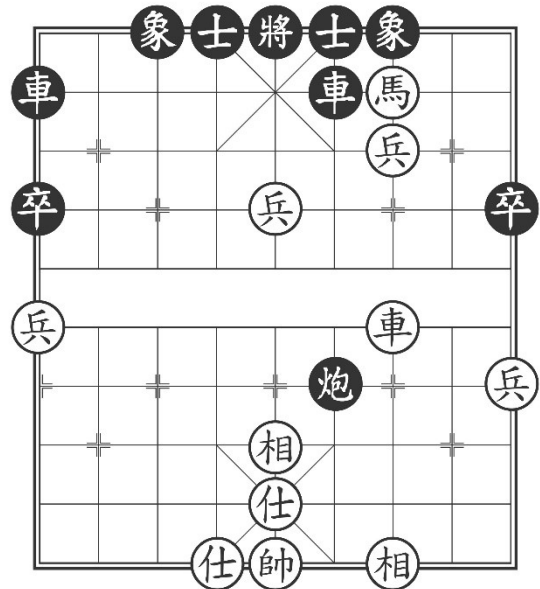
- | | |
|---------|------|
| 1. X2-3 | P7-8 |
| 2. X3-2 | P8-7 |
| 3. X2-3 | P7-8 |
| 4. X3-2 | P8-7 |
| 5. X2-3 | P7-8 |
| 6. X3-2 | P8-7 |



Hình 85:

- | | |
|---------|------|
| 1. X3/1 | P6/2 |
| 2. X3.2 | P6.2 |
| 3. X3/2 | P6.2 |
| 4. X3/2 | P6/2 |
| 5. X3.2 | P6.2 |
| 6. X3/2 | P6/2 |

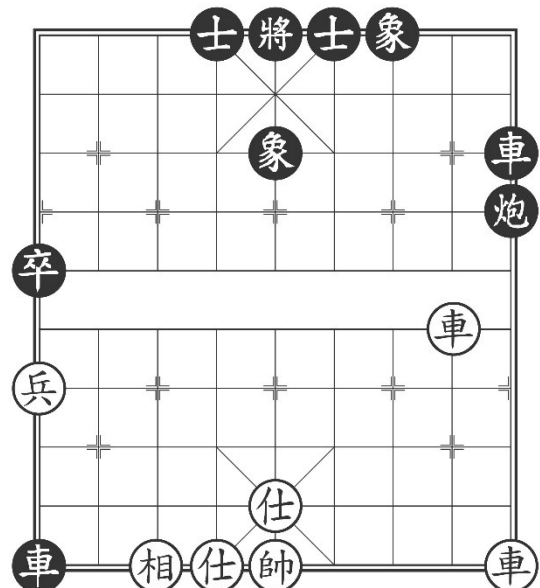
Hình 84, 84 và 85 Xe Trắng bắt mãi quân có căn giả, nên bị xử thua.



24.31. Hai hoặc nhiều quân bắt một quân của đối phương có căn thật thì hòa. (Các hình từ 86 đến 89).

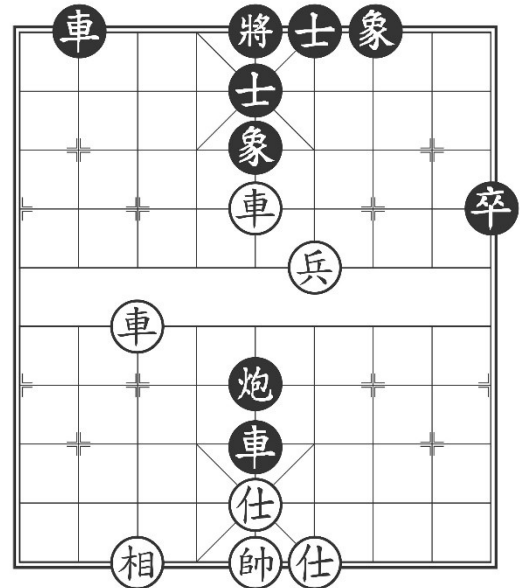
Hình 86:

- | | |
|---------|------|
| 1. X2.2 | P9.2 |
| 2. X2/2 | P9.1 |
| 3. X2/1 | P9/1 |
| 4. X2.1 | P9/2 |
| 5. X2.2 | P9.2 |
| 6. X2/1 | P9/2 |



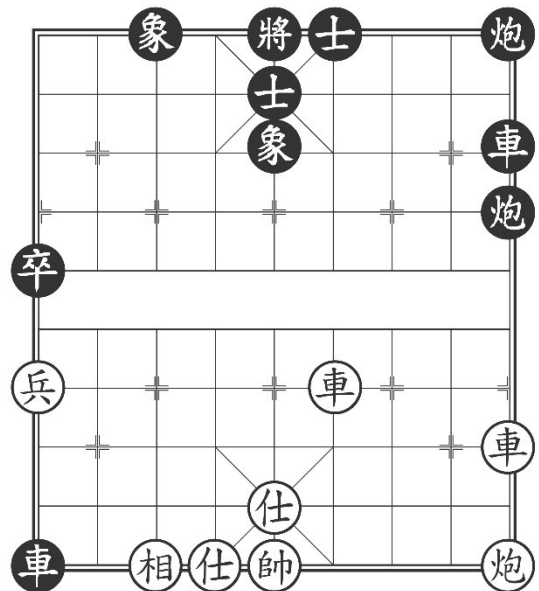
Hình 87:

- | | |
|---------|------|
| 1. X7/1 | P5/1 |
| 2. X7.1 | P5.1 |
| 3. X7/1 | P5/1 |
| 4. X7.1 | P5.1 |
| 5. X7/1 | P5/1 |
| 6. X7.1 | P5.1 |



Hình 88:

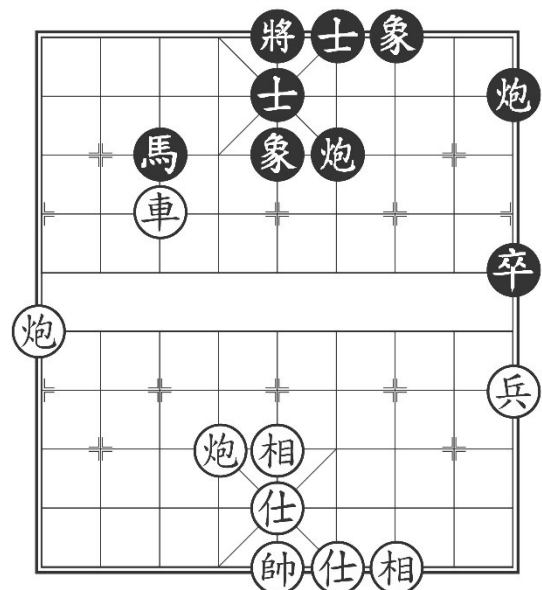
- | | |
|---------|------|
| 1. X4.3 | Pt.1 |
| 2. X4/1 | Pt.1 |
| 3. X4/1 | Pt/2 |
| 4. X4.2 | Pt.1 |
| 5. X4/1 | Pt/1 |
| 6. X4.1 | Pt.1 |



