

第一部分

国际棋联相关竞赛制度和文件

国际象棋规则简史

1924年7月20日，世界国际象棋联合会（FIDE，以下简称“国际棋联”）在法国巴黎成立。当时它的主要计划纲领之一就是统一国际象棋的正式竞赛规则。第一本国际象棋的法文官方竞赛规则于1929年出版。

1952年，经过国际棋联大会修正后，第一次修订更新版出版，仍使用法文编写。

其后，在1966年出版了带有注释的另一版本。1974年，第一本英文版的国际象棋规则，由国际棋联常设规则委员会制定并出版，对之前的规则加了新注释和一些修订。在之后数年里，常设规则委员会根据一些比赛中得到的经验，对国际象棋规则不断进行更多的修改完善。最后在1977年对规则作了一次最大的修改。那时或多或少已经接近现行国际象棋法规的国际象棋规则被划分为三大部分，即：行棋基本规则、竞赛规则和附录。

第一部分包含了国际象棋规则从第一章至第五章的内容。这些内容对于所有想要下棋的人来说都是最基础同时也是最重要的。

第二部分包含了国际象棋规则从第六章至第十四章的内容。主要用于各种比赛。

第三部分为附录。包含一些比赛中的实例和一些操作的指导流程，用来帮助裁判的具体执裁工作。

从1997年开始，国际棋联竞赛规则和竞赛规程委员会（RTRC）每隔四年对国际象棋规则进行一次大的修订，并于当年7月1日开始执行。

在了解了国际象棋规则的简史后，让我们来看一下1958年和1974年国际象棋规则的序言中都写了些什么。

1958

通则：国际象棋规则不能够也不应该制定过细。不应当试图包含所有赛前组织及比赛过程中可能出现的情况。在出现不能够援用某一条规则来解决问题的时候，裁判应该根据规则中最近似的条款，根据自己的判断来执裁。在大多数情况下，我们更应该依赖于裁判的个人能力，合理的判断和绝对的公正。规则制定过细会剥夺裁判发挥其自身能力的自由，影响其利用主观能动性，根据具体情况具体环境因素等做出公平合理的判断，因为我们不可能提前预估所有因素。

1974

国际棋联注释：近些年规则制定委员会收到各国棋协发来的建议和意见，这些建议和意见正在逐年增多。当然，这是一件好事，这有助于我们把国际象棋规则制定的越来越细致入微。这样一来我们就能够在具体执裁的时候说出“我是根据这条或者那条规则来进行判罚……”。这些细化的规则很可能会符合某位裁判在某次执裁中的要求，但另

一方面，它更可能会限制其他一些裁判能力的发挥（很可能是有能力的优秀裁判）。作为规则委员会，我们一直坚持这样的观点，即：规则的制定应该本着越简单越明了越好的原则。委员会坚信我们应该为裁判员执裁留出一定的空间。在处理一些特定的问题时，每一个裁判都应该被赋予执裁的自由。根据各方面的因素综合考虑，利用自己的裁判知识，做出公正的判罚，而不应该受限于某条不考虑实际情况的过细的规则。根据规则制定委员会的法则，国际象棋规则应该简单明了，应该为裁判在遇到各种特殊判例时留出足够空间。委员会恳请各国棋协认同此观点，这也是为成千上万的国际象棋运动员和裁判员的利益着想。如果某些棋协确实打算制定更详细的规则，我们也欢迎之至。只要遵循如下几点：

- 1) 它们在任何形式上和国际棋联的正式规则不相抵触。
- 2) 它们只在制定这些规则的棋协范围内使用。
- 3) 它们对于在制定这些规则的棋协范围内进行的国际棋联正式比赛不适用。

第一章 国际象棋法规（规则）

（世界国际象棋联合会官方网站 2014 年手册 E.1）

2014 年 7 月 1 日起生效

（释文录自国际棋联裁判手册）

导 语

国际棋联（世界国际象棋联合会简称）国际象棋法规（规则）适用于面对面的比赛。国际象棋法规（规则）内容包括两部分：一是行棋基本规则，二是竞赛规则。

本法规经过在爱沙尼亚塔林第 84 届国际棋联全体代表大会通过，2014 年 7 月 1 日施行。英语文本是本法规的正式文本。

在本法规条文中出现的代词“他”和“他的”及“她”和“她的”为无性别称谓，男女均适用。

前 言

国际象棋法规（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，则应当参照法规中所提到的类似情况，作出正确的处理决定。本法规要求裁判必须具有必要的工作能力、良好的判断力，并且绝对地客观公正。制定的规则过细，可能侵夺裁判裁决的自主权，妨碍他以公正、合理和具有针对性的方式去解决问题。世界国际象棋联合会要求每一位棋手和所有棋协均能接受上述观点。

