



国际象棋新竞赛手册

林峰 编译



光明日报出版社

12441
18

国际象棋新竞赛手册

林 峰 编 译

光明日报出版社

(京)新登字 101 号

图书在版编目(CIP)数据

国际象棋新竞赛手册/林峰编译。—北京:光明日报出版社,1994.8

ISBN 7-80091-584-0

I. 国…

II. 林…

III. 国际象棋—竞赛规则—手册

N. G891.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(94)第 09130 号



光明日报出版社出版发行

(北京永安路 106 号)

邮政编码:100050

电话:3017788-225

新华书店北京发行所经

北京市平谷玉福印刷厂印

787×1092 1/32 印张 5.875 字数 130 千字

1994 年 8 月第 1 版 1994 年 8 月第 1 次印刷

印数:1-4,000 册

ISBN 7-80091-584-0/G·275

定 价:4.85 元

编译者前言

六年多前，我曾在《蜀蓉棋艺出版社》出版了一本《国际象棋竞赛手册》，主要编译自 1985 年国际棋联英文版的《国际象棋正式规则和其他国际棋联条例》以及 1980 年纽约出版的《国际象棋比赛者手册》。

现在这本《国际象棋新竞赛手册》，体现了一个“新”字，主要编译自 1993 年国际棋联手册以及《国际象棋比赛者手册》的新版本。这本新手册共有十八章，其中九章（第一章“国际象棋规则”、第二章“国际棋联国际称号条例”、第四章“国际棋联瑞士制规则”、第六章“有关组织高级比赛的条例”、第七章“国际棋联比赛的器具标准”、第十一章“五分钟快棋规则”及第十六至十八章）虽然均列入前《国际象棋竞赛手册》有关各章，但内容上均有不同程度的更新。读者若有兴趣，可作前后对照，以研究其修改的合理性。新手册的其余九章为前手册所未有或从形式到内容改动幅度甚大者。

本书的读者对象是广大的国际象棋参赛者（其中，大多数内容对中国象棋参赛者也有参考价值。至于，第四章“国际棋联瑞士制规则”、第十章“限制抽签条例”等对围棋、桥牌甚至其他体育竞赛项目也不无借鉴价值）。所谓参赛者从广义上来说不仅是指各级棋手（从初学者到国际特级大师，包括男女老少），也指各级裁判员，比赛组织者以及教练、领队、比赛工作人员，乃到宣传比赛的新闻工作者。

我国国际象棋运动水平近年来发展迅猛。1991 年秋天，谢军在号称“世纪之战”的女子世界冠军争夺赛中，从棋后奇布尔达尼泽手中夺得了世界冠军称号，打破前苏联 41 年的垄断。1993 年秋天，谢军又击败了有“红颜杀手”之誉的约谢里阿妮的挑战，轻松卫冕。中国女队在 1990 年和 1992 年两届国际象棋奥林匹克团体赛上均获第三名奖牌。这说明我国女子水平已在世界国际象棋棋坛上占着突出的地位。与此同时，在 1985、1989、1993 年的第一到第三届世界国际象棋团体冠军赛中，我国男队均以亚洲冠军身份参赛，并都获前八名，已为世界棋界所瞩目。

感谢《光明日报出版社》的茹新平编辑，得以让本手册早日问世，以适应我国国际象棋日益发展的形势。由于编译者的水平，谬误之处恳请行家和读者不吝赐教。

中国国际象棋协会
竞赛裁判委员会主任
国际裁判 林峰于

1994 年 5 月 11 日

（首届《东宝空调杯》

全国国际象棋个人冠军赛开幕之日）

目 录

第一章	国际象棋规则	(1)
	附录 国际象棋补充规则——对局记录法	(18)
第二章	国际棋联国际称号条例	(22)
第三章	国际棋联等级分条例	(46)
	附录 国际棋联国际比赛注册条例	(64)
第四章	国际棋联瑞士制规则——等级分瑞士制	(67)
第五章	国际棋联联赛规则	(77)
第六章	有关组织高级比赛的条例	(88)
	附录 比赛邀请协议书指南	(94)
第七章	国际棋联比赛的器具标准	(96)
第八章	国际棋联个人赛与团体赛参赛条例	(99)
	附录 1 国际棋联正式比赛邮递 名册条例	(102)
	附录 2 国际棋联比赛国旗与国歌条例	(102)
第九章	限时结束规则	(104)
第十章	限制抽签条例	(106)
第十一章	五分钟快棋(闪电战)规则	(109)
第十二章	六十分钟和三十分快棋规则	(113)
第十三章	国际象棋运动不发达国家援助委员会 (CACDEC)章程	(118)
第十四章	国际象棋快棋委员会	(120)
第十五章	女子国际象棋世界冠军对抗赛条例	(121)
第十六章	裁判及其职责	(131)