Hình 89:

- | | |
|---------|------|
| 1. P6-7 | M3/1 |
| 2. X7-9 | M1.3 |
| 3. X9-7 | M3/1 |
| 4. X7-9 | M1.3 |
| 5. X9-7 | M3/1 |
| 6. X7-9 | M1.3 |

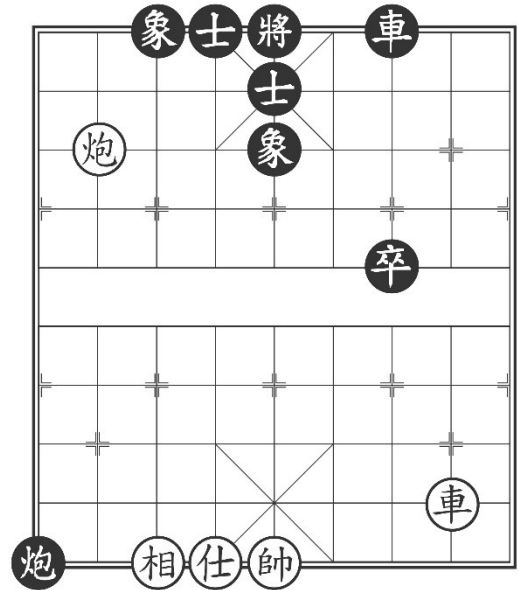
Bốn hình trên (86, 87, 88 và 89) các quân bên Trắng bắt mãi quân có căn của đối phương nên không phạm luật, xử hòa.



24.32. Bắt mãi một quân đối phương đồng thời là đòi đổi quân vẫn thuộc về luật bắt mãi, nên bị xử thua. (Các hình 90, 91, 92, 93).

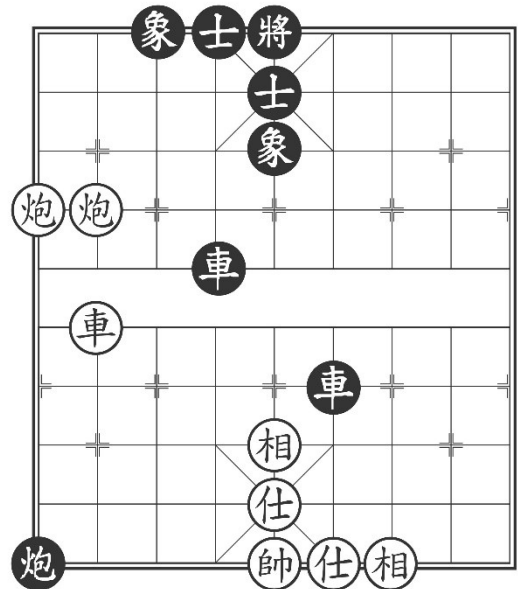
Hình 90:

1. X2-9 P1-2
2. X9-8 P2-1
3. X8-9 P1-2
4. X9-8 P2-1
5. X8-9 P1-2
6. X9-8 P2-1



Hình 91

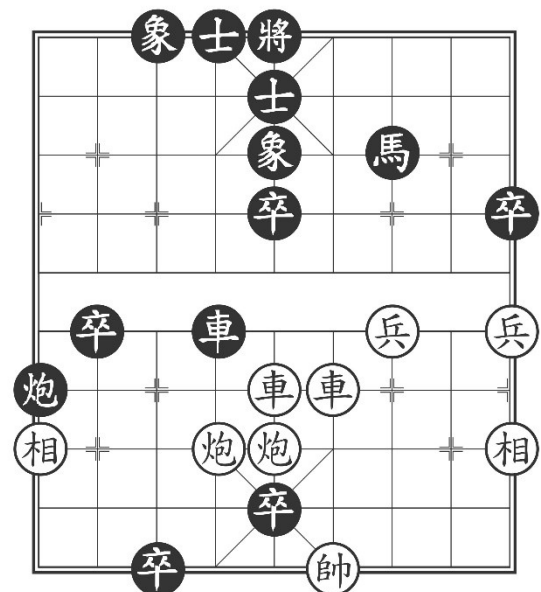
1. X8-9 P1-2
2. X9-8 P2-1
3. X8-9 P1-2
4. X9-8 P2-1
5. X8-9 P1-2
6. X9-8 P2-1



Hình 90 và 91, Trắng một nước đuổi bắt Pháo, nước sau cũng bắt Pháo kiêm cả đòi đổi quân, nhưng vẫn bị phạm luật, nên xử thua.

Hình 92:

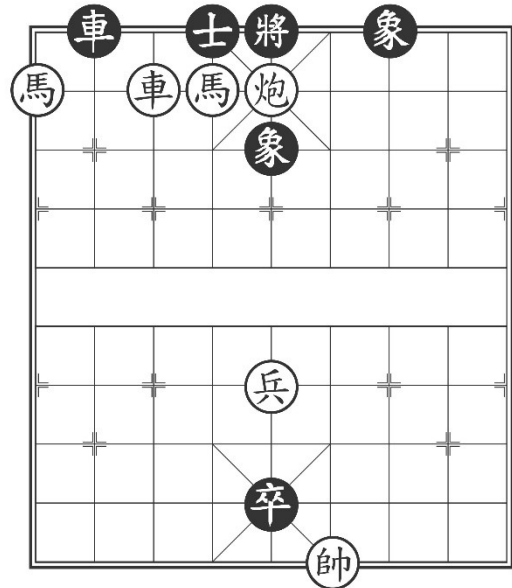
1. X5-6 X4-5
2. X6-5 X5-4
3. X5-6 X4-5
4. X6-5 X5-4
5. X5-6 X4-5
6. X6-5 X5-4



Hình 93:

1. X7-8 X2-3
2. X8-7 X3-2
3. X7-8 X2-3
4. X8-7 X3-2
5. X7-8 X2-3
6. X8-7 X3-2

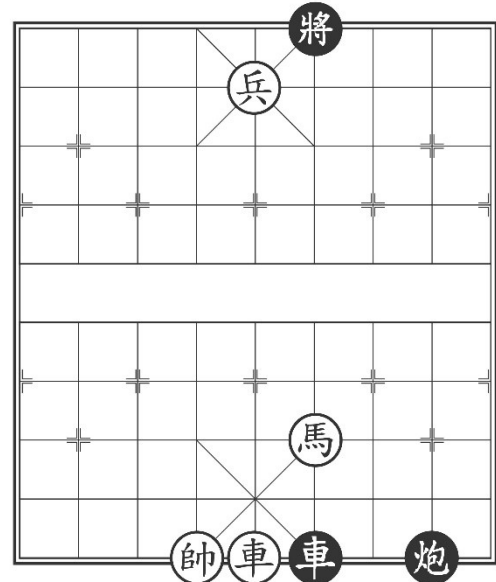
Hình 92 và 93, Xe Trắng tụy đòi đổi mã Xe Đen, nhưng lại có một quân khác bắt mã Xe Đen, nên phạm luật, xử thua.



