

XiangQiJingSaiGuiZe

象棋竞赛规则

2011



中国象棋协会 审定

人民体育出版社

象棋竞赛规则

2011

中国象棋协会审定

人民体育出版社

图书在版编目(CIP)数据

象棋竞赛规则. 2011 / 中国象棋协会审定. -北京: 人民
体育出版社, 2014

ISBN 978-7-5009-4643-4

I.①象… II.①中… III.①中国象棋-竞赛规则
IV.①G891.24

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 058292 号

*

人民体育出版社出版发行
三河兴达印务有限公司印刷
新华书店经销

*

850×1168 32 开本 4.5 印张 80 千字
2014 年 4 月第 1 版 2014 年 4 月第 1 次印刷
印数: 1—5,000 册

*

ISBN 978-7-5009-4643-4
定价: 15.00 元

社址: 北京市东城区体育馆路 8 号 (天坛公园东门)

电话: 67151482 (发行部) 邮编: 100061

传真: 67151483 邮购: 67118491

网址: www.sportspublish.com

(购买本社图书, 如遇有缺损页可与发行部联系)

前 言

《象棋竞赛规则》2011（试行版）历经近三年的实施试行，已成为全国各类象棋活动的规范文本。为了更好地发挥《规则》的指导作用，保证公平合理竞赛，中国象棋协会通过集思广益，修订、推出了《象棋竞赛规则》（2011版）。新版《规则》对部分条款、棋例等内容进行了补充和修改，力求文字阐述更准确、棋例条款更简明、判罚尺度更合理。

在《规则》文字条款部分，结合规范竞赛体制，在抓好赛风赛纪管理以及文明礼仪等方面做了调整和修订。根据项目发展需要，首次提出了促进象棋发展、进一步推动群体性象棋活动的理念，具有针对性地制定了《象棋群体比赛简明规定》，为象棋运动的广泛开展提供规范的制度保障。

《规则》当中的“棋例”部分，对近两年全国

甲级联赛等赛事竞赛执裁尺度进行了提炼总结，进一步明确**了强子、弱子和帅（将）、仕相（士象）、兵（卒）等子力的交换规定。**

本《规则》历经三次会议讨论、修改，由中国象棋协会裁判委员会牵头主笔，得到了各级领导、协会各委员会、各象棋队和广大象棋同仁的关心、支持和帮助，在此一并致谢。疏漏之处，敬请谅解。

中国象棋协会

2014年2月

目 录

第一章 行棋规定	(1)
第1条 棋盘和棋子	(1)
第2条 行棋和吃子	(3)
第3条 将军、应将、将死、困毙、 自杀	(4)
第4条 胜、负、和	(5)
第5条 摸子、落子、纠正错误	(7)
第二章 比赛规则	(10)
第6条 计时	(10)
第7条 记录	(11)
第8条 犯规	(12)
第9条 对局结束	(13)

第三章 比赛通则	(14)
第 10 条 比赛办法	(14)
第 11 条 团体赛比赛种类	(15)
第 12 条 先后手确定	(17)
第 13 条 成绩计算	(17)
第 14 条 名次确定	(18)
第四章 比赛附则	(21)
第 15 条 比赛组织	(21)
第 16 条 棋手须知	(21)
第 17 条 裁判职责	(22)
第 18 条 处分权限	(23)
第五章 裁判细则	(24)
第 19 条 退出比赛	(24)
第 20 条 迟到	(25)
第 21 条 超时的裁定	(25)
第 22 条 提和的裁定	(26)
第 23 条 待判局面的裁定	(27)

第六章 棋例	(29)
第24条 术语解释	(29)
第25条 棋例总纲	(32)
第26条 棋例通则	(33)
第七章 棋例细则	(36)
第八章 棋例参考图	(65)
附 录	(115)
附录一 象棋群体比赛简明规定	(115)
附录二 循环赛对局秩序表	(117)
附录三 积分编排制定位编排法的编排原则和 编排方法	(125)
附录四 单败淘汰赛、双败淘汰赛和单淘汰制 附加赛对局秩序表	(133)