提交国际棋联评定等级分的比赛对局，其必要条件是必须按国际棋联的国际象棋法规比赛。

不计算国际棋联国际象棋等级比的比赛，建议按照本规则执行。

国际棋联会员协会可以请求国际棋联裁定与国际象棋法规相关的事宜。

国际象棋法规的前言是法规中最重要的部分之一。当然，法规不能包罗国际象棋比赛中可能出现的所有情况。有时只有一小部分的情况有了变化，但只有临场裁判知道发生了什么问题。因此，只有让裁判自由作出裁决的决定，按照他自己的方式解决出现的规则纠纷。

一、行棋基本规则

第 1 条 国际象棋对局的性质和目的

1.1 国际象棋对局由双方在一块称为“棋盘”的正方形盘上交替走动各自的棋子来进

行。对局应由执白棋的一方先走，黑方后走。一方走子后，其对方称之为“轮到行棋”。

1.2 每一方的目的都是置对方王于“受攻状态”，使对方没有符合规则的着法，可以避免王下一步被“俘获”。达到上述目的的棋手称之为“将死”对方，并作为对局中的赢棋方。王被将死的一方作为输棋方。无论是任意让自己的王受攻、暴露自己的王受攻、还是吃掉对方的王，都不允许。

1.3 任何一方都不可能将死对方王的局面，作为和棋。

有时，无论白方或黑方都不能将死对方的王。这时，对局成了和棋。例如，最简单的例子是棋盘上只有两个王。

第2条 棋子在棋盘上的原始位置

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

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)，而另一方有 16 个深色棋子 (黑棋)。

这些棋子如下：

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。

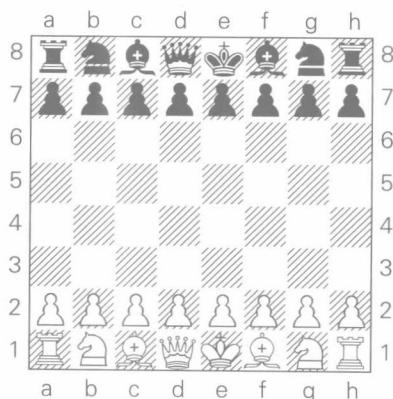


图 1

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

国际象棋棋盘可以用各种不同的材料制作，但其棋格必须有清楚地不同的颜色（例如，深色=棕色或黑色；浅色=白色或奶色）。棋盘格子的颜色不应有反光或对棋手的视线产生干扰。棋盘的尺寸应和棋子的大小相匹配（详细规定参见国际棋联手册 C05 国际棋联竞赛条例）。

非常重要的一点是，在对局开始前，要核查棋盘的朝向和所有棋子的正确位置。裁判做了这样的核查以后可以免去许多关于王和后或马和象互相错位的申诉。有时棋手之间关于马的摆法存在不同意见。对此，每位棋手都有自己的习惯摆法。在对局开赛前，每位棋手都可以按自己喜好摆放自己的马。而在对局进行中，就只能在声明“我摆正”之后才允许调整棋子位置。

第3条 棋子走法

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，则称为攻击对方这个棋子。

即便是因为要掩护自己的王而被牵制的棋子，对于它能够走到的所有格子，也存在攻击的作用，就像是它没有受牵制一样。

3.2 象可以走到它所在斜线上的任何格子（图2）。

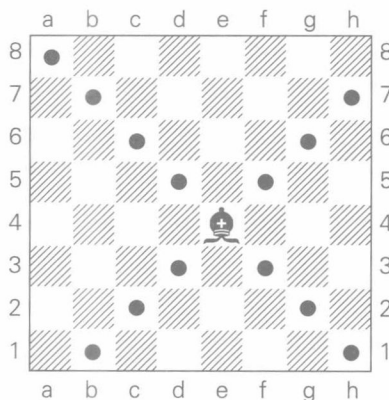


图2 象的走法

对局开始时，每位棋手只有两个象，一个在白格上行走，另一个在黑格上行走。如果某棋手有两个或两个以上的象在同色的格子上，那一定是，这第二个象是由升变造成或者棋手走出了不合规则的棋步。