24.33. Một quân bắt mã một quân của đối phương để gỡ nước mất quân thì thua. (Từ hình 94 đến hình 96).

Hình 94:

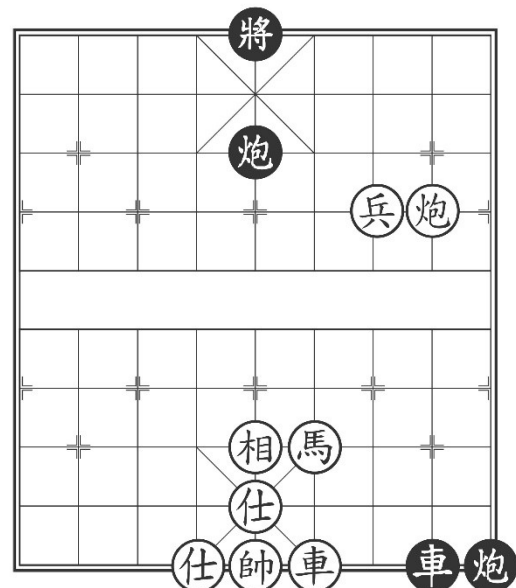
1. M4/2 X6-7
2. M2.4 X7-6
3. M4/2 X6-7
4. M2.4 X7-6
5. M4/2 X6-7
6. M2.4 X7-6



Hình 95:

1. M4/2 X8-7
2. M2.4 X7-8
3. M4.2 X8-7
4. M2/1 X7-8
5. M1.2 X8-7
6. M2/1 X7-8

Hình 94 và 95, bên Trắng dùng Mã đuổi bắt mã Xe Đen, nên bị xử thua.

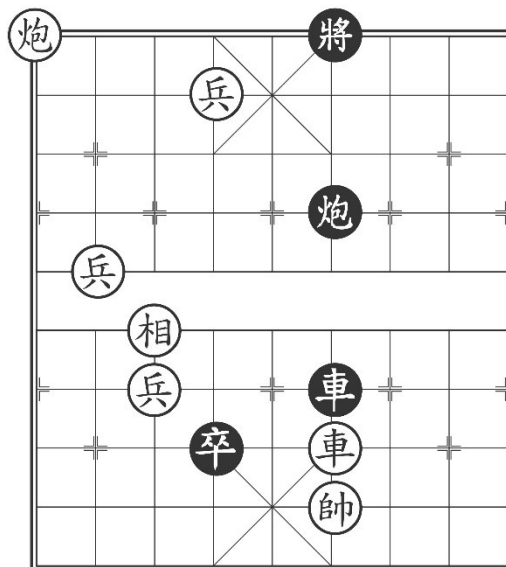




Hình 96:

1. P9/6 X6/1
2. P9.1 X6/1
3. P9.1 X6.2
4. P9/2 X6/1
5. P9.1 X6.2
6. P9/2 X6/1

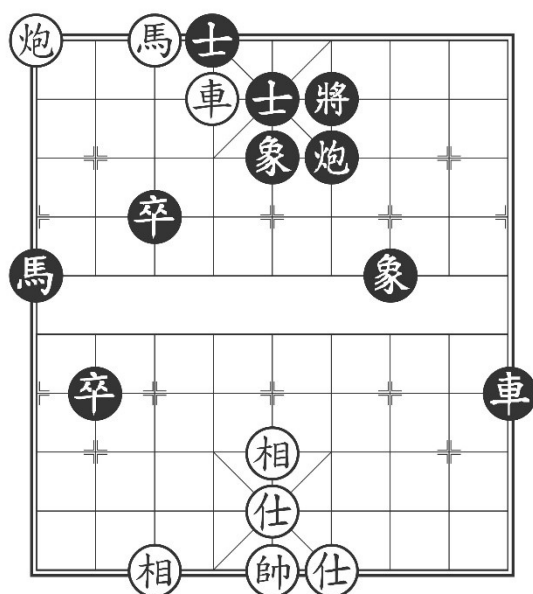
Pháo Trắng liên tục đuổi bắt mồi Xe Đen, nên bị xử thua.



24.34. Dọa chiếu rút ăn quân, hoặc dọa chiếu Tướng ăn quân mồi, xử hòa.

Hình 97:

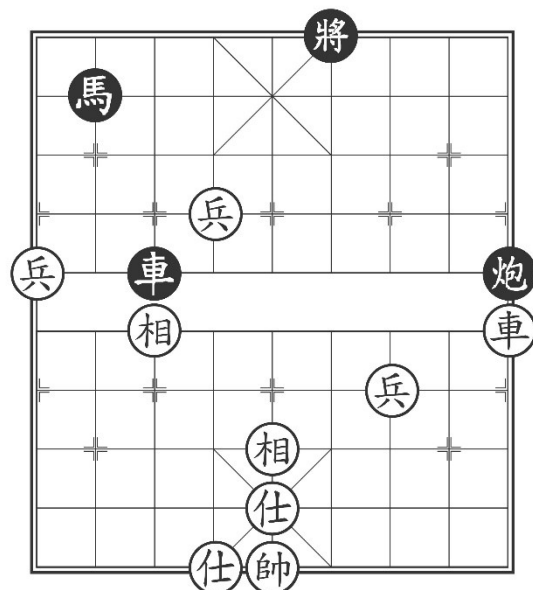
1. P9/1 Tg6/1
2. P9.1 Tg6.1
3. P9/1 Tg6/1
4. P9.1 Tg6.1
5. P9/1 Tg6/1
6. P9.1 Tg6.1



Hình 98:

1. X1-2 P9-8
- 2.X2-3 P8-7
3. X3-1 P7-9
4. X1-2 P9-8
5. X2-1 X2-1
6. X1-2 P9-8

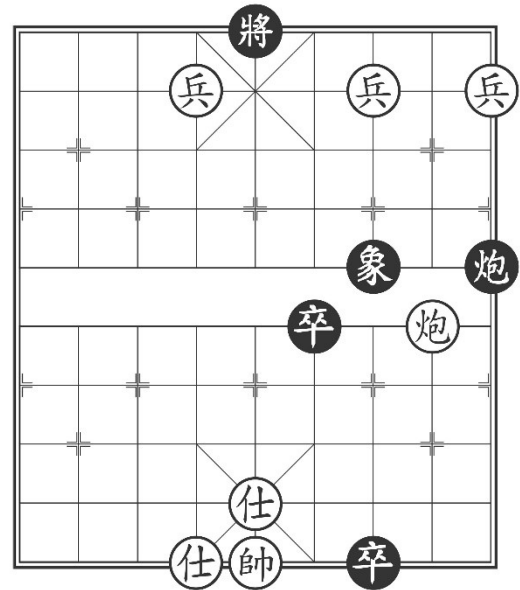
24.35. Cản mồi không thay đổi, xử hòa. (Các hình 99, 100).





