



中华人民共和国体育运动委员会审定

中国象棋竞赛规则

1965年



统一书号：7015·1047

中国象棋竞赛规则

1965年

中华人民共和国体育运动委员会审定

人民体育出版社出版·北京体育馆路
(北京市书刊出版业营业许可证出字第049号)

体育报社印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

全国新华书店经售

850×1168毫米 1/64 15千字 印张1 $\frac{6}{64}$

1956年8月第1版

1965年11月第5版

1965年11月第9次印刷

印数：126,501—164,200册

定 价 [7] 0.13元

目 录

第一章 行 棋	1
第一节 棋盘和棋子.....	1
第二节 棋子的走法和吃子.....	2
第三节 將軍、应将、将死、困毙、自杀...	6
第四节 胜、負、和.....	7
第五节 记录.....	8
第六节 对局守則.....	9
第二章 比賽通則及評判方法	12
第一节 比賽的性質.....	12
第二节 比賽的辦法.....	13
第三节 紅黑棋的規定.....	15
第四节 对局時間和延期續賽.....	16
第五节 限着.....	18
第六节 成績計算.....	20
第七节 運動員退出比賽.....	22
第八节 禁例.....	23

第九节	運動員紀律	24
第三章	裁判及其職責	25
第一节	比賽的組織	25
第二节	裁判員	26
第四章	棋例	28
第一节	禁止着法	28
第二节	和例	35
附录		44

第一章 行 棋

第一节 棋盘和棋子

一、象棋盘由九根直綫和十根橫綫交叉組成。中間沒有划通直綫的地方叫做“河界”。上方和下方划有交叉綫的地方叫做“九宮”。棋盘上面共有九十個交叉點，棋子就擺在交叉點上。