3.3 车可走到它所在的直线和横线上的任何格子（图3）。

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）。

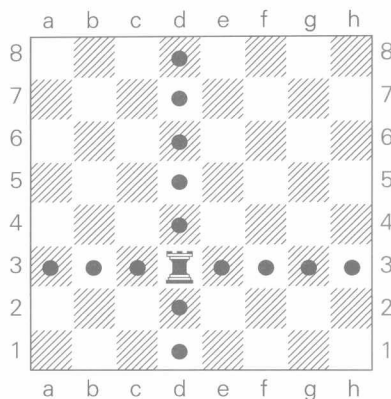


图3 车的走法

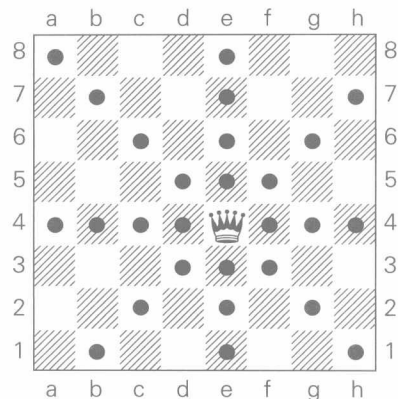


图4 后的走法

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邻近的格子之一。按照第 3.1 条款，马在完成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）。

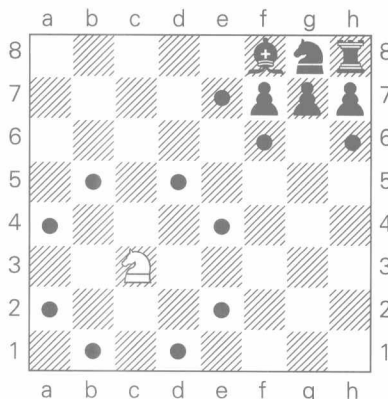


图5 马的走法

3.7

- a. 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）。
- b. 兵的第一步可以如 3.7a 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）。
- c. 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）。
- d. 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）。

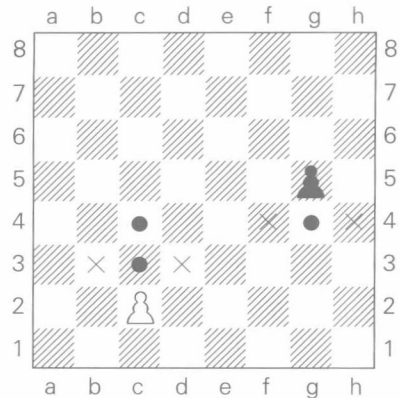


图 6 兵的走法与吃子

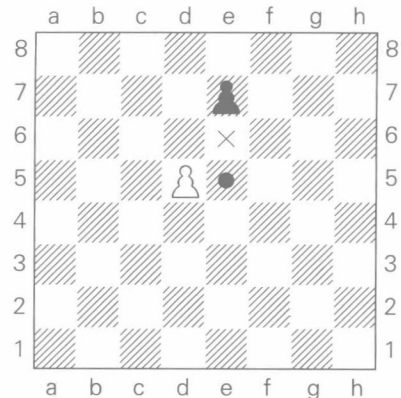


图 7 吃过路兵

e. 当一个兵到达离其原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，这种变换是视作同一着的一个部分。变换何种棋子由棋手选择，不受以前曾经吃掉过什么棋子所限制。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。