第一章 行棋规定

第 1 条 棋盘和棋子

1.1 象棋盘由九条纵线和十条横线交叉组成。棋盘上共有九十个点，象棋子摆放和活动在这些点上。

棋盘中间直线断开处，称为“河界”，河界内应标注“楚河 汉界”；两端画有斜交叉线的地方，称为“九宫”。

九道直线，红棋方面从右到左用中文数字一至九来标识，黑棋方面从右到左用阿拉伯数字 1 至 9 来标识。

1.2 棋子共有三十二个，分为红、黑两组，每组十六个，各分七种，其名称和数目如下：

红棋子：帅一个，车、马、炮、仕、相各两

个，兵五个。

黑棋子：将一个，车、马、炮（砲）、士、象各两个，卒五个。

子力价值：原则上一车相当于双马、双炮或一马一炮，马炮等值，车、马、炮称为“强子”；仕（士）、相（象）等值，称为“弱子”。过河兵（卒）价值浮动。

1.3 对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆法见图 1。印刷体棋图规定为：红方棋子在下，用阳文；黑方棋子在上，用阴文。

1.4 标准棋盘每格均应为正方形，每格长、宽均应为 3.2 至 4.6 厘米。

比赛演示用的大棋盘为立式，红方在下，黑方在上。棋盘和棋子大小，可根据场所相应调整。

1.5 每个平面

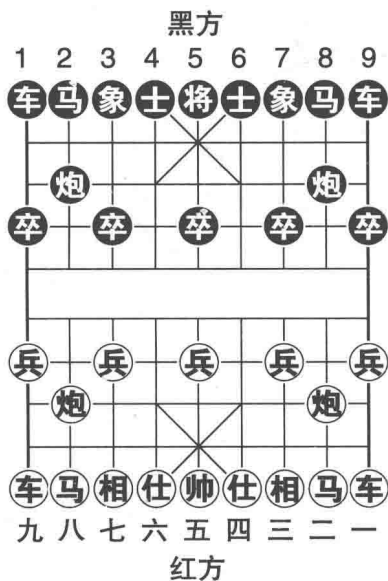


图 1

圆形棋子直径应为2.7至4.0厘米，大小与棋盘相应配套。棋子分红黑两组，字体规范、醒目。

1.6 棋盘和棋子的底色，均应为白色或浅色。棋盘上直线和横线应为红色或深色，四周应留有适当空白面积。

第2条 行棋和吃子

2.1 对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局即終了。

双方各走一着，称为一个回合。

2.2 棋子的走法：

帅（将）每着只许走一格，只能在“九宫”内前、后、左、右移动。任何一方走子后，都不准造成帅、将在同一条线上直接对面。

仕（士）每着只许沿“九宫”斜线走一格，可进可退。

相（象）不能越过“河界”，每着斜走两格，可进可退，即俗称“相（象）走田字”。当“田”字中心有棋子（无论何方）占据，俗称“塞相

(象)眼”，则不许进或退。

马每着走一直（一横）一斜，可进可退，即俗称“马走日字”。如果在先直（横）的那个交叉点有棋子（无论何方）占据，俗称“蹩马腿”，则不许进或退。

车每着可以直进、直退、横走，不限格数，但不可隔子而行。

炮的走法同车一样；吃子时必须隔一个棋子（无论何方）跳吃，即俗称“炮打隔子”。

兵（卒）在过“河界”前，每着只许向前直走一格；过“河界”后，每着可向前直走或横走一格，但不能后退。

2.3 行棋方将某个棋子从一个点走到另一个点，即为一着。走一着棋时，如果己方棋子能够走到的点有对方棋子存在，就可以把对方棋子吃掉而占领该点。

第3条 将军、应将、将死、困毙、自杀

3.1 一方棋子攻击对方的帅（将），并在下一

着能将其吃掉，称为“将军”，或简称“将”。

3.2 被“将军”方须立即“应将”，如果无法“应将”或不“应将”，即被“将死”。

3.3 轮到行棋的一方无子可走，即被“困毙”。

3.4 一方行棋后形成帅、将直接对面，或主动送吃帅（将），或在被“将军”时误走他子而没有“应将”，这些听任对方吃帅（将）的行为均属“自杀”。