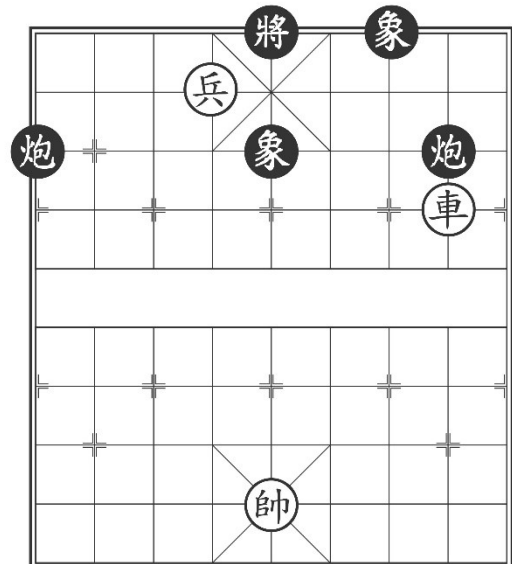
Hình 99:

- | | |
|---------|------|
| 1. P2-1 | P9-8 |
| 2. P1-2 | P8-9 |
| 3. P2-1 | P9-8 |
| 4. P1-2 | P8-9 |
| 5. P2-1 | P9-8 |
| 6. P1-2 | P8-9 |



Hình 100:

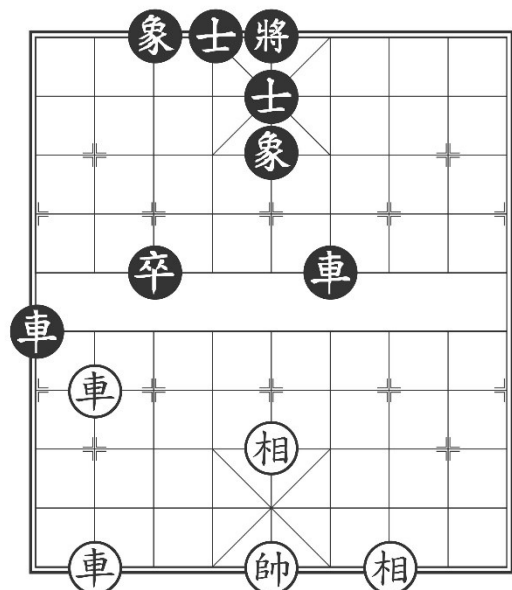
- | | |
|------|------|
| X2-4 | P8-6 |
| X4-1 | P6-9 |
| X1-8 | P1-2 |
| X8-3 | P9-7 |
| X3-4 | P6-6 |
| X4-9 | P2-1 |



24.36. Đòi đổi mã, thí mã đều xử hòa. (Các hình từ 101 đến 104).

Hình 101:

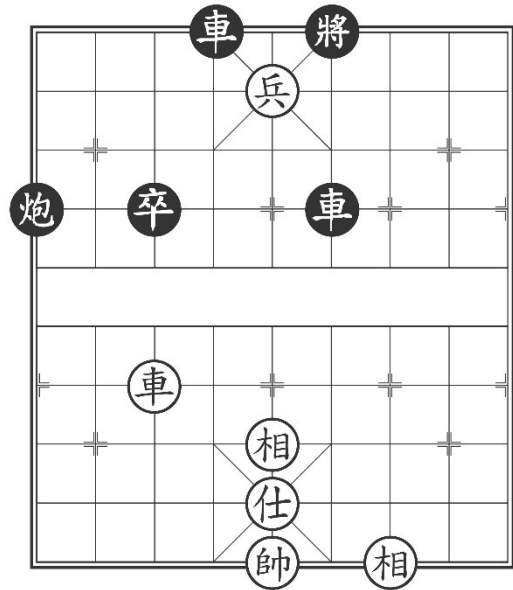
- | | |
|---------|------|
| 1. Xt.1 | X1.3 |
| 2. Xt/3 | X1/2 |
| 3. Xt.2 | X1/3 |
| 4. Xt.3 | X1/2 |
| 5. Xt/2 | X1/1 |
| 6. Xt.1 | X1/2 |





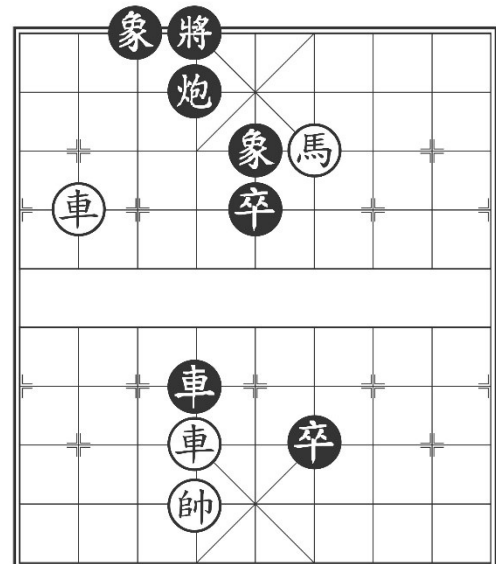
Hình 102:

- | | |
|---------|------|
| 1. X7-3 | X6-7 |
| 2. X3-2 | X7-8 |
| 3. X2-4 | X8-6 |
| 4. X4-1 | X6-9 |
| 5. X1-2 | X9-8 |
| 6. X2-3 | X8-7 |



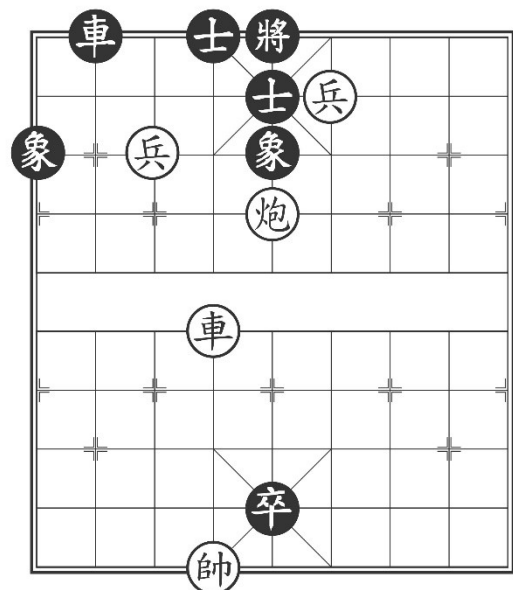
Hình 103:

- | | |
|---------|------|
| 1. X8/3 | X4/1 |
| 2. X8.1 | X4/2 |
| 3. X8.2 | X4.3 |
| 4. X8/3 | X4/1 |
| 5. X8.1 | X4/2 |
| 6. X8.2 | X4.3 |



Hình 104:

- | | |
|---------|------|
| 1. B7-8 | X2-3 |
| 2. B8-7 | X3-2 |
| 3. B7-8 | X2-3 |
| 4. B8-7 | X3-2 |
| 5. B7-8 | X2-3 |
| 6. B8-7 | X3-2 |

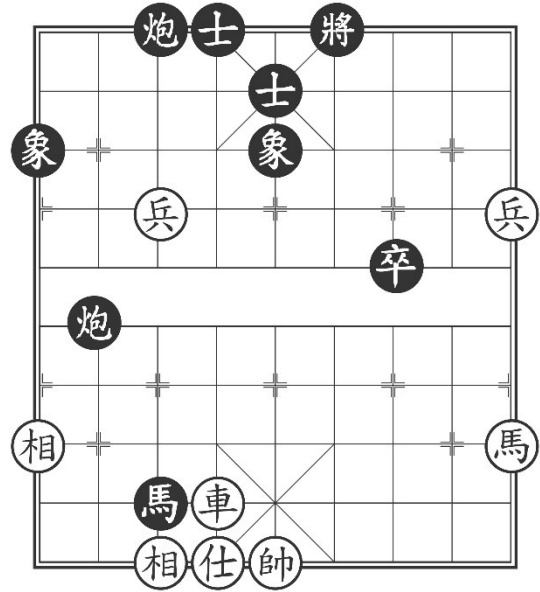


Thí dụ về bắt mồi

Hình 105:

1. B7-6 T1.3
2. B6-7 T3/1
3. B7-8 T5.3
4. B8-7 T3/5
5. B7-6 T1.3
6. B6-7 T3/1

Xe Trắng lợi dụng di chuyển Tốt, khiến Pháo Đen mất ngôi không giữ Mã được, Xe Trắng cũng như là bắt mồi mà không có cản của Đen, nên Trắng bị xử thua.

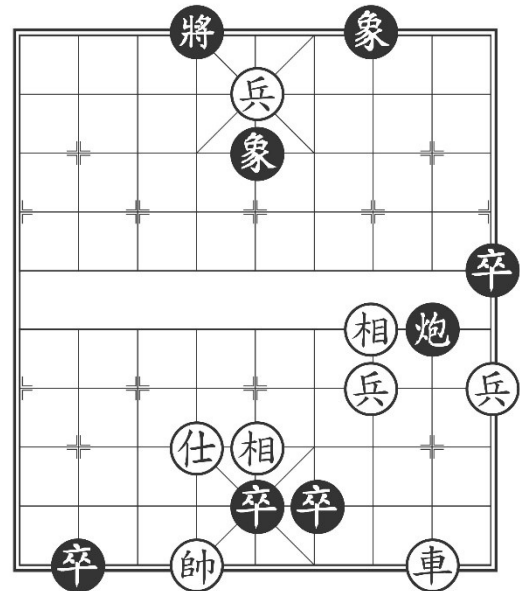


Thí dụ về không phải bắt mồi

Hình 106:

1. X2.1 P8.1
2. X2/1 P8/1
3. X2.1 P8.1
4. X2/1 P8/1
5. X2.1 P8.1
6. X2/1 P8/1

Bên Trắng tiến thoái Xe để mỗi nước đều bắt Pháo Đen, nhưng Pháo Đen không chạy cũng không có quân khác bảo vệ, Xe Trắng không tính bắt mồi Pháo, nên xử hòa.

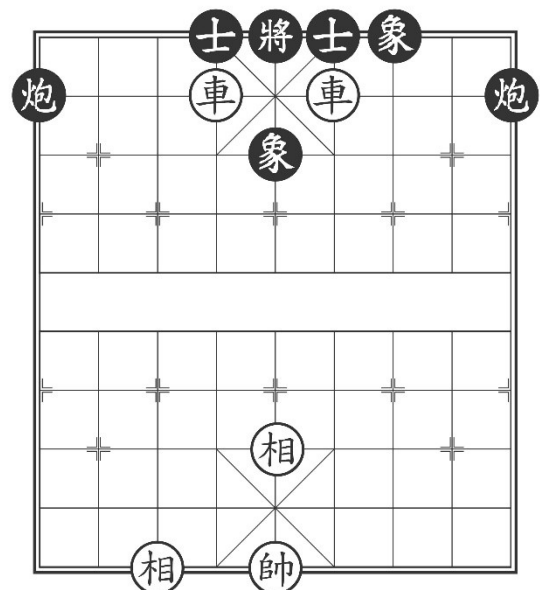


Thí dụ về bắt nhau mồi

Hình 107:

1. X4/2 S4.5
2. X4.2 S5/4
3. X6/4 S4.5
4. X6.4 S5/4
5. X4/2 S4.5
6. X4.2 S5/4
6. X6/4 S4.5

Hai bên đều phạm luật bắt mồi nên hòa.





QUY ĐỊNH TẠM THỜI VỀ THI ĐẤU CỜ TƯỚNG NHANH CHỚP NHOÁNG

Nhằm chuẩn bị cho Giải cờ tướng nhanh và chớp nhoáng lần đầu tiên được tổ chức trong năm 2015, nay tạm thời quy định luật thi đấu cờ tướng nhanh và chớp nhoáng. Các quy định cho nội dung thi đấu này vẫn tuân thủ theo Luật cờ tướng Việt Nam; Trên cơ sở đó phần lớn mọi điều luật đều được áp dụng như của thể loại cờ tiêu chuẩn, ở đây chỉ nêu ra những bổ sung thêm dành cho cờ tướng nhanh và chớp nhoáng.

1. Không bắt buộc ghi biên bản.

2. Khi một trong hai đấu thủ đã hoàn thành 3 nước đi thì các khiếu nại liên quan tới vị trí của các quân hoặc hướng đặt bàn cờ hay đặt thời gian sẽ không được chấp nhận.

3. Không áp dụng đề nghị xử hòa theo điều 12 của Luật cờ tướng (hạn định 50 nước đi).

4. Nước đi trái luật:

4.1. Nước trái luật là nước đi không có trong luật cờ. Nước trái luật được tính nếu đấu thủ hoàn thành nước đi và bấm đồng hồ.

4.2. Đối phương (người khởi kiện) có quyền kiện nước đi trái luật này trước khi thực hiện lượt đi của mình. Nếu đúng, người khởi kiện sẽ được xử thắng cuộc.