对局时，当棋手在兵的升变格子上放上上下颠倒的车，然后继续对局时，这枚棋子当作车来裁处，即便走棋的棋手口头声明当作后或其他棋子。

把颠倒的车放在升变格上不按不合规则棋步来处理。裁判有权进行干预，把车放在正确的升变格子位置上，并可按 12.9 条规定给以处罚。

3.8 a. 王可以有如下两种不同走法：

① 走到未受到对方一个或一个以上棋子攻击的任何相邻的格子（图 8）。

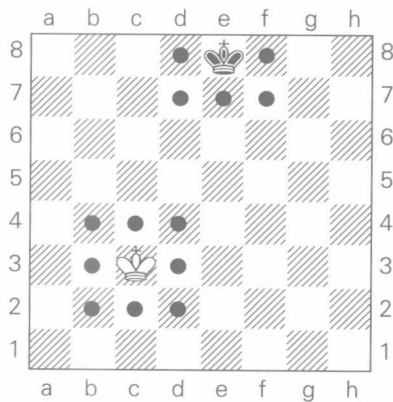


图 8 王的走法

② “易位”。这是由王和己方同一横线上任何一个车一起进行的一种着法，视作为王的一着，其进行方式如下：王从原始位置向某一车的方向横移两格，然后该车横越过

王而置于王刚才经过的格子上（图 9-图 12）。

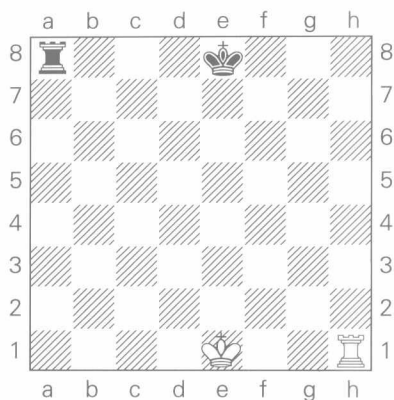


图 9 白方王翼易位和
黑方后翼易位之前局面

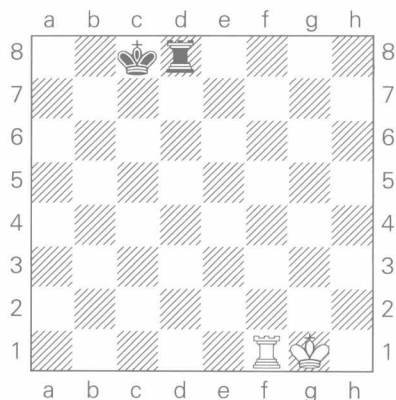


图 10 白方王翼易位和
黑方后翼易位之后局面

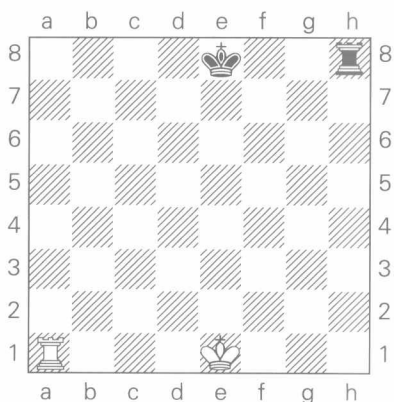


图 11 白方后翼易位和
黑方王翼易位之前局面

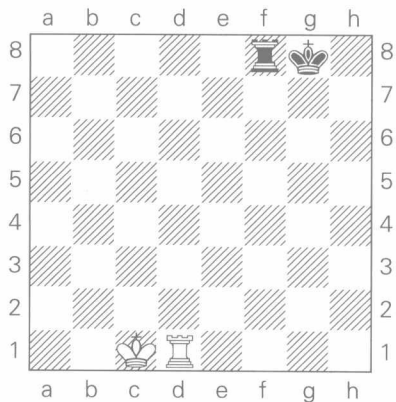


图 12 白方后翼易位和
黑方王翼易位之后局面

b.

(1) 以下情况失去易位权利:

- ① 王已经移动过, 或者
- ② 用来易位的车已经移动过。

(2) 以下情况暂时不能易位:

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。

3.9 当王受到对方一个或者两个棋子的攻击时, 称为被“将军”。这个正在“将军”的棋子即使因为被牵制（后面有自己的王, 如果走动将使自己的王处于受攻状态）

而不能走动，这种“将军”仍然存在。行棋方不允许走造成己方王处于被“将军”状态的着法。

3.10

- a. 当 3.1~3.9 条的所有相关要求都能满足的着法即为合乎规则的着法。
- b. 当 3.1~3.9 条的所有相关要求不能满足的着法为不合规则的着法。
- c. 凡是不能用任何系列的合乎规则的着法形成的局面为不合规则局面。

第 4 条 行棋

4.1 每一步棋都只能用同一只手来走。

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。

4.2 条只能用于摆正棋子位置。如果对手不在棋盘旁边，棋手在棋盘上摆正棋子时，必须事前告知裁判——如果有裁判在场。

4.3 除第 4.2 条款列出情况以外，如果行棋方触及棋盘，意图要走子或吃子时，如触摸了：

- a. 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
- b. 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。
- c. 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

a. 如果一方走棋时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。

b. 如果一方走棋时先触摸车，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。

c. 一方在准备易位时先触摸了王，或者同时触摸了王和车，但这一侧翼的易位不符合规则，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。