二、棋子（扁圓形）共有32個，分成黑紅兩組（陰字代表黑色，陽字代表紅色），每組十六個，分成七種，名稱和數目如下：

黑棋子：將一個，車、馬、炮、象、士各兩個，卒五個。

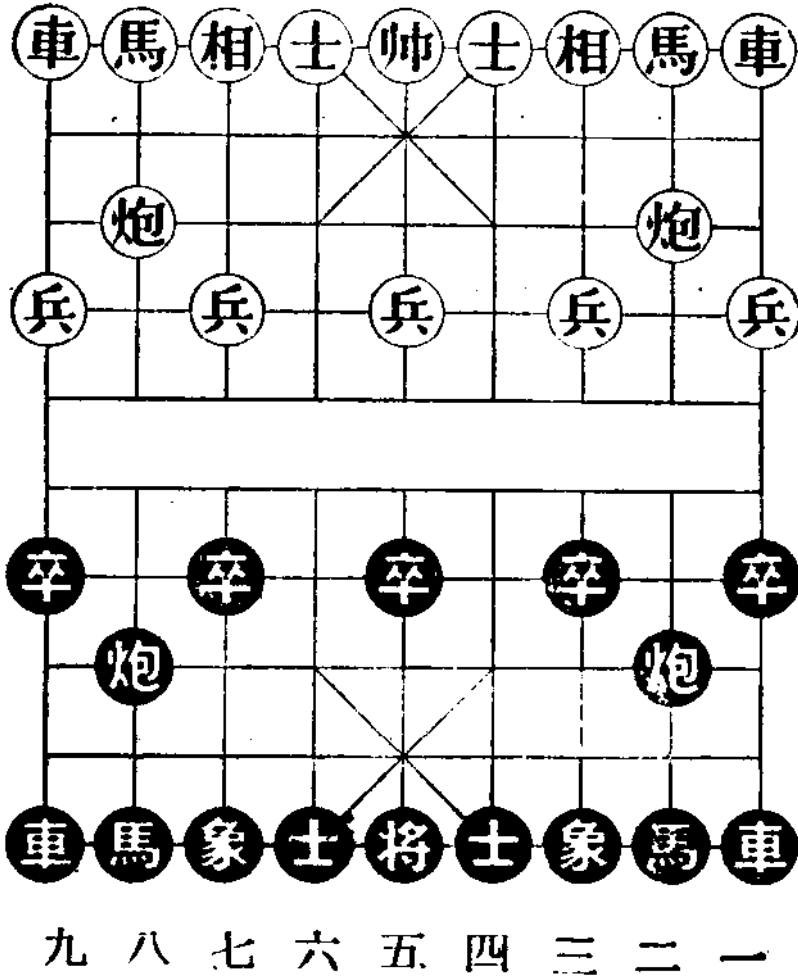
紅棋子：帥一個，車、馬、炮、相、士各兩個，兵五個。

注：黑色和紅色是指棋子字上染的色說的。

三、比賽开始前，棋子的擺法見圖一。

紅 方

1 2 3 4 5 6 7 8 9



黑 方

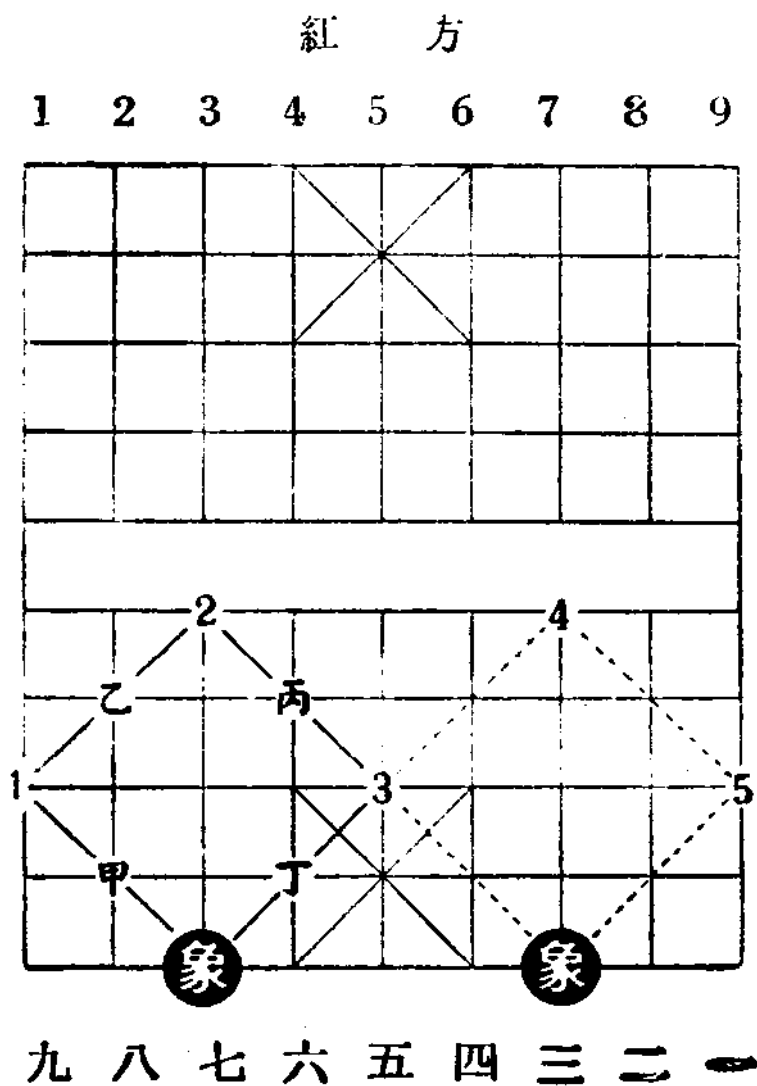
图 一

第二节 棋子的走法和吃子

一、将（帅）、士的活动范围只限在九宫里。将（帅）每一着只准走一步，前进、后退

或左、右平行都可以。士每一着只准沿斜綫斜走一步，可进可退。

象（相）不能越过“河界”，每一着斜走两步，即俗說“象走田字”。当田字中心有别的棋子时，即俗說“塞象眼”，則不能跳过。



黑 方
图 二

說明：圖二中虛綫是象走的路綫。1、2、3、4、5是象每着停留的地方。在中途無子阻攔時，可以自由行走，如“象三”可以到3和5；如果中途有子，即不能通過，如“象七”因甲、丁兩點有子，它就不能到1和3處去了。余类推。