第4条 胜、负、和

4.1 对局时一方出现下列情况之一，为输棋（负），对方取胜：

4.1.1 被“将死”；

4.1.2 被“困毙”；

4.1.3 走棋后（已离手）形成“自杀”，参见3.4款；

4.1.4 形成待判局面，为单方“长将”；

4.1.5 形成待判局面，为一方违反禁例，应变着而不变；

4.1.6 在规定时限内未走满规定着数或完成对局；

4.1.7 超过了比赛规定的迟到判负时限；

4.1.8 全国比赛一次、省级（含以下）和全国少年赛（含以下）比赛两次违反行棋规定；

4.1.9 两次未走棋先按钟；

4.1.10 三次犯规；

4.1.11 在同一“自然限着”阶段内，第二次提出“自然限着”和棋，经审核不属实；

4.1.12 宣布认输；

4.1.13 对局中拒绝遵守本规则或严重违反纪律。

4.2 出现下列情况之一时，为和棋：

4.2.1 一方提议作和，另一方表示同意；

4.2.2 双方均无取胜可能的简单局势；

4.2.3 棋局出现待判局面，符合“棋例”中“不变作和”的有关规定；

4.2.4 符合“自然限着”的回合规定，即在连续 60 回合中（可根据比赛等级酌减）均未吃过棋子。

第5条 摸子、落子、纠正错误

5.1 摸触己方的哪个棋子，就应走那个棋子，除非所摸触的棋子按行棋规定根本不能走，才可以另走他子。

5.2 摸触对方的哪个棋子，就必须吃掉那个棋子，只有当己方的任何棋子都无法去吃时，才可以另行走子。

5.3 先摸触己方棋子，后摸触对方棋子，处理顺序如下：

5.3.1 前者必须吃掉后者；

5.3.2 如前者无法吃掉后者，则必须走动前者；

5.3.3 如前者无法走动，则必须用别的棋子吃掉后者；

5.3.4 如均无法吃掉后者，才可以另行走子。

5.4 先摸触对方棋子，后摸触己方棋子，处理顺序如下：

5.4.1 后者必须吃掉前者；

5.4.2 如后者无法吃掉前者，则必须用别的棋子吃掉前者；

5.4.3 如均无法吃掉前者，则必须走动后者；

5.4.4 后者无法走动，才可以另行走子。

5.5 同时摸触双方棋子，处理顺序同 5.4。

5.6 摆正棋子只能在自己行棋的时间内进行，且必须事先申明，否则按摸子论处。如系明显误碰某个棋子，不作摸子论处。

5.7 行棋后（以手离开棋子为准），只要符合行棋规定，即落子生根，便不得悔棋。如系无意中失手将棋子脱落在棋盘上，可不作落子论处。

5.8 在对局过程中，出现意外错误，无论出自何方，应及时纠正，过时不予受理。

5.8.1 对局中发现先后手颠倒，如在 20 分钟内发现则换先重赛；否则，视为双方认可，继续比赛，对局结果有效。

5.8.2 如果发现棋子意外挪动至其他点（五个回合内），应恢复到错误前的局面重走。重走时，轮走方可以重新选择走动己方任意棋子。

5.8.3 如果发现有一着棋违反行棋规定，则按 4.1.8 或 8.1.8 款处理。如符合 8.1.8 款，应从发

现错误的那一着重走，重走时，轮走方那个已动的棋子应视为已经摸触，必须按 5.1 款走棋。

5.9 如发生一方碰乱棋子，应在自己时限内恢复局面。

5.10 凡走棋并按钟后出现棋子走在两个点之间且无法辨认位置，由对方指定其中一个点作为落点。