d. 如一方的兵升变，则当所选择的升变棋子触及升变格时，即为升变棋子选定而不能再更换。

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走法。

4.6 兵的升变可以用各种不同方法完成：

- a. 兵不必非得放到到达的格子上。
- b. 把升变的兵移走和把新变的棋子放到兵到达的格子上，这两个动作的次序可以随意。

如果兵到达的格子上有对方的棋子放着，则必须吃掉。

4.7 当一个棋子已经从手中放开而放在一个格子上，作为一步合乎规则的着法或合乎规则着法的一部分时，此后，就不能再把它移到另一个格子上去。这步棋应被视为

已经走出，此时有以下三种情况：

a. 在吃子的情况下，如果行棋方已经把被吃的对方棋子从棋盘上拿掉，把自己的棋子放在新的格子上，同时吃子的这个棋子已经从他的手中松开，这时就不能再改着。

b. 在进行王车易位的情况下，当行棋方的手已经把车松开，放在了先前王已经经过的格子上。

当行棋方已经把王从手中松开，这一步棋的着法不算完成，但如果易位这一步棋是合乎规则的着法，行棋方除了在这一翼进行易位以外，已不再有权走其他着法。如果这一翼的易位不合法，行棋方的王可以另行走合乎规则的另外着法，包括用另一车向另一侧易位。如果没有合法棋步可走，允许行棋方另走别的任何着法。

c. 在兵的升变情况下，当兵已经从棋盘上拿开，新的棋子已经从行棋方的手中松开，并且已经放在升变格上时，这步棋就算完成。如果行棋方已经松开手，把兵放到升变的格子上，这步棋不算完成。但行棋方已不再有权把兵走到另外的格子。

4.8 对于对方违反第 4.1~4.7 条款的规定，如果行棋方一旦触摸了棋子，意图走子或吃子，他就无权再提出对方违规的指控。

如果裁判发现棋手违反第 4 条规定，他必须立即进行干预，他不应等待棋手提出指控。

第 5 条 对局的结束

5.1

a. 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，如果将死的局面合乎第 3 条和 4.1~4.7 条的规定。

棋手可以用以下许多种不同的方式认输：

- 停钟
- 宣布认输
- 把王放倒
- 向对手伸手
- 在记录纸上签字等等。

所有这些认输的表示都有可能被曲解，因此必须清楚地说明。

棋手不愿意继续对局，擅离赛场而不认输，或者不告知裁判，这是不礼貌行为。这在裁判长斟酌后可按运动道德恶劣给予处罚。

b. 一方认输，对方即为胜方。至此，对局即告结束。

5.2

a. 行棋方没有合乎规则的着法可走，同时他的王并未被将军，对局结果作和，这种局面被称为“无子可动”。如果造成“无子可动”局面的着法合乎规则，至此对局立即结束。

b. 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”。如果造成这种局面的着法是合乎规则的，至此，对局即告结束。

- c. 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 条款）。
- d. 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 条款）。
- e. 如果至少在最近的连续 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 条款）。

结束对局最好的方法是在记录纸上写下比赛的结果（假定有记录纸，参见第 8 条），并由双方签字。这样就形成了一个文件。但即便如此，仍然可能出事。有时发生棋手双方签字作和，而实际上却是白方取胜（参见 8.7 条有关情况）。