車可以直走或橫走，不限步數。

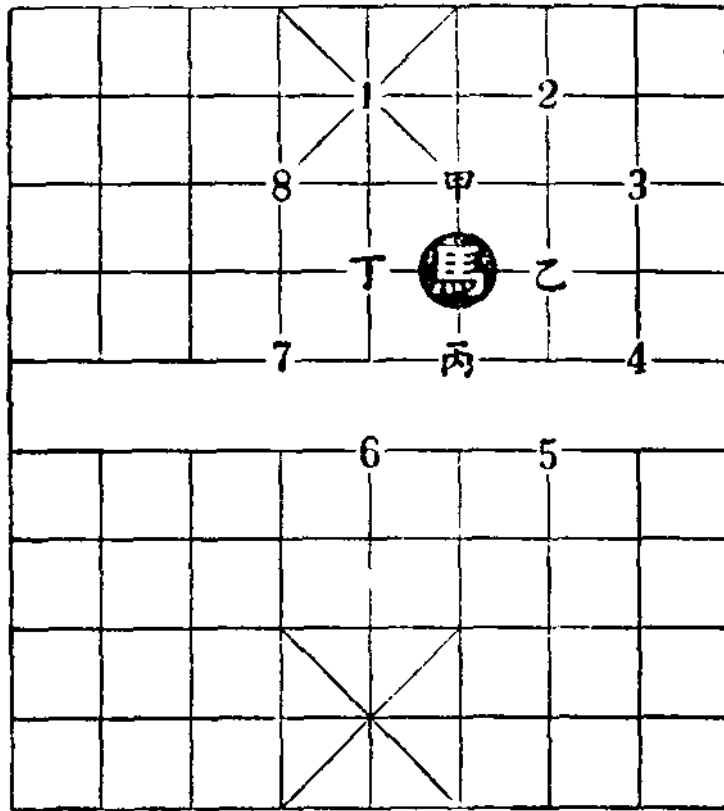
馬每一着走一直（或一橫）一斜，俗說“馬走日字”；如果在一直（或一橫）的地方有別的棋子，它就不能走這個綫了，俗說“別馬腿”。如圖三的甲、乙、丙、丁，是馬的第一個動作到的地方，從這裡再分別到1……8等處去。要是甲點有別的棋子，馬就不能到1或2兩點去；乙點有別的棋子，馬就不能到3或4兩點去。余类推。

炮在不吃子的时候，走法和車一样。

兵（卒）沒過河時，每着只准向前走一步；過河後，可以向前走一步也可以橫走一步，但不能後退。

紅 方

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

黑 方

图 三

二、如果对方棋子在我方棋子要去的地方，我方的棋子就可以把它吃掉。只有炮吃子必須隔一个棋子（不拘哪一方的）。

三、除将（帅）外，任何棋子都可以听任

对方吃，或主动送吃。但将（帅）不可听任对方吃，也不准送吃。此外还有一个特点：将与帅本身不准直接对面。

第三节 将军、应将、

将死、困毙、自杀

一方发动进攻，要在下一着把对方的将、帅吃掉，称为“将军”，或简称“将”。被“将军”的一方必须采取保卫的着法，叫做“应将”。被“将军”而不“应将”，是不可以的。

如果被“将军”而无法“应将”，就算“将死”。将、帅没有被“将军”，但上下左右均不能到（一到那儿，便被对方棋子吃掉），此外又别无棋子可动，叫做“困毙”。

将、帅“自杀”，或走动一个棋子使将、帅被吃掉，都是不许可的。

第四节 胜、负、和

一、对局时一方遇到下列情况之一，就算输棋，对方获得胜利：

- (一) 将、帅被对方“将死”；
- (二) “困毙”；
- (三) 自己宣告“认输”；
- (四) 无故迟到15分钟以上者；
- (五) 超过规定走子时间；
- (六) “封棋”时所记着法有误而又解释不通者。

