

中国指挥与控制学会团体标准

T/CICC 31001—2025

兵棋推演名词术语

Wargaming terminology

2025-11-27 发布

2025-11-27 实施

中国指挥与控制学会 发布

目 次

前言	II
1 范围	1
2 规范性引用文件	1
3 兵棋推演基本术语	1
4 手工兵棋术语	2
4.1 手工兵棋基本类型	2
4.2 手工兵棋推演术语	2
5 计算机兵棋术语	3
5.1 兵棋系统开发术语	3
5.2 兵棋推演管理术语	4
6 兵棋推演运用术语	4

前 言

本文件按照 GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由中国人民解放军陆军兵种大学提出。由中国指挥与控制学会归口。

本文件起草参与单位：

组长单位：中国人民解放军陆军兵种大学；

副组长单位：中国人民解放军陆军军医大学士官学校、中国人民解放军陆军步兵学院石家庄校区；

成员单位：中国人民解放军联勤保障部队工程大学、北京理工大学、河北棋海昉波科技有限公司。

本文件主要起草人：汤再江、徐享忠、支光银、杨海波、宋伟、施允堃、李晓丽、李红伟、张彦景、张国兴、李晓晓、王晶、曹琦、陈世东、王文政、马宏宾、冯海生（注：排名不分先后）

兵棋推演名词术语

1 范围

本文件规定了兵棋推演常用的术语及其定义。
本文件适用于兵棋推演系统建设、开发与运用。

2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中，注日期的引用文件，仅该日期对应的版本适用于本文件；不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 30882.1—2014 信息技术 应用软件系统技术要求

GB/T 41867—2022 信息技术 人工智能 术语

GJB 6935A—2021 军用仿真术语

3 兵棋推演基本术语

3.1

兵棋 **wargame**

针对战争等特定背景，使用棋盘、棋子、规则进行博弈对抗的工具。

3.2

手工兵棋 **manual wargame**

使用实物棋盘和棋子，通过手工推演及人工裁决实施博弈的工具。

3.3

计算机兵棋 **computerized wargame**

使用数字化技术对棋盘、棋子、规则等要素进行建模，实现动态博弈推演的工具。

3.4

智能兵棋 **intelligent wargame**

将人工智能技术融入兵棋，以知识和数据为驱动，通过智能实体接入兵棋引擎，实现动态博弈推演的工具。

3.5

兵棋推演 **wargaming**

使用兵棋，按照一定规则，依据已知的或假定的情况和数据进行博弈的活动。

3.6

兵棋棋盘 **wargame board**

兵棋地图 **wargame map**

进行量化处理后、具有地理或特定信息标识的地图，是对博弈空间的抽象化模拟。

3.7

兵棋棋子 **wargame piece**

用于模拟博弈各方力量或描述状态及推演辅助信息的模型。包括单位棋子、标识棋子和辅助棋子。

3.8

单位棋子 unit piece

用于模拟博弈各方力量的兵棋棋子。

3.9

标识棋子 marker piece

用于描述状态的兵棋棋子。

3.10

辅助棋子 piece

用于描述推演辅助信息的兵棋棋子。

3.11

算子 counter

含有数值可以带入计算的单位棋子。

3.12

模型棋子 model piece

以立体模型表示的兵棋棋子。

3.13

兵棋规则 rules

用于约束和指导推演过程的行为准则或规范性条款。

3.14

兵棋想定 Wargame Scenario

为兵棋推演活动设定的核心背景框架与行动指引，是推演开展的基础和依据。

4 手工兵棋术语

4.1 手工兵棋基本类型

4.1.1

自由式兵棋 free wargame

以个人经验裁决结果的兵棋。如沙盘推演和图上作业。

4.1.2

严格式兵棋 rigid wargame

按照事先设定的规则裁决结果的兵棋。

4.2 手工兵棋推演术语

4.2.1

推演流程 wargame process

规定回合制兵棋推演中各方各种行动的流程。

4.2.2

回合 turn

回合制兵棋基本推演时间的计量单位，代表的实际时间长短决定了兵棋的时间分辨率。

4.2.3

阶段 phase

回合的组成单位，用于区分不同类型或功能的行动序列，每个阶段完成相应的推演动作。

4.2.4

时节 segment

阶段的组成单位，用于明确同一阶段内各项具体行动的执行的先后顺序。

4.2.5

推演编组 wargaming organization

参与者按照特定角色、任务或权限进行的分组。一般分为对阵组、导裁组等。

4.2.6

对阵组 opposing forces

由负责实施推演的人员组成，在实施编组推演时按编组身份进行推演。通常以颜色区分推演各方。

4.2.7

导裁组 directing staff

计划和组织实施兵棋推演的组织领导机构。

4.2.8

先手方 first player

推演中在某一回合先实施行动的一方。

4.2.9

后手方 second player

推演中在某一回合后实施行动的一方。

4.2.10

骰子 Dice

手工兵棋、电子兵棋中生成随机数的工具。

4.2.11

推演记录条 Wargame Record Sheet

用于记录推演中流程、指令、裁决结果等各类信息的载体，为推演追溯、复盘分析、结果归档等提供支撑。

5 计算机兵棋术语**5.1 兵棋系统开发术语**

5.1.1

兵棋系统体系结构 architecture of wargame systems

用于描述兵棋系统组成单元及其相互关系，以及约束各组成单元设计和开发的原则与指南。包括客户端/服务器架构（C/S）、浏览器/服务器架构（B/S）、分布式仿真架构（如HLA、TENA）、混合架构（B/S+C/S）、微服务架构、云计算架构、智能驱动架构及嵌入式系统架构等。