4.3. Nếu đối phương đã thực hiện lượt đi thì mất quyền khiếu kiện, nước đi sai luật sẽ không phải sửa lại trừ khi có sự đồng ý của 2 bên mà không cần có sự can thiệp của trọng tài. Riêng trường hợp các quân Tướng, Sĩ, Tượng nếu đi vượt quá vị trí quy định theo luật cờ thì buộc phải sửa lại cho đúng.

4.4 Các trường hợp bỏ Tướng, nếu đối phương phát hiện thì sẽ bị xử thua.

5. Mọi lỗi phát sinh khác không phải là nước đi trái luật đều được tính là lỗi kỹ thuật. Đấu thủ nào phạm 3 lỗi sẽ bị xử thua. Mỗi lỗi kỹ thuật của một đấu thủ thì trọng tài sẽ cộng cho đối phương 2 phút ở nội dung cờ nhanh và cộng 1 phút ở nội dung cờ chớp.

6. Sau khi đi quân, đấu thủ đưa tay vào vị trí bấm đồng hồ thì vẫn được xem là đã hoàn thành nước đi, kể cả khi đồng hồ của anh ta vẫn còn đang chạy. Nếu đồng hồ hỏng, đấu thủ có quyền yêu cầu trọng tài thay đồng hồ khác nhưng vẫn tính là đã hoàn thành nước đi.

7. Mọi trường hợp khiếu kiện được trọng tài phân xử nếu người khiếu kiện vẫn còn thời gian.

8. Để tuyên bố thắng cờ bằng thời gian, đấu thủ phải dừng cả hai đồng hồ và thông báo cho trọng tài. Sau khi các đồng hồ đã được dừng, đồng hồ của đấu thủ tuyên bố phải còn thời gian và bên đối phương đã hết giờ. Tuy nhiên nếu số quân cờ thực tế còn lại trên bàn cờ của người tuyên bố không thể chiếu hết đối phương bằng bất kỳ nước đi hợp luật nào thì ván cờ được tính là hòa.

9. Trọng tài sẽ can thiệp vào quá trình thi đấu chỉ khi có phát sinh khởi kiện hoặc nếu cả 2 bên đều đã hết giờ.

10. Lỗi tác phong như đập đồng hồ, đứng dậy thi đấu, cố tình đồ quân, sử dụng điện thoại v.v... sẽ bị trọng tài xử thua ngay lập tức.



CÁC HÌNH THỨC THI ĐẤU

Nhằm tạo thuận lợi cho các ban tổ chức giải cờ cũng như tạo cho các đấu thủ, rút kinh nghiệm qua nhiều cuộc thi đấu, tại Việt Nam hiện nay phổ biến các hình thức như sau:

1. Hệ Thụy Sĩ

Thi đấu theo hệ Thụy Sĩ áp dụng trong trường hợp một giải hoặc một nội dung thi đấu có nhiều đấu thủ (theo quy định từ 20 trở lên) chơi với số vòng đấu hạn chế được thông báo trước (thông thường cứ 20-30 đấu thủ 7-9 vòng, 30-50 đấu 9 hay 11 vòng, nếu số lượng lớn hơn đấu 11 hay 13 vòng).

Trong hệ Thụy Sĩ các đấu thủ không được gặp nhau hai lần và được ghép thành từng cặp có cùng chung số điểm hoặc sao cho sự chênh lệch điểm số là nhỏ nhất. Hệ Thụy Sĩ bao gồm 2 hệ thống chính là Hệ Thụy Sĩ đại tuần hoàn và Hệ Thụy Sĩ điều chỉnh (sẽ được nói rõ ở chương sau).

Ưu điểm:

- Số vòng thi đấu được quy định trước.
- Giải quyết được số lượng lớn người tham gia ở một giải hoặc một nội dung.

Nhược điểm:

- Cách bốc thăm khá phức tạp, đòi hỏi người làm bốc thăm phải có kỹ năng, thậm chí phải sử dụng chương trình bốc thăm chuyên dụng.
- Kết quả xếp hạng sẽ không chính xác nếu số ván đấu quy định quá ít trên tổng số người tham dự.

2. Đấu loại trực tiếp một lần thua

Thi đấu theo hệ thống này, mỗi cặp đấu (hoặc 2 đội) sẽ thi đấu đối kháng với nhau. Đấu thủ thua trận sẽ bị loại ngay. Thông thường mỗi cặp đấu phải gặp nhau trong một trận đấu đối kháng là hai ván để mỗi người được đi trước một ván. Nếu hòa thì có đấu thêm hai ván nữa để phân thắng bại hoặc dùng các hình thức khác như thi đấu cờ nhanh, cờ chớp chớp v.v... Người chiến thắng sẽ thi đấu tiếp vòng sau.

Một công thức đơn giản của hệ thống đấu loại trực tiếp là 2^n (lũy thừa n), trong đó n là số nguyên dương 1, 2, 3 v.v... Nếu số đấu thủ (hoặc đội) phù hợp với công thức trên thì tất cả những người tham gia đều được thi đấu ngay từ vòng đầu tiên. Trường hợp không đúng số người thì nên chọn một số đấu thủ hạt giống từ những người tham dự cho miễn đấu 1 - 2 trận.

- Ưu điểm: Thời gian tiến hành giải ngắn, tổng số trận và số vòng đấu ít, đỡ tốn kinh phí...
- Nhược điểm: Do quy tắc sẽ bị loại nên không đánh giá chính xác trình độ và khả năng của các kỳ thủ và các đội.
- Cách tính số đội (đấu thủ) phải tham gia ở vòng thứ nhất

$$X = (a - 2^n) \times 2$$

X: Số đội tham gia thi đấu vòng thứ nhất.

a: Tổng số đội tham gia thi đấu.

2^n : Là số nhỏ hơn và là số xấp xỉ với tổng số đội tham gia.



Ví dụ: tổ chức thi đấu loại trực tiếp một lần thua cho 7 đấu thủ.

– Vì 7 không tương ứng với 2^n nên phải xác định các đấu thủ tham gia thi đấu vòng đầu.

$X = (7 - 2^2) \times 2 = 6$ đấu thủ thi đấu, còn lại 1 đấu thủ sẽ vào thẳng vòng sau

Vậy ta có 6 đấu thủ tham gia thi đấu vòng đầu, 3 đấu thủ thắng ở vòng đầu sẽ cùng với 1 đội còn lại vào thi đấu vòng thứ hai.

– Tổng số trận đấu. $Y = 7 - 1 = 6$ trận (không tính trận tranh 3&4).

3. Đấu loại trực tiếp hai lần thua.

Là hình thức thi đấu loại trực tiếp mà ở đó đấu thủ (hoặc đội) nào thua 2 lần sẽ bị loại.

