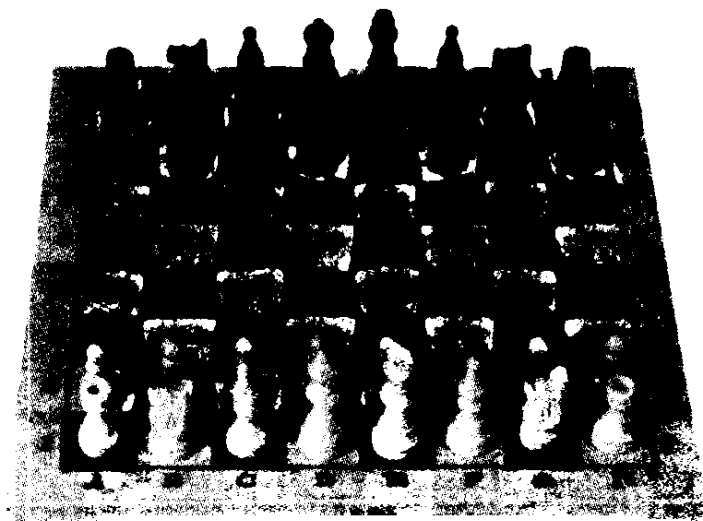


GUOJIXIANGQIJINGSAISHOUCE

国际象棋 竞赛手册

(2001 年版)

林 峰 编译



上海辞书出版社

图书在版编目(CIP)数据

国际象棋竞赛手册:2001年版/林峰编译. —上海:
上海辞书出版社,2001.7

ISBN 7-5326-0806-9

I.国... II.林... III.国际象棋—竞赛规则—手册 IV.G891.14-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 039654 号

国际象棋竞赛手册

上海辞书出版社出版

(上海陕西北路 457 号 邮政编码:200040)

上海辞书出版社发行所发行

商务印书馆上海印刷股份有限公司印刷

开本 850×1168 1/32 印张 8.75 插页 1 字数 235500

2001 年 7 月第 1 版 2001 年 7 月第 1 次印刷

印数 1—5100

ISBN 7-5326-0806-9/G·325

定价:15 元

出版说明

1. 本书的第一章“国际象棋竞赛规则”是从 2001 年 7 月 1 日起生效的国际棋联国际象棋新规则,由国家体育总局审定。由于我国是国际棋联会员国,所以凡在我国举办的国际比赛、全国比赛和可以计算称号、等级分的比赛,均应执行本规则。在执行中,涉及到国际棋联和国际棋联会员国棋协的对应关系,均应相应理解为中国国际象棋协会和地方棋协。本规则的解释权属国家体育总局。

2. 本书的其余章节编译自 2000 年国际棋联手册和卡切奇(已故前国际棋联规则委员会主任)著《国际象棋竞赛者手册》以及 2001 年国际棋联颁发的新赛制条例等文件。

3. 本书的附录部分,除引入循环制和舍文宁根制比赛轮次表外,还录入第 5、6 批国家级裁判考试的考题和答案以及我国国际裁判、国家级裁判名册。

4. 本书全部由国际裁判、中国国际象棋协会秘书长、协会裁判委员会主任林峰编译。

目 录

第一章 国际象棋竞赛规则	1
前言	1
第一部分 行棋规则	2
第二部分 竞赛规则	8
第三部分 附则	16
第二章 国际棋联国际称号条例	24
第三章 国际棋联等级分条例	50
附录 国际棋联国际比赛注册条例	70
第四章 国际棋联瑞士制规则——等级分瑞士制	73
附录 1 瑞士制联赛条例	81
附录 2 杜波夫瑞士配对制	92
第五章 国际棋联联赛规则	97
附录 国际棋联联赛规则附则	105
第六章 有关组织高级比赛的条例	110
附录 比赛邀请协议书指南	114
第七章 国际棋联比赛的器具标准	116
第八章 国际棋联个人赛与团体赛参赛条例	119
附录 1 国际棋联正式比赛邮递名册条例	122
附录 2 国际棋联比赛国旗与国歌条例	122
第九章 限时结束规则	123
第十章 限制抽签条例	125
第十一章 国际棋联章程	128
第十二章 世界冠军赛条例(国际棋联 2001 年版)	156
第十三章 女子世界冠军赛条例(国际棋联 2001 年版)	173