第十七章	比赛的组织	(144)
第十八章	国际象棋比赛的类型	(162)
	附录 1 循环制(伯格制)比赛	
	轮次表(共 11 张)	(173)
	附录 2 舍文宁根制(两队团体对抗)比赛	
	轮次表(共 3 张).....	(181)

第一章 国际象棋规则

(1993 年国际棋联手册 E. 1. 01)

1984 年国际棋联大会通过, 1988 年及 1992 年国际棋联大会修订。

前 言

本规则不可能对对局过程中所有可能出现的情况以及所有涉及比赛管理的问题都作出具体规定。如所遇情形在现行规则中无明确条文可循, 则参照规则中所提到的类似情况, 完全可以引申出正确的处理决定。本规则要求裁判员必须具有胜任工作的能力、良好的判断力并且执法客观公正。制定规则不宜过细, 否则可能侵夺裁判的裁决主动权, 妨碍他以公正、合理和具有针对性的方式去解决问题。

国际棋联要求每一位棋手和所有棋协均能接受上述观点。如有任何棋协已经或希望采用内容更为细致的规则, 将悉听尊便, 但以不违背以下原则为前提:

- (1) 这些规则不能与国际棋联正式规则有任何抵触。
- (2) 它们只限于在该棋协所辖地区运用。
- (3) 这些规则不能用于国际棋联组织的任何对抗赛、冠军赛、资格赛、称号赛及等级分赛。

本规则条文中所出现的“他”为无性别用语,男女棋手均适用。

第1条 棋 盘

国际象棋对局由双方在一块称为“棋盘”的矩形板上走动棋子来进行。

1.1 棋盘由 64 个大小相同,深(“黑格”)浅(“白格”)相间的方格组成。

1.2 棋盘置于对局者之间,双方的右下角须是白格。

1.3 8 排垂直的格子称为“直线”。

1.4 8 排水平的格子称为“横线”。

1.5 同色格组成的角角相触的各行称为“斜线”。

第2条 棋 子

2.1 对局开始时,对局一方有 16 个浅色棋子(“白棋”),另一方有 16 个深色棋子(“黑棋”)。

2.2 这些棋子如下:

一个白王 通常用 ♔ 来表示

一个白后 通常用 ♚ 来表示

两个白车 通常用 ♖ 来表示

两个白象 通常用 ♘ 来表示

两个白马 通常用 ♙ 来表示

八个白兵 通常用 ♟ 来表示

一个黑王 通常用 ♚ 来表示

一个黑后 通常用 ♛ 来表示

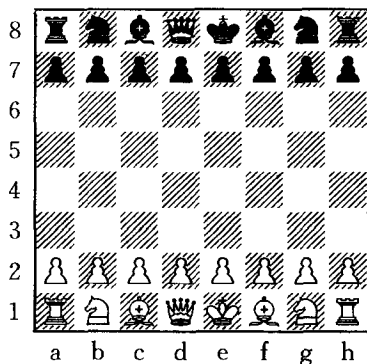
一个黑车 通常用 ♜ 来表示

两个黑象 通常用 ♝ 来表示

两个黑马 通常用 ♖ 来表示

八个黑兵 通常用 ♟ 来表示

2.3 棋子在棋盘上的原始位置如下图：



第 3 条 行棋权

3.1 对局首步应由执白棋一方走出。双方轮流走棋，每次各走一着，直到对局完成。

3.2 一方着法完毕，称之为另一方“行棋”（参见第 6 条）

第 4 条 一着棋的基本定义

4.1 除易位〔见第 5.1 条(2)〕以外，棋手将一个棋子从一格移到另一格，无论该格是空格或被对方棋子占据，均为一着。

4.2 除参加易位的车〔见第 5.1 条(2)〕，以及马（见第 5.5 条）以外，任何棋子都不能越过被其他棋子占据的格子。

4.3 一个棋子走到被对方棋子占据的格子并吃掉那个棋子,仍算一着。吃子的一方必须立即把被吃掉的棋子从棋盘上拿走〔关于“吃过路兵”见第 5.6 条(3)〕。

第 5 条 棋子的走法

5.1 王

(1)除易位时外,王可走到未被对方棋子攻击的任何相邻格子。

(2)易位是由王和己方任何一个车一起进行仍被视作王的一着的走法,其进行方式如下:王从原始位置向任何一车的方向横移两格,然后那个车横越过王而置于王刚经过的格子。

(3)如果一方先触摸车,然后再触摸王,他不能用那个车进行易位,这种情况须按第 7.2 和 7.3 条处理。

(4)如果一方在准备易位时先触摸了王,或者同时触摸了王和车,然后发现易位不合规则,他可以选择走王或者向另一翼易位,前提是向那一翼易位是合乎规则的;如果王没有合乎规则的走法,该方有权选走任何合乎规则的着法。