二、竞赛规则

第 6 条 棋钟

6.1 “棋钟”是指有两个显示时间的钟面装置相互连接的一种计时钟，在每一时刻只有其中的一个钟在走动。

“钟”在国际象棋规则中指一台棋钟的两个时间显示装置之一。

每个时间显示装置即钟面都装有一个钟旗。

“钟旗落下”表示一方预定的赛时用完。

有些数字计时钟用“-”表示，而不是钟旗。

6.2

a. 在对局进行过程中，每方在棋盘上行棋后，都应按停己方的钟并启动对方的钟。这算是完成了一步棋。

此外，下面两种情况也算完成一步棋：

①结束棋局的一步着法（参见 5.1a、5.2a、5.2b、5.2c 和 9.6 条）；或

②当行棋的棋手没有完成前一步棋，他已经走出了下一步棋。

应允许棋手走完一步棋后，或者甚至在对方走完下一步棋后，按停己方的钟。在棋盘上行棋和按钟之间的时间应视作棋手所用时间的一部分。

有时发生下面的情况：

棋手走出一步棋，在他停钟以前，对手就走了棋。在此情况下，棋手仍有权停自己的钟，再开启对方的钟。

对局可以有不只是一个时段。每一时段分配的着数和每步的加秒必须事前规定。在整个赛程里，这些参数都不得改变。

b. 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。

棋手挪动了几个棋子，此时，他的对手把手指按在棋钟按钮上不让他按钟。按这一条规定，这是不允许的。

c. 棋手必须正确地使用棋钟。禁止用力敲打钟键把钟拿起来或把它敲翻。不正确地使用棋钟将按照第 12.9 条款给予处分。

d. 棋手只有在占用己方的钟走动着的时间里才允许摆正棋子。

e. 如果有一方不能用钟, 该方可以提供一个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。

对于需要助手按钟的棋手, 一般应从他的用时里扣除 10 分钟。但对于残疾人棋手, 则不扣时间。

6.3

a. 使用棋钟时, 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。所有这些都应在比赛前明确规定。

b. 一方在一个时限内所节省的时间应与他下一时限可利用的时间相加, 以便他累计使用, 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”。每方在每一次行棋时还有一定的“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。

累计模式 (菲舍尔模式): 在此模式中, 每个棋手有他的基本思考时间, 并接受固定的每步外加时间 (加秒)。这一外加时间在比赛开始前就为第一步棋以及以后完成的每一步棋加上。如果棋手在每步补加时间用尽之前完成一步棋, 则剩余的加时可以加到基本思考用时之内。

布龙斯坦模式: 布龙斯坦模式与菲舍尔模式的主要区别在于多余时间的处理。在布龙斯坦模式里, 如果棋手没有使用全部额外补加的时间, 剩余的时间就予以删除。

延迟模式: 每个棋手都接受一个基本思考用时。当棋手走棋时, 棋钟开始时在一定的时段 (加时) 内不计时。当加时用尽后棋钟才开始从基本用时倒计时。

6.4 每一个钟面都有一面“钟旗”。当钟旗降落, 应立即根据 6.3 (1) 条款要求进行超时审查。

这是说裁判 (或棋手) 必须核查是否最少着数已经完成。

考虑到对局的计时制为 90 分钟走 40 步棋和 30 分钟走完其余着数。这在正常情况下应当看双方是否在 40 回合时钟旗落下。

如果在数字式棋钟里有按钟的计数, 就有可能显示钟旗落下前是否走满 40 回合。但这是非常危险的, 除非棋钟在棋手按错时也能正常显示按钟的次数。当采用数字式棋钟时, 这也可以帮助确定走棋的着数。

6.5 在对局开始之前, 由裁判决定棋钟的放置朝向。

在个人赛中, 棋钟通常放在黑方棋手的右侧。棋盘应当摆放成裁判有可能同时一眼监看尽可能多的棋钟。当有惯用左手的残疾棋手比赛时, 裁判可以安排他坐在棋盘的另一边。在团体比赛中, 同队的队员都坐在同一排。棋子颜色白黑互相交叉。棋钟朝向也一致。需要小心的是, 在团体比赛里, 棋手总是有可能按邻座棋手的钟。

6.6 规定的开赛时间一到, 应启动白方的棋钟。

在小型比赛中, 开赛时由裁判开动所有的棋钟。

在参赛棋手很多的比赛中，裁判宣布每轮比赛的开始，并让白方的钟开动。然后裁判在全场巡视是否所有棋盘旁边白方的钟都已开动。

6.7

a. 竞赛规程应当事先规定一个迟到判负的时间。任何棋手迟到棋盘旁超过规定的时间，应予判负，除非裁判另有规定。

b. 如果竞赛规程规定的迟到判负时间不是零，而且双方中的哪一位都没有先到，则执白棋的一方应承担所有的消耗时间，直到他到达棋盘旁为止，除非竞赛规程另有规定或裁判另作决定。

当裁判宣布比赛开始，就算开赛。如果执行零迟到，裁判必须宣布未到的棋手都判负。

国际棋联竞赛条例第8条规定，参赛人数超过30人赛事，必须在赛场装上大型的数字式倒计时装置。人数少于30的FIDE赛事，每轮比赛开赛前5分钟和1分钟应分别作适当的提醒。