附录	国际棋联会员国(地区)及男女世界个人冠军赛各分区名额(2000年).....	192
第十四章	世界快棋大奖赛条例(国际棋联 2001 年版)	196
第十五章	国际象棋规则演变史	201
附录	国际象棋比赛规则的一体化	206
第十六章	裁判及其职责	210
第十七章	比赛的组织	220
第十八章	国际象棋比赛的类型	235
附录 1	循环制(伯格制)比赛轮次表	244
附录 2	舍文宁根制(两队团体对抗)比赛轮次表	251
附录 3	第五批国际象棋国家级裁判员考试试题	252
附录 4	第六批国际象棋国家级裁判员考试试题	262
附录 5	我国国际象棋国际裁判、国家级裁判名录	272

第一章 国际象棋竞赛规则

(即国际棋联国际象棋规则,2001年7月1日起生效)

国际棋联面对面比赛规则

2000年11月土耳其伊斯坦布尔第71届国际棋联通过的英文文本是国际棋联国际象棋规则的正式文本(本规则是以此为蓝本的中译本)。

本规则条文中出现的“他”和“他的”为无性别用语,男女棋手均适用。

前 言

国际象棋规则不可能就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。如果所遇情况在本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。

任何一个国际棋联的会员棋协均可采用内容更为细致的规则,但该规则都必须以不违背如下原则为前提:

- 一、不能与国际棋联正式规则有任何抵触。
- 二、只限于在该棋协所辖地区运用。
- 三、不能用于国际棋联组织的任何对抗赛、冠军赛、资格赛、称

号赛以及等级分赛。

第一部分 行 棋 规 则

第 1 条 国际象棋对局的性质和目标

1.1 国际象棋对局由双方在一块称为“棋盘”的正方形上交替走动各自的棋子来进行。对局首步应由执白棋一方走出。一方走子之后,称之为另一方“行棋”。

1.2 每一方的目标都是置对方王于“受攻状态”,且对方无符合规则的着法避免王下一步被“俘获”。达到上述目标的棋手称之为“将死”对方,并作为在对局中赢棋。王被将死的一方作为输棋。

1.3 任何一方都不可能将死对方的局面,作为和棋。

第 2 条 棋子在棋盘上的初始位置

2.1 棋盘由 64 个(8×8)大小相同、深(“黑格”)浅(“白格”)相同的方格组成。

棋盘置于对局者之间,双方的右下角必须是白格。

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

这些棋子如下:

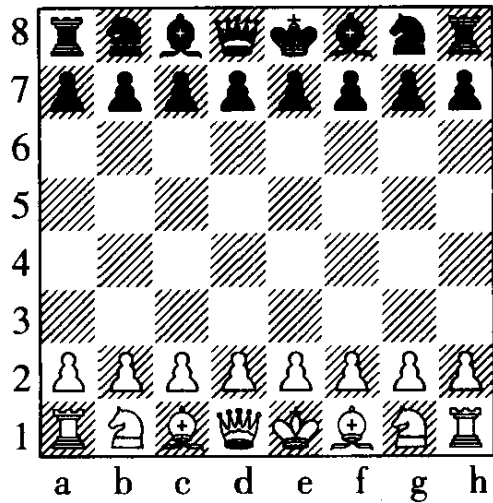


图 1

一个白王	通常用 K 和 ♔ 表示
一个白后	通常用 Q 和 ♚ 表示
两个白车	通常用 R 和 ♖ 表示
两个白象	通常用 B 和 ♘ 表示
两个白马	通常用 N 和 ♞ 表示
八个白兵	通常用 P 和 ♟ 表示
一个黑王	通常用 K 和 ♚ 表示
一个黑后	通常用 Q 和 ♛ 表示
两个黑车	通常用 R 和 ♜ 表示

两个黑象 通常用 B 和 ♖表示

两个黑马 通常用 N 和 ♘表示

八个黑兵 通常用 P 和 ♟表示

2.3 棋子在棋盘上的初始位置如图 1。

2.4 8 排垂直的格子称为“直线”。8 条水平的格子称为“横线”。同色格组成的角角相触的各行称为“斜线”。

第 3 条 走子

3.1 任何棋子不准走到被己方其他棋子占据的格子。如果一个棋子走到被对方棋子占据的格子,吃掉那个棋子,并把它从棋盘上拿走,仍算一着。如果一个棋子能够根据第 3.2 到第 3.8 条款在某一格吃子,则称之为攻击对方这个棋子。