(5)不符合规则的 易位:

①王已经移动过,或者

②用来易位的车已经移动过。

(6)下列情况暂时不能易位:

①王的原始格子或者将要越过的格子或者将要占据的格子正受到对方棋子的攻击,或者

②王和用来易位的车之间尚有别的棋子。

5.2 后

后可走到它所在的直线、横线或斜线上的任何格子(除受

第 4.2 条限制外)。

5.3 车

车可走到它所在的直线和横线上的任何格子(除受第 4.2 条限制外)。

5.4 象

象可走到它所在斜线上的任何格子(除受第 4.2 条限制外)。

5.5 马

马的走法由两个不同的步骤组成:先沿横线或直线走一格,然后沿斜线离原格方向走一格;在走第一格时即使该格已有棋子占据也仍可行走。

5.6 兵

(1)兵只能朝前走。

(2)除吃子以外,兵可从原始位置起沿所在直线向前走一或两格(所占据格子必须是空格)。,以后每次沿直线向前走一格。吃子时,它沿所在斜线之一向前走一格。

(3)当一兵处于攻击对方兵从原始格子一次走两格所经过的格子时,可以把后者走两格当作走一格而吃掉它。这种吃法只能在对方以该方式走兵后立即进行,称为“吃过路兵”。

(4)兵一旦到达底线,必须立即变换为与它相同颜色的后、车、马或象,这种变换仍被视作同一着。变换何种棋子由棋手选择,不必考虑棋盘上是否还有同种的其他棋子。这种由兵变换为别的棋子的走法称为“升变”,升变的棋子立即生效。

(5)在比赛中,因升变所需被补充的新棋子如不能立即获得,棋手可按停己方棋钟向裁判求助,该棋手务必严格按照第 5.6 条(4)规定的方式完成该着。

第6条 一着棋的完成

一着棋的完成系指：

6.1 一个棋子被移到一个空格，行棋方的手已离开该棋子。

6.2 吃子时，被吃的棋子已从棋盘上拿走，行棋方已将自己的棋子放到新的格子，并且已经离手。

6.3 易位时，行棋方已把车放在王经过的格子上，并且已经离手。王离手时尽管这着棋尚未完成，但该方除在那一翼易位以外已无权另走它着，如果此易位是合乎规则的。

6.4 兵升变时，兵已从棋盘上拿走，新棋子已放到升变格并且已经离手。如果到达升变格的兵已经离手，尽管这着棋尚未完成，但该方已无权把该兵走到其它格子。

6.5 在确定走否走满规定时限内的规定着数时，棋手最后一着棋必须在他按了钟后才能视作完成。除第10.1、10.2、10.3、10.4和10.6条款规定的情形外，本款适用于其他所有情况。

第7条 摸子

7.1 行棋方如果预先说明自己的意图(例如，声称“我摆正棋子”)，可以在棋子所在格子摆正一个或者更多的棋子。

7.2 除上述情况外，如果行棋方有意识地触摸了：

(1)同一方的一个或更多的棋子，他必须走动或吃掉所触摸的第一个可以走动或可以被吃的棋子；或者

(2)一个己方的棋子和一个对方的棋子，他必须用前者吃掉后者；如果这种法法不合规则，他必须走动或吃越掉所触摸

的第一个可以走动或可以被吃的棋子。如果无法确定先触摸那一个棋子,以己方棋子作为先被触摸的棋子。

7.3 如果所触摸的己方棋子均没有合乎规则的着法(或者对所触摸的对方棋子均没有合乎规则的吃法),行棋方有权走任何合乎规则的着法。

7.4 如果一方想提出对方违反了第7.2条,他必须在自己触摸棋子之前提出。

第8条 不合规则的局面

8.1 如果在对局过程中发现有不合规则的着法,应将局面恢复到该着法未走出之前的形势。然后,按照第7条规定重新行棋,以取代原来不合规则的着法。倘若不能按此要求恢复原来局面,则对局应作废重下。

本款适用于对局的任何阶段,也适用于待裁决的对局。

8.2 如果在对局过程中,一个或者更多的棋子因偶然因素被移动过,而且重新放置时没有摆对;应将局面恢复到事故发生前的形势,然后继续对局。倘若不能按此要求恢复原来局面,对局应作废重下。