5.1.2

兵棋引擎 wargame engines

兵棋系统中负责时间管理、行动裁决、事件调度、战场态势更新等推演控制功能的运行支撑系统。

5.1.3

实时制兵棋 real-time wargame

推演各方指令同步裁决、推演态势同步更新的兵棋，有时也称为“即时制”兵棋。

5.1.4

回合制兵棋 turn-based wargame

推演各方依据推演流程，交替下达指令、裁决并更新态势的兵棋。

5.1.5

棋子编辑器 wargame counter editor

用于设计、修改兵棋棋子属性的工具。

5.1.6

棋盘编辑器 wargame board editor

用于绘制、编辑兵棋地图的工具。

5.1.7

规则编辑器 wargame rules editor

用于定义、修改兵棋推演规则的工具。

5.1.8

想定编辑器 wargame scenario editor

用于创建、配置兵棋推演想定的工具。

5.1.9

兵棋智能体 wargame intelligent agent

兵棋推演中具备感知、分析、决策、行动能力的智能实体。

5.2 兵棋推演管理术语

5.2.1

棋盘库 map library

存储兵棋推演所用棋盘的集合。

5.2.2

棋子库 counter library

存储兵棋棋子的集合。

5.2.3

规则库 rule library

存储驱动兵棋推演运行的所有逻辑和判定依据的集合。

5.2.4

想定库 scenario library

存储兵棋推演想定的基础数据集合。

5.2.5

推演指令管理 instruction management

对输入、纠错、显示、查询、统计、输出等指令的控制过程。

5.2.6

裁决管理 adjudication management

按照预设规则、数据模型和推演逻辑，对推演行动、博弈结果及战场态势进行判定和调控的过程。

5.2.7

兵棋推演日志 wargaming log

记录推演全过程中的指令、裁决结果、异常事件的文件，用于复盘和追溯。

6 兵棋推演运用术语

6.1

- 指挥训练兵棋 command training wargame**
帮助指挥员和决策人员掌握指挥原则和方法的兵棋。
- 6.2
教学培训兵棋 educational training wargame
面向教育教学，用于军队和地方人才培养的兵棋。
- 6.3
分析评估兵棋 validation wargame
用于分析、评估、检验和完善方案、计划的兵棋。
- 6.4
政治外交兵棋 political and diplomatic wargame
用于模拟国家间政治互动、推演外交策略、预测国际危机及优化地缘政治策略的兵棋。
- 6.5
国防教育兵棋 national defense education wargame
增强公民国防观念和国家安全意识的兵棋。
- 6.6
公共管理兵棋 public management wargame
帮助决策者评估不同公共管理政策及应对措施效果的兵棋。
- 6.7
应急管理兵棋 emergency management wargame
帮助相关部门制定和评估应急响应策略的兵棋。
- 6.8
体育竞技兵棋 sports competition wargame
用于体育赛事战术分析、训练模拟及策略推演的兵棋。
- 6.9
经济市场兵棋 economic market wargame
用于模拟市场动态、评估商业策略、预测竞争博弈结果的兵棋。
- 6.10
娱乐兵棋 recreational wargame
以娱乐为核心目标，让参与者体验博弈乐趣的兵棋。
- 6.11
开放式兵棋推演 open wargaming
推演过程中，各方共享推演信息的一种推演方式。
- 6.12
封闭式兵棋推演 closed wargaming
推演过程中，各方在隔离的环境下独立决策，各方情况均向对方不公开的一种推演方式。
- 6.13
半开放式兵棋推演 semi-open wargaming
推演过程中，各方可被对方感知的一种推演形式，信息开放程度介于开放与封闭模式之间。
- 6.14
兵棋推演复盘 wargame after-action review
阶段性推演完成或推演结束后，通过系统性回溯推演过程，分析评估决策与行动的利弊得失，剖析问题查找原因的活动。

6.15

复盘步骤 after-action review steps

按照回顾当时态势、报告行动任务、重述推演决心、再现情况处置、实况复盘分析、制定改进措施的方法步骤进行复盘。

6.16

推演战报 wargaming report

兵棋推演过程中，用于记录和报告推演进展、关键事件、决策过程及最终结果的文件，以便总结和分析推演成效。