3.2 象可以走到它所在斜线上的任何格子(图 2)。

3.3 车可走到它所在的直线和横线上的任何格子(图 3)。

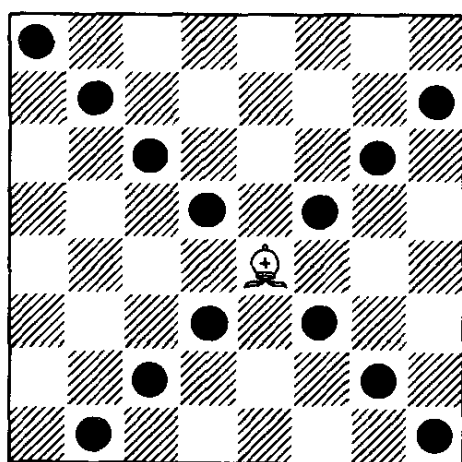


图 2 象的走法

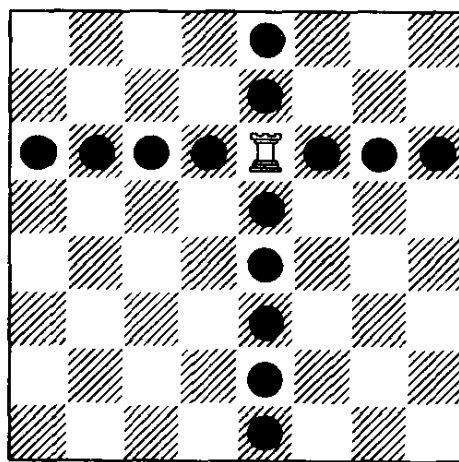


图 3 车的走法

3.4 后可走到它所在的直线、横线或斜线上的任何格子(图 4)。

3.5 象、车和后在进行上述着法时,不能跨越任何中间的棋子。

3.6 马可走到并非它所在直线、横线或斜线的与它所处位置最为临近的格子之一。按照第 3.1 条款,马在着法过程中所经过的邻近中间格子不能视为它所占据的格子(图 5)。

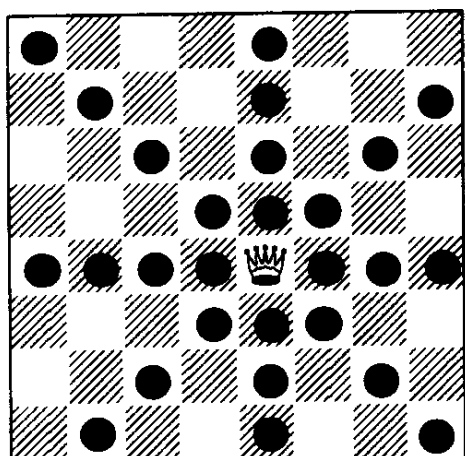


图 4 后的走法

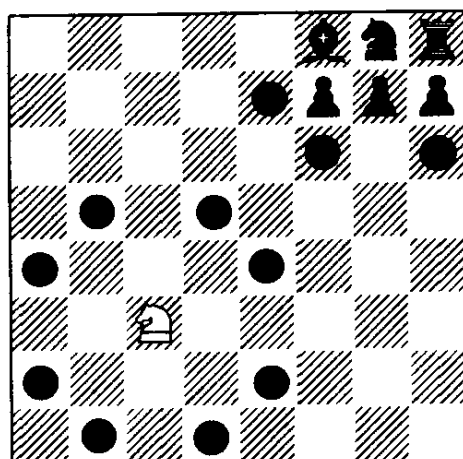


图 5 马的走法

3.7

(1) 兵可沿其所在直线向前走一格(该格必须是未被其他棋子占据的)。

(2) 兵的第一步可以如(1)那样走,也可沿其所在直线向前走两格(这两个格子必须是未被其他棋子占据的)。

(3) 兵的吃子是兵走到其斜前方由对方棋子占据的格子,吃掉该格内的棋子(图 6)。

(4) 当一个兵处于攻击对方兵从初始格子一步走两格所经过的格子时,可以把后者走两格当作一格而吃掉它。这种吃法只可以在对方以该方式走兵后立即进行,称为“吃过路兵”(图 7)。