8.3 如果一方在行棋的过程中,无意碰倒了一个或者更多的棋子,他必须用自己的比赛时间将局面复原。

8.4 如果在封棋开始后,发现局面摆得不对,必须重新摆成封棋时的局面再继续对局。

8.5 如果在对局过程中发现棋子的原始位置摆错,对局应作废重下。

8.6 对局开始后发现双方棋子的颜色颠倒,如果此时赛时已过第一时限所规定的四分之一,对局应继续进行。倘若未

逾四分之一,在不对比赛时间表构成严重干扰的前提下,裁判员可以重新安排棋子颜色正确的对局。

8.7 在对局过程中如果发现棋盘的放置有违第 1.2 条规定,应将弈成的局面移到正确放置的棋盘上再继续对局。

第 9 条 将 军

9.1 当王所占的格子受到对方一个或两个棋子的攻击时,王就被照将。攻击王的棋子被称作对王“将军”。行棋方的着法不能使己方的王处于任何对方棋子攻击的格子。

9.2 被将军的一方,必须立即走一着棋应将。如果无法应将,王即被称为“将死”(“杀”)(见第 10.1 条)。

9.3 将军不必声明。

第 10 条 对局结束

10.1 将死对方王的一方为胜方。至此,对局即告结束。

10.2 一方认输,对方即为胜方。至此,对局结束。

10.3 行棋方的王虽未受到将军,但却无任何合乎规则的着法,对局结果作和。处于这种情况的该方被称为“无子可动”。至此,对局即告结束。

10.4 如果出现以下残局形势之一,对局结果作和:

(1)单王对单王

(2)单王对王单象或王单马。

(3)王单象对王单象,且双方的象是同色格象。

10.5 只剩单王的一方不能作为胜方。如果剩单王一方的对方超时(第 10.13 条或第 10.14 条)或封棋着法不合规则(第 10.16 条),则对局应判作和棋。

10.6 双方一致同意和棋,对局结果作和。至此,对局即告结束。

10.7 一方可根据第 10.6 条的规定提议和棋,但这只能在他刚走出一着棋时提出。只有在和棋建议提出后,该方才能按动对方的钟。对方对此建议(和棋建议应是不附带任何条件的)可以接受,也可以口头或完成一着棋的形式表示拒绝。在对方接受或拒绝和棋建议之前,一方所提出的这个建议始终有效。

10.8 一方在对方棋钟走动正在思考着法时提出和棋,对方可以接受提和也可以拒绝。对以这种方式提和的棋手,裁判可以给予处罚(见第 16.5 条)。

10.9 一方在己方棋钟走动时或在己方封棋完毕后提和,对方在未看见提和着法前,可以暂不作出决定。

10.10 如果相同局面第 3 次重复,行棋方棋手一旦提出,对局结果作和。这可以有以下两种情况。

(1)相同局面即将第 3 次出现,每次都轮到同一方行棋,行棋方先在记录纸上写下着法,然后向裁判声明他准备走出该着法;或者

(2)相同局面刚于第 3 次出现,每次都轮到同一方行棋。

相同局面是指同种同色的棋子都占据同样的格子而且所有棋子可能的着法(包括易位或吃过路兵的权利)都相同的局面。

10.11 如果一方没有援引第 10.10 条所述理由之一提出和棋要求,就走了一着棋,他便失去了提和的权利;但是,如果轮到该方行棋时相同局面再次出现,他就又拥有了提和权利。

10.12 行棋方提出和棋要求并证实至少在最近连续 50 回合中,对方没有吃过任何一子,也没有走动任何一兵,对局结果作和。

对于某些局面,回合数可以增加到 50 以上,但对所增加的回合数和有关局面,组织者必须在赛前明确宣布。

10.13 如果一方根据第 10.10 条或第 10.12 条提出和棋,裁判必须首先关闭双方棋钟,然后对提和要求是否合乎规定进行审验。如果此时裁判不在现场,提和方可以将双方棋钟按停,待裁判裁决。

(1)经审验,提和理由成立,对局判和。

(2)经审验,提和理由不成立,裁判应在提和方已用赛时上加上 5 分钟。如果这样做意味提和方已超过时限,判提和方负。若情形并非如此,对局应继续进行。而根据第 10.10 条声明自己着法的提和方必须在棋盘上走出该着棋。

(3)一方根据上述有关条款,一旦提出和棋要求,不允许撤回。

10.14 在规定时间内没有完成规定着数的一方判负。但如果对方只剩下单王,对局结果作和(见第 6.5 和第 10.5 条)。

10.15 对局开始或封局续赛开始后,棋手迟到赛桌 1 小时以上者判负。迟到时间从比赛或续赛开始时起算。但是,在封局续赛中,如果封棋方迟到,在出现下列情况之一时,则裁判判法不同:

(1)封棋着法已把对方王将死,应判缺席封局方胜。

(2)封棋着法使对方无子可动或因此导致出现第 10.4 条所列出的局面之一,对局结果判和。