如果是零迟到，建议裁判当众宣布开赛时间，并记下开赛时间。

如果迟到判负时间定为30分钟，每轮规定15:00开赛，而实际开赛时间为15:15，那么没能在15:45之前到场的棋手判负。

6.8 钟旗的落下以裁判亲眼目睹，或者由对局的任何一方提出有效的指证为准。

钟旗的落下以裁判亲眼目睹或棋手指证为准，而不是早已发生的现象。

6.9 除了应用第5.1.a、5.1.b条和第5.2a、b、c条款中的任何一条外，如果一个棋手在规定时间内没有完成规定的着数，该棋手应立即被判输棋。但是，如果形成的局面是一方通过任何可能的合乎规则的一系列着法，都无法将死对方的王，则对局结果作为和棋。

6.10

a. 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，以确定新更换的棋钟上应当表明的时间。

为了尽可能准确地确定新更换棋钟上的时间显示，建议裁判每轮进行过程中，每隔30分钟查看一下棋钟，同时记录已经走过的时间和着数。当采用加秒制时，这样做特别有用。如果棋钟必须更换，应标明其为坏钟，以便把它和好使的棋钟区别开来，这点非常重要。

b. 如果在比赛中发现某一方或双方的棋钟的设置不正确，则不论是哪一方运动员或裁判都应立即停钟。裁判应恢复正确的设置，并调整时间和着数。他在确定正确的设置时，应当利用他的最佳判断力。

在进行调整棋钟以前，最好先写下两个棋钟的已知细节情况。

6.11 如果双方的钟旗都倒下，而且不能断定谁的钟旗先倒下，则按以下情况分别处理：

a. 如果双方钟旗都倒的情况不是发生在对局的最后时段，而是在其他时段，对局

应该继续。

b. 如果双方钟旗都倒的情况发生在一局棋中所有余下的着数都必须完成的最后时段，则对局应判为和局。

有两种国际象棋棋钟，指针式和数字式棋钟。如果采用的是数字式棋钟，可以确定哪一方倒旗先倒落。只有采用指针式棋钟时，会产生问题。因此建议在比赛中只采用一种棋钟。

6.12

a. 如果对局需要中断，裁判应按停双方的钟。

b. 棋手为了寻求裁判的帮助，才可以按停己方的棋钟。例如：进行兵的升变时，需要取得升变用的棋子。

c. 以上任一情况下，应由裁判决定何时重新开始对局。

d. 棋手为了寻求裁判的帮助而停钟，裁判应确定其是否具有正当的理由。如明显无理，裁判应按第 12.9 条款给予处罚。

棋手如果感到有对手或观众的干扰或是自己不舒服，可以停钟。要去卫生间，这不一定是停钟的有效理由。在有医疗方面的原因时，裁判可另作决定。

6.13 在赛厅里允许使用投影屏幕、监视器或大棋盘同步显示对局的局面，允许它们显示棋局的着法和已弈的着数。也允许使用表明双方着数的棋钟。棋手不得以这种显示方式为由提出质疑。

棋手应当理解，显示的信息可以是不准确的。

第 7 条 不合规则的着法和局面

7.1 如果出现不合乎规则着法以及有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表明的时间。这也包括裁判有权不变更钟面显示的时间。如果有必要，裁判也应该调整棋钟的着法计数。

7.2

a. 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。

要知道不正确的显示是在对局中而不是在对局以后发现的。它没有指明谁或是怎样发现是错误的。如果对局是在电子棋盘上进行的，它有可能发生电脑中断记录着法。在此情况下，操作员可以通知裁判说转播有点不正常，裁判有责任去查明发生了什么问题。

b. 如果在对局过程中发现仅仅是棋盘的放置有错误，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。

7.3 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。

如果棋子颜色问题发现得相当的早，例如在比赛开始后 5 分钟内，双方不曾进行过兵和棋子的交换，裁判可以决定用正确的棋子颜色从开赛局面重新开始比赛。当有可能给赛程造成严重影响时，裁判不应采取重新开始新的一局的决定。

7.4 如果一方使一个棋子或更多的棋子错位，他必须用自己的时间复原成正确局面。如果必要的话，无论是行棋方或其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。

这里，裁判应当特别小心。假定棋手 A 轮到行棋，他的棋钟正走着。这时棋手 B 不意挪动了自己几个棋子。此刻，棋手 A 开动棋手 B 的钟是不正确的。当然，棋手 A 是受到了干扰，他应当停掉双方的钟以后，召唤裁判来处理。

这一条应当注意灵活处理。

7.5

a. 如果在对局过程中发现有不合规则的着法，包括出现的着法不符合小兵升变或吃掉对方王的要求，这时，应将局面恢复到出现不合规则着法之前的形势。如果这一最近的形势不能确认，那么向前顺移到能够确认的尽可能近的形势。对于不合规则着法，应用第 4.3 和 4.7 条款规定处理，然后按恢复的局面继续对局。