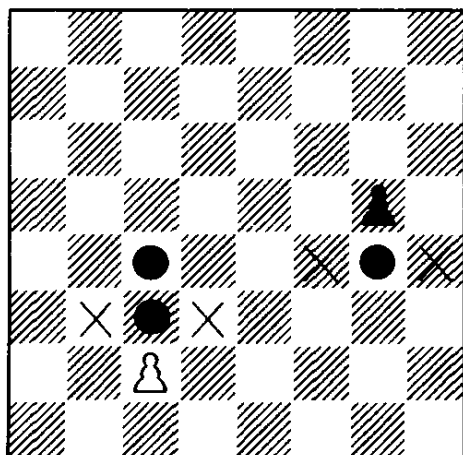


图 6 兵的走法

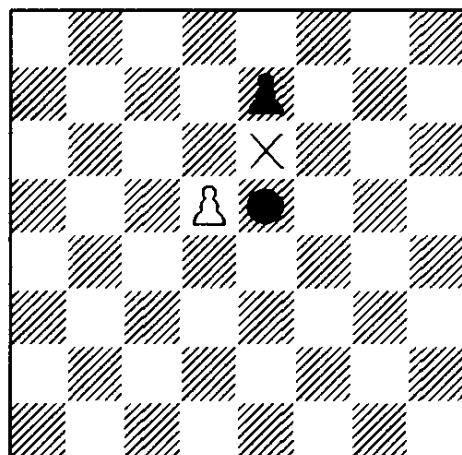


图 7 兵的走法

(5) 当一个兵到达离其初始位置最远的格子时,必须变换为与它相同颜色的后、车、象或马,这种变换仍被视作同一着。变换何种棋子由棋手选择,不受以前已经吃掉什么棋子所限制。这种由兵变换为别的棋子的走法称为“升变”,升变的新棋子立即生效。

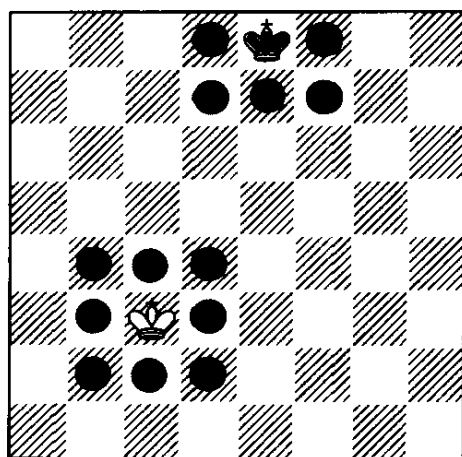


图 8 王的走法

3.8

(1) 王可以有如下两种不同走法:

a. 走到未受到对方一个或一个以上棋子(即使其本身不能走动)攻击的任何相邻的格子(图 8)。

b. “易位”。这是由王和己方同一横线上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:王从初始位置向那个车的方向横移两格,然后该车横越过王而置于王刚经过的格子(图 9—12)。

(a) 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。

(b) 暂时不能易位的情况如下:

- ① 王所在的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。

(2) 当王受到对方一个或两个棋子攻击时,王称为被“将军”,本身不能走动的棋子也可以对对方王“将军”。

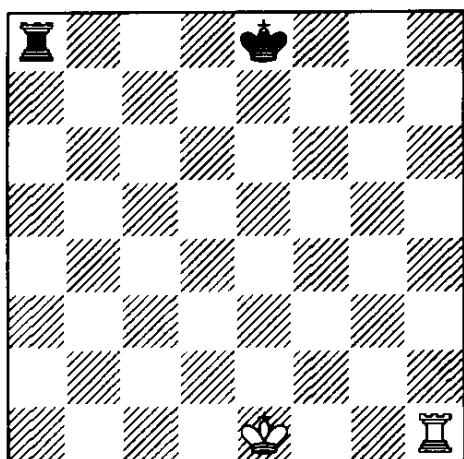


图 9 白方王翼易位和
黑方后翼易位之前局面

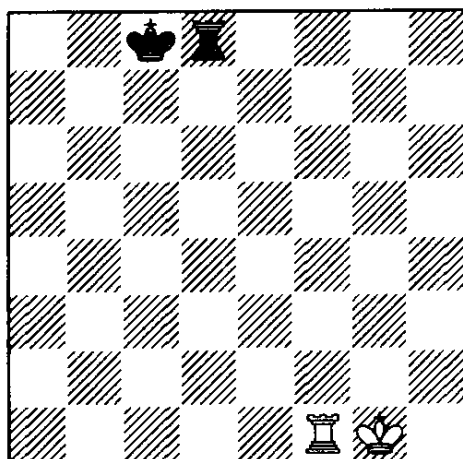


图 10 白方王翼易位和
黑方后翼易位之后局面

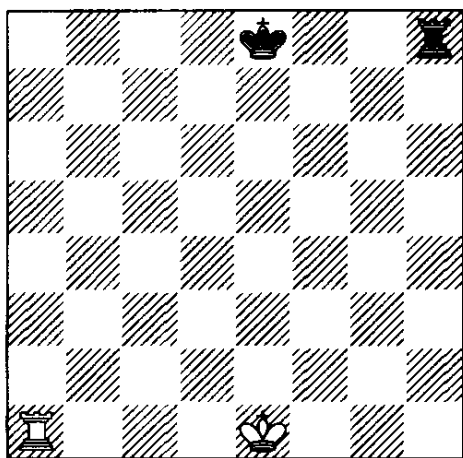


图 11 白方后翼易位和
黑方王翼易位之前局面

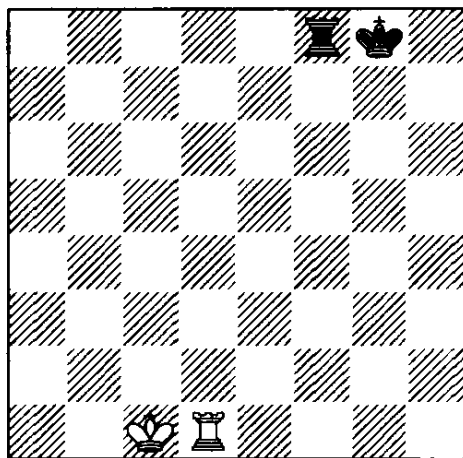


图 12 白方后翼易位和
黑方王翼易位之后局面

将军不必声明。

3.9 行棋方不准走造成或允许己方王处于被“将军”状态的着法。

第 4 条 行棋

4.1 走每步棋都只能用同一只手。

4.2 行棋方如果预先说明自己的意图(例如,声称“我摆正棋子”或这一术语的法文音译“呀杜巴”),则可以在棋子所在格子摆正一个或者更多的棋子。

4.3 除第 4.2 条款列出情况以外,如果行棋方有意识地触摸了:

(1) 己方的一个或更多的棋子,他必须走动所触摸的第一个可以走动的棋子,或者

(2) 对方的一个或更多的棋子,他必须吃掉所触摸的第一个可以被吃的棋子。

(3) 双方的各一个棋子,他必须用己方的棋子吃掉对方的棋子,如果这种吃法不符合规则,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;如果无法确定何方棋子先予触摸,则以己方棋子作为先予触摸的棋子。

4.4

(1) 如果一方触摸了己方的王和车,而在这一侧翼易位是合乎规则的,他必须在这一侧翼易位。

(2) 如果一方先触摸车,然后再触摸王,那么,这着棋不允许他在这一侧翼易位,这种情况必须按第 4.3(1)条款处理。

(3) 一方在准备易位时先触摸了王,或者同时触摸了王和车,而这一侧翼的易位不合规则,他必须走王的合乎规则的着法,其中包括向另一翼易位。如果王没有合乎规则的走法,该方有权选择走任何合乎规则的着法。

4.5 如果所触摸的棋子不能走动或吃掉,行棋方可以走任何合乎规则的着法。

4.6 对于对方违反了上述任何条款,行棋方一旦触摸了棋子,就无权提出指控。

4.7 作为一个合乎规则或部分合乎规则的着法,当一个棋子已经放在一个格子上时,此后,不能把它移到另一个格子。这步棋应被视为已经走出,届时规则第 3 条所有相应要求应该充分满足。

第 5 条 对局结束

5.1

(1) 用合乎规则着法将死对方的一方为胜方。至此,对局即告结束。

(2) 一方认输,对方即为胜方。至此,对局即告结束。

5.2

(1) 行棋方没有合乎规则的着法可走,而他的王并未被将死,对局结果作和,这种局面被称为“无子可动”。至此,对局即告结束,前提是造成“无子可动”局面的着法是合乎规则的。