Giải được chia ra hai bảng A và B:

– Ở vòng đầu đầu tiên toàn bộ đấu thủ (hoặc đội) tham dự đều được xếp vào bảng A và thi đấu giống như thể thức loại trực tiếp một lần thua. Đấu thủ thắng trận sẽ ở lại bảng A, đấu thủ thua trận sẽ chuyển sang bảng B.

– Ở vòng kế tiếp, các đấu thủ bảng A và bảng B sẽ thi đấu loại trực tiếp song hành với nhau. Đấu thủ thua ở bảng B sẽ bị loại. Đấu thủ thua bảng A sẽ được chuyển xuống bảng B để chuẩn bị thi đấu ở vòng sau.

– Tiếp tục như vậy cho đến khi nào mỗi bảng A đều còn một người.

– Tổ chức trận chung kết cho đấu thủ còn lại duy nhất của bảng A và B:

+ Nếu đấu thủ ở bảng B thua sẽ xếp hạng nhì, đấu thủ bảng A vô địch.

+ Nếu đấu thủ ở bảng A thua 1 trận, tức là mới chỉ một lần thua, thì tiếp tục thi đấu 1 trận nữa; người chiến thắng sẽ giành chức vô địch.

– Ưu điểm: Giảm rủi ro cho các đấu thủ lỡ thua một trận đầu, xác định tương đối chính xác trình độ và khả năng của các kỳ thủ.

– Nhược điểm: Giải kéo dài hơn thể thức một lần thua.

– **Cách tính tổng số trận đấu:**

$$Y = (a \times 2) - 2$$

Y: là tổng số trận đấu

a: là số đội tham gia thi đấu

– **Ví dụ:** tổ chức thi đấu loại trực tiếp 2 lần thua cho 8 đội.

+ Vì 8 là bội số của 2 (2^3) nên tất cả các đội đều tham gia thi đấu vòng đầu.

+ Tổng số trận đấu là: $Y = (8 \times 2) - 2$

4. Thi đấu đồng đội

Thi đấu đồng đội cũng tương tự như các hình thức thi đấu cá nhân và chỉ khác là mỗi đội thi đấu được coi là một đơn nguyên. Theo quy định chung các cuộc thi đấu đồng đội chính thức mỗi đội chỉ có từ 3-4 đấu thủ chính thức và 1-2 đấu thủ dự bị. Các cuộc thi đấu hữu nghị cho phép các đội thi đấu với số vận động viên không giới hạn (thậm chí mỗi đội 20-30 đấu thủ hoặc hơn nữa) với mục đích tuyên truyền phát triển phong trào.



Nguyên tắc tổ chức chung:

– Các đội sẽ nộp danh sách đấu thủ theo thứ tự trình độ chuyên môn. Đấu thủ khá nhất mang số 1, đấu thủ yếu nhất mang số cuối. Riêng trong các cuộc đấu hữu nghị giữa hai đội với số lượng đấu thủ rất đông (mỗi bên 30-40 người trở lên) theo hình thức đối kháng đồng loạt, thì không bắt buộc phải ghi tên đấu thủ vào từng bảng và cho phép sau một ván cờ có thể sắp xếp lại thứ tự các đấu thủ.

– Trong một cuộc thi đấu, các đấu thủ của một đội chỉ gặp các đấu thủ cùng một đội khác. Như vậy tức là các đấu thủ xếp ở bàn 1, 2, 3, 4... của đội A chỉ gặp các đấu thủ xếp ở bàn 1, 2, 3, 4... của đội B.

– Trong một trận đấu, nếu có một đấu thủ chính thức nghỉ, thì đội được quyền thay đấu thủ dự bị vào đúng bàn có đấu thủ phải nghỉ đấu hoặc thay vào vị trí bàn cuối, các đấu thủ còn lại được dồn lên bàn trên.

– Thành tích của một đội là tổng số các điểm mà các đấu thủ của đội đã giành được trong các trận đấu. Đội nào có tổng số điểm cao hơn sẽ được xếp hạng trên. Nếu hai đội bằng điểm nhau, thì xét thành tích của vận động viên khá nhất ở bàn 1, nếu hai đấu thủ này bằng điểm nhau, thì xét tiếp đến bàn 2 và tiếp tục như thế.

5. Thi đấu vòng tròn

Trong hệ thống này, toàn bộ các đấu thủ (đội) lần lượt gặp nhau, màu quân của các đấu thủ (đội) được xác định theo bảng (xem phụ lục).

Bảng thi đấu nhằm xác định thứ tự trận đấu trong các cuộc thi và để xác định đấu thủ nào cầm quân Trắng trước. Trước tiên các đấu thủ sẽ bốc thăm, và mỗi người sẽ nhận được một số từ 01 đến số cuối cùng tương ứng với số lượng đấu thủ tham gia cuộc thi. Căn cứ theo bảng thi đấu, sẽ xếp các cặp đối thủ nào sẽ gặp nhau trong lượt thi đấu thứ mấy. Nếu số lượng đấu thủ là số lẻ thì đấu thủ nào gặp đấu thủ có số thứ tự đặt trong dấu ngoặc () sẽ được nghỉ trong lượt đấu ấy.

Trong các cuộc thi đấu hệ vòng tròn, trọng tài cần nắm chắc 2 quy tắc sau:

5.1. Nếu đấu thủ mang số chẵn gặp đấu thủ mang số lẻ thì đấu thủ có số thứ tự nhỏ hơn sẽ cầm quân Trắng. Nếu số thứ tự của 2 đấu thủ gặp nhau cùng là chẵn, hoặc lẻ thì đấu thủ cầm quân Trắng là đấu thủ có số thứ tự lớn.

Riêng đối với đấu thủ mang số chẵn cuối cùng thì quy tắc này không vận dụng được, đấu thủ này cầm quân Đen với tất cả các đấu thủ có số thứ tự nửa trên của số đấu thủ và cầm quân Trắng với số đấu thủ còn lại.

5.2. Muốn xác định được xem 2 đấu thủ sẽ gặp nhau ở lượt đấu nào thì chỉ cần cộng 2 số thứ tự lại và trừ đi 1. Nếu tổng số này lớn hơn số lượt đấu thủ thì trừ tiếp số lượng lượt đấu. Thí dụ: Trong vòng đấu 12 người, đấu thủ mang số 3 và số 5 sẽ gặp nhau ở lượt đấu thứ $(3+5-1) = 7$, đấu thủ số 9 và 11 gặp nhau lượt thứ $(9+11-1) = 8$.

Riêng đối với đấu thủ mang số chẵn cuối cùng thì quy tắc này không áp dụng được. Muốn xác định lượt đấu của đấu thủ này, ta phải thay tổng số trên cho đấu thủ cuối cùng bằng chính số của đấu thủ mà anh ta đã gặp. Thí dụ: Trong vòng đấu 12 người, đấu thủ số 12 sẽ gặp đấu thủ số 3 ở lượt đấu thứ $(3+3-1) = 5$ và gặp đấu thủ số 10 ở lượt thứ $(10+10-1) = 8$.