如果棋手已经把兵挺到对方底线，并且按了钟，但没有把兵换上新变的棋子，这是不合规则的着法。升变的兵必须用兵同一颜色或同一方的后替换。

首先，不合规则的问题必须在对局进行中发现。在棋手双方已经在记录纸上签了字以后或者通过另一种途径已清楚知道对局已经结束，再想纠正是不可能了。其对局结果成立。其次，如果不合规则的棋步是在对局过程中发现，对局应当用走了不规则棋步的棋子继续走棋，或者如有可能应当用另外一个棋子吃掉原来已经吃掉的棋子。

b. 按第 7.5a 条款执行时，对于一个棋手第一次走不合规则的着法，裁判应给其对方的棋钟上加 2 分钟；如果这是同一棋手第 2 次走出不合规则的着法，则裁判应判其输棋。但是当形成的局面是，对方用任何可能的合乎规则的一系列着法都无法将死时应判为和局。

7.6 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相近的形势。然后按恢复的局面继续对局。

建议确定对局应当从哪一局继续进行的研究在裁判的监督下进行。

第 8 条 着法记录

8.1

a. 在对局进行过程中，双方都要用代数制记录法（见附录 C），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。禁止预先记上要走的棋步着法，除非是按 9.2 或 9.3 条款的规定要求判和，或按附录 E.1a 封棋。

b. 记录纸应当用来记录着法、棋钟的时间、提和、有关申诉事宜以及其他相关数据。

c. 棋手如愿意，可先应着，后记录对方着法。但对己方前一步着法，应先记录，然后方可走下一步棋。

d. 关于提和，双方棋手都应在记录纸上做记录，符号是 (=)。

e. 如果某个棋手不能记录，可由该棋手提供一个裁判认可的助手来帮助作记录。棋钟应由裁判以公正的方式予以调整。

注意禁止事先记录棋步。只有按 9.2 和 9.3 规定提出和棋要求或封棋时才允许先记录。

允许一对一对地（对手的棋步加上自己的棋步）记录着法，但在走下一步着法之前，记录纸上的着法必须更新。

8.2 对局双方的记录应在对局全过程中让裁判能够看到。

现在对于这一条一般已经没有问题。过去，在走棋以前先写记录是允许的，当时有些棋手习惯用钢笔盖住下一步的着法。现在这只有当对手处于时间恐慌而且不记棋步时才有可能出现。但裁判仍然有权把钢笔从记录纸上移开。

8.3 记录纸的所有权属比赛组委会。

棋手不允许带走原始记录纸。对局结束后，他必须把记录纸递交裁判。他只能带走复印的一份（如果有复印）。

8.4 如果一方的钟上所余时间离某个时段的时限已不足 5 分钟，同时没有每步棋另加 30 秒或更多加秒的规定，可不必要求他履行第 8.1 条款规定。一旦钟旗降落，他必须在棋盘上走出下一步棋之前在记录纸上补全未记的着法。

8.5

a. 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，裁判应立即停钟，双方借助裁判或对方的记录纸补全着法。

在时间恐慌阶段经常发生的情况是，棋手问裁判离时限还有多少步棋必须要走。这时，裁判不应回答任何关于已走步数的信息，即便是有一方或双方都已完成需要走的步数。只有当有一个棋钟的钟旗落下时，裁判才应进行干预活动，他应停止双方的棋钟，命令双方补齐记录。

只有当双方都补齐记录以后，裁判才应当开动轮到走棋一方的钟。

b. 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，那么，当无论哪一方的钟旗倒下后，他必须在棋盘上走动一个棋子之前补全记录。如果正是轮到他走棋，他可借用对方记录纸补全着法，但他必须在走棋之前把记录纸还给对方。

注意，在此情况下，钟旗落下后，裁判不予停钟。

c. 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走着数。

重现局面必须在双方的钟都停止后进行，而且得远离双方对弈的棋盘，以免干扰其他棋手。

8.6 如果双方都不能出示一方超过预定时限后的正确着法记录，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步数的着法。

假定在时限之前需要走的着数为 40 回合。如果重现局面时，只能找到 37 回合，则棋局记录纸上的下一步棋将是 41 回合；如果只能找到 42 回合，那就是肯定多走了几个回合，但不能确定实际上多走的步数，则下一回合计为 43 回合。

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。