(2) 当双方都不能以合乎规则的着法将死对方的王时,对局结果作和,这种局面被称为“死和局面”。至此,对局即告结束,前提是造成这种局面的着法是合乎规则的。

(3) 双方一致同意和棋,对局结果作和。至此,对局即告结束(见第 9.1 条)。

(4) 如果任何相同局面在棋盘上将要或已经出现 3 次或 3 次以上,对局结果可以作和(见第 9.2 条)。

(5) 如果在最近连续 50 回合中,双方都没有走动任何一兵,也没有吃过任何一子,对局结果可以作和(见第 9.3 条)。

第二部分 竞赛规则

第 6 条 棋钟

6.1 “棋钟”是指有两个钟面、装置相互连接的一种计时钟,在每一时刻只有其中之一的钟在走动。

“钟”在国际象棋规则中是指一台棋钟中两个计时装置之一。

“钟旗”是指用于监看每方的赛时是否用完的装置。

6.2

(1) 在用棋钟时,每方都必须在规定的时限内走满最低限度的着数或全部着数,或者也可以规定在每步棋之后有一个附加数量的时间。所在这些都应在比赛前明确规定。

(2) 一方在一个时限内所节省的时间应与下一时限所分配的时

间相加,允许他累计使用,除非采用“加长”时间的用时模式。

在“加长”时间的用时模式中,双方都拥有规定的“基本思考时间”。每方在每一次行棋前都会获一段“固定附加时间”。在固定附加时间用完后,才开始缩减基本思考时间。如果棋手在固定附加时间用完之前按钟,无论固定附加时间所用多少,其基本思考时间不会改变。

6.3 每一个钟面都有一面“钟旗”(如果是电子钟,则运用倒计时制来表明是否超时)。当钟旗降落,应根据第 8.1 条款要求予以审验。

6.4 在对局开始之前,由裁判决定棋钟的放置朝向。

6.5 规定的比赛开始时间一到,应启动白方旗钟。

6.6 如果双方都迟到,则先开动白方的钟,直至他到达赛桌,除非竞赛规程有特殊规定或裁判另有决定。

6.7 规定开赛时间开始后,任何一方迟到赛桌 1 小时以上者判负,除非竞赛规程有特殊规定或裁判另有决定。

6.8

(1) 在对局进行过程中,每方在棋盘上行棋后,都应按停己方的钟和启动对方的钟。应允许棋手随时按停己方的钟。如果棋手没有按停己方的钟,他的着法不算完成,除非所走的这步棋使对局结束(见第 5.1、5.2 条款)。

在棋盘上行棋和按钟之间的时间应视作棋手所分配的时间之内。

(2) 棋手必须用行棋的同一只手来按钟。棋手把手指停留在按键上或笼罩住按键都是不允许的。

(3) 棋手必须以合适的方式处理棋钟。不允许用力击钟键,把钟拿起来或把它敲翻。不合适地处理棋钟将按照第 13.4 条款予以处分。

(4) 如果一方不能用钟,该方可以提供一個被裁判认可的助手来完成这一动作。棋钟应由裁判以公正的方式来调校。

6.9 棋手的钟旗降落可以由裁判目察确认,或者由对局任何一方有效地提出后由裁判确认。

6.10 除了应用第 5.1、第 5.2(1)、(2)、(3)条款外,如果一个棋手在规定时间内没有完成规定的着数,该棋手被判输棋。但是,如果对方通过任何可能的合乎规则着法(即使该方用最拙劣的着法应对)都无法将死该方的局面,对局结果作为和棋。

6.11 在棋钟没有发生明显故障的情况下,走时的每一个时分标志都被视作准确无误的。有明显故障的棋钟应该更换;裁判应充分发挥他的判断力,以确定新更换的钟上应标明的时分。

6.12 如果双方钟旗都降落(如果是电子钟,则为双方超时),而不能断定何方的小旗先落下(先超时),则对局应该继续。

6.13

- (1) 如果对局需要中断,裁判应按停双方的棋钟。
- (2) 棋手为了寻求裁判的帮助可以按停己方的棋钟。
- (3) 由裁判决定何时重新开始对局。

6.14 如果出现不合乎规则着法以及一些棋子必须恢复到该着法未走出之前的位置,裁判应充分发挥他的判断力以确定棋钟上应标明的时分。如果必要,裁判也应该调整棋钟的着法计数。