5.3. Xác định thứ hạng căn cứ theo tổng điểm của mỗi đấu thủ, nếu bằng nhau thì xét đến hệ số Berger. Nếu cả hai chỉ số trên đều bằng nhau thì người ta tính đến ván cờ giữa các đấu thủ bằng điểm, đấu thủ nào thắng trong ván đó sẽ được xếp hạng trên.



Hiếm có trường hợp các chỉ số trên của các đấu thủ bằng điểm nhau hoàn toàn ngang nhau, nhưng nếu điều này xảy ra thì phải dùng biện pháp bốc thăm để phân định thứ hạng.

Hội đồng trọng tài cho các cuộc thi đấu theo hệ vòng tròn phải lập biên bản cho từng lượt đấu, lên bảng điểm sau mỗi lượt đấu và công bố cho đấu thủ và khán giả được biết. Dưới đây là bảng thi đấu lập mẫu cho các vòng đấu từ 3 đến 16 đấu thủ (đấu thủ ở số bên trái gạch ngang đều cầm quân Trắng).

Bảng cho 3 - 4 đấu thủ

Lượt đấu	Bàn 1	Bàn 2
1	1 - (4)	2 - 3
2	(4) - 3	1 - 2
3	2 - (4)	3 - 1

Nếu có 3 đấu thủ, thì đấu thủ nào gặp số 4 sẽ được nghỉ trong lượt đấu ấy.

Bảng cho 5 - 6 đấu thủ

Lượt đấu	Bàn 1	Bàn 2	Bàn 3
1	1 - (6)	2 - 5	3 - 4
2	(6) - 4	5 - 3	1 - 2
3	2 - (6)	3 - 1	4 - 5
4	(6) - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (6)	4 - 2	5 - 1

Nếu có 5 đấu thủ, thì đấu thủ nào gặp số 6 sẽ được nghỉ trong lượt đấu ấy.

Bảng cho 7 - 8 đấu thủ

Lượt đấu	Bàn 1	Bàn 2	Bàn 3	Bàn 4
1	1 - (8)	2 - 7	3 - 6	4 - 5
2	(8) - 5	6 - 4	7 - 3	1 - 2
3	2 - (8)	3 - 1	4 - 7	5 - 6
4	(8) - 6	7 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (8)	4 - 2	5 - 1	6 - 7
6	(8) - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (8)	5 - 3	6 - 2	7 - 1

Nếu có 7 đấu thủ, thì đấu thủ nào gặp số 8 sẽ được nghỉ trong lượt đấu ấy.

Bảng cho 9 - 10 đấu thủ

Lượt đấu	Bàn 1	Bàn 2	Bàn 3	Bàn 4	Bàn 5
1	1 - (10)	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
2	(10) - 6	7 - 5	8 - 4	9 - 3	1 - 2
3	2 - (10)	3 - 1	4 - 9	5 - 8	6 - 7
4	(10) - 7	8 - 6	9 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (10)	4 - 2	5 - 1	6 - 9	7 - 8
6	(10) - 8	9 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (10)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 9
8	(10) - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (10)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1

Bảng cho 11-12 đấu thủ

Lượt đấu	Bàn 1	Bàn 2	Bàn 3	Bàn 4	Bàn 5	Bàn 6
1	1 - (12)	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
2	(12) - 7	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	1 - 2
3	2 - (12)	3 - 1	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 3
4	(12) - 8	9 - 7	10 - 6	11 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (12)	4 - 2	5 - 1	6 - 11	7 - 10	8 - 9
6	(12) - 9	10 - 8	11 - 7	1 - 6	2 - 15	3 - 4
7	4 - (12)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 11	9 - 10
8	(12) - 10	11 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (12)	6 - 4	7 - 3	8 - 12	9 - 1	10 - 11
10	(12) - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
11	6 - (12)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1



Bảng cho 13 - 14 đấu thủ

Lượt đấu	Bàn 1	Bàn 2	Bàn 3	Bàn 4	Bàn 5	Bàn 6	Bàn 7
1	1 - (14)	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
2	(14) - 8	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	1 - 2
3	2 - (14)	3 - 1	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
4	(14) - 9	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (14)	4 - 2	5 - 1	6 - 13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
6	(14) - 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (14)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 13	9 - 12	10 - 11
8	(14) - 11	12 - 10	13 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (14)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 13	11 - 12
10	(14) - 12	13 - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
11	6 - (14)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1	12 - 13
12	(14) - 13	1 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
13	7 - (14)	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 1

Bảng cho 15 - 16 đấu thủ

Lượt đấu	Bàn 1	Bàn 2	Bàn 3	Bàn 4	Bàn 5	Bàn 6	Bàn 7	Bàn 8
1	1 - (16)	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
2	(16) - 9	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	1 - 2
3	2 - (16)	3 - 1	4 - 15	5 - 14	6 - 13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
4	(16) - 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (16)	4 - 2	5 - 1	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11
6	(16) - 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (16)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 12
8	(16) - 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (16)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 15	11 - 14	12 - 13
10	(16) - 13	14 - 12	15 - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
11	6 - (16)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1	12 - 15	13 - 14
12	(16) - 14	15 - 13	1 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
13	7 - (16)	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 1	14 - 15
14	(16) - 15	1 - 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
15	8 - (16)	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 1

Bảng cho 17 - 18 đấu thủ

Lượt đấu	Bàn 1	Bàn 2	Bàn 3	Bàn 4	Bàn 5	Bàn 6	Bàn 7	Bàn 8	Bàn 9
1	1 - (18)	2 - 17	3 - 16	4 - 15	5 - 14	6 - 13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
2	(18) - 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	16 - 4	17 - 3	1 - 2
3	2 - (18)	3 - 1	4 - 17	5 - 16	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11
4	(18) - 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	16 - 6	17 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (18)	4 - 2	5 - 1	6 - 17	7 - 16	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 12
6	(18) - 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	16 - 8	17 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (18)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 17	9 - 16	10 - 15	11 - 14	12 - 13
8	(18) - 13	14 - 12	15 - 11	16 - 10	17 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (18)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 17	11 - 16	12 - 15	13 - 14
10	(18) - 14	15 - 13	16 - 12	17 - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
11	6 - (18)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1	12 - 17	13 - 16	14 - 15
12	(18) - 15	16 - 14	17 - 13	1 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
13	7 - (18)	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 1	14 - 17	15 - 16
14	(18) - 16	17 - 15	1 - 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
15	8 - (18)	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 1	16 - 17
16	(18) - 17	1 - 16	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
17	9 - (18)	10 - 8	11 - 17	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	16 - 2	17 - 1