6.15 在赛厅里允许使用投影屏幕、电视监控器或大棋盘同步显示对局现场实况,允许它们显示棋局着法和已弈着数。也允许使用表明双方着数的赛钟。棋手不得对以此方式显现的信息作为根据提出质疑。

第 7 条 不合规则的着法和局面

7.1

(1) 如果在对局过程中发现棋子的初始位置摆错了,对局应作废重下。

(2) 如果在对局过程中发现仅仅是棋盘的放置错误,与第 2.1 条款规定的正好相反,应将弈成的局面移到正确放置的棋盘上再继

续对局。

7.2 对局开始后发现双方棋子颜色颠倒,对局应继续进行,除非裁判另有决定。

7.3 如果一方使一个或更多的棋子错位,他必须用自己的时间复原成正确局面,如果必要的话,无论是行棋方或对方都可停钟并召唤裁判帮助。裁判可以处罚使棋子错位的棋手。

7.4

(1) 如果在对局过程中发现有不合规则的着法,应将局面恢复到不合规则着法之前的最近形势。如果这一最近形势不能确认,那么向前顺移到能够确认的尽可能近的形势。棋钟应按第 6.14 条款规定的校出,对于不合规则着法应用第 4.3 条款规定走一步棋来代替之,然后按恢复的局面继续对局。

(2) 按第 7.4(1)条款执行时,对于一个棋手前两次走不合规则的着法,裁判应每次给予其对方的棋钟上加上 2 分钟;如果同一棋手第 3 次走不合规则着法,则裁判应判其输棋。

7.5 如果在对局过程中发现棋子放错了位置,应将局面恢复到棋子错位之前的形势。如果这一最近的不合规则的形势不能确认,那么向前顺移到能够确认的尽可能近的形势。棋钟应按第 6.14 条款规定的校出,然后按恢复的局面继续对局。

第 8 条 着法记录

8.1 在对局进行过程中,双方都要用代数制记录法(见附则五)在规定的比赛记录纸上逐着以正确的方式记录己方的和对方的着法,字迹应尽可能清晰可辨。

棋手如愿意,可先应着,后记录对方着法。但对己方前步着法,应先记录,然后方可走下一步棋。

提出和棋要求,双方棋手都有义务在记录纸上记录(见附则五第 12 条)。

如果某个棋手不能记录,裁判应在比赛开始时从正常分配的赛

时中扣除一定数量的时间。如果某个棋手不能用钟,可以为该棋手提供一个被裁判认可的助手来完成这一动作,棋钟应由裁判以公正的方式予以调校。

8.2 对局双方的记录应在对局全过程中让裁判视野触及。

8.3 记录纸的所有权属比赛组委会。

8.4 如果一方的钟上所余时间离时限已不足 5 分钟,以及每步棋的平均思考时间在 30 秒钟之内,可不要求他履行第 8.1 条款规定。但一俟钟旗降落(或时限内时间已用完),他必须在棋盘上行棋之前,在记录纸上补全着法。

8.5

(1) 如果双方根据第 8.4 条款都不能履行记录,裁判或助理裁判必须尽可能到场并作好记录。在这种情况下,一俟一方钟旗降落(或时限内时间已用完),裁判应立即停钟,双方借助裁判或对方的记录纸补全着法。

(2) 在棋盘上行棋之前,如果仅仅一方根据第 8.4 条款不能履行记录,当无论何方钟旗降落(或时限内时间已用完)后,他必须补全着法。他可借用对方记录纸补全着法,前提是在他行棋前,用他自己的时间。只有当他把记录纸还给对方后,才可行棋。

(3) 如果没有完整的记录纸可以借用,双方必须在裁判或助理裁判的监督下借助另一个棋盘来重现局面,在此之前,裁判或助理裁判应预先记下实际对局局面、双方棋钟用时和可以确定的已弈着数。

8.6 如果双方都不能出示一方超过时限的有关着法记录,对局的下一着应作为下一时限的第一着。除非有证据表明已走了更多着法。

8.7 对局结束后,双方应在各自的记录纸上签名,并写明对局结果。即使对局结果写错,成绩依然有效,除非裁判作出更正决定。

第 9 条 和局

9.1