此外，也可以由于运动员的严重犯规或违反棋例（详见第四章），而被裁判员判为输棋。

二、对局遇到下列情况之一，就算和棋：

- (一) 双方棋子或棋势都没有取胜的可能时；
- (二) 一方走出自己轮走的一着棋之后，提议作和，对方表示同意；

注：提議作和，不能由一方連續提出，只許雙方交替為之。即：一方提議作和，經對方拒絕（對方不表示同意，而繼續走出輸走的一着棋，即為拒絕）後，非經對方提出一次（也遭拒絕），不得再度提出。

（三）出現循環反復而又不違反棋例（詳見第四章）的着法，雙方不願變着時；

此外，裁判員也可以根據對局形勢限令雙方繼續走若干回合後，如果仍未呈現新的變化，就宣布為和棋。

第五節 記 錄

記錄着法的方法：每一着用四個字記。第一個字是棋子的名稱如車或士等，第二個字是棋子所在的直線的數碼“1”或“二”等，第三個字記移動的方向（橫走用“平”，向前用“進”，向後用“退”），第四個字記棋子達到的直線數碼或是進、退幾步的數字。記黑棋可用一、二等字，記紅棋可用1、2等字。舉例如下：

炮二平五 馬8进7 馬二进三 車9平8

第六节 对局守則

一、确定先后：对局开始时拿黑棋者先走。如只对弈一局可用猜先的方法确定誰拿黑棋；如对弈两局以上，則应交替地每局互换棋子，仍由黑方先走。

二、讓先、讓子：如果棋力悬殊的棋手对局，可以有“讓一先”（先走一着；又称讓长先，即固定地讓对方每局都先走一着）、“两先”或“三先”（第一次連走两着或三着）甚至“讓子”的情形。第一次連走二或三着的人，必須分別走两个或三个棋子，不許一子連动二或三次，也不准吃子或“將軍”。

三、落子无悔：一着走“了”不得更改。棋子已接触某一交点，不得另移到别的交点上去。

四、摸子动子：

（一）摸触自己方面的哪个棋子，就應該

走那个棋子；如果所摸触的那个棋子根本不能动，才可以另行走子。

(二) 摸触对方的棋子，自己的任何棋子都吃不了，才可以另行走子。

(三) 先摸触自己的棋子，然后又摸触对方的棋子，则处理顺序如下：

①前者必须吃掉后者；

②如果前者无法吃掉后者，那末必须走自己摸过的棋子；

③如果前者根本不能动，则必须用另外的子去吃后者；

④任何另外的棋子，也无法吃后者，那才可以另行走子。

(四) 先摸触对方的子，然后又摸触自己的子，则处理顺序如下：

①后者必须吃掉前者；

②如果后者无法吃掉前者，那末必须用别的棋子去吃掉它；

③如果没有任何一子可吃掉前者，那末

必須走自己方面所摸的子；

④自己方面所摸的子，根本不能動，這時才可以另行走子。

(五)同時摸觸自己的子和對方的子，則根據上列“(四)”來處理。

如為擺正而摸棋子，必須先說一句“我來擺正”。

五、糾正錯誤：對局中走子如不符合本章第二節各款的規定，則應重走（如錯誤是發生在幾個回合之前，則錯着以後所走的一段着法均予取銷）。重走時仍應走那個已動的棋子，只有在那個棋子根本不能走動的條件下（即一動就違反行棋規定），才可以改走別的棋子。

凡是發生本節第三、四、五款規定的現象時，能走者應依規定走子（或吃子），不能走而又解釋不通者，均屬技術犯規，作違例處理。

第二章 比賽通則及評判方法

第一節 比賽的性質

一、個人比賽：

(一) 單人賽：即每一台由兩個運動員對弈。

(二) 雙人賽：即每一台由四個運動員對弈，每方二人。此二人可以採用商議制，即經過共同研商然後走棋；亦可採用不商議制，輪流一走一停，互不研商。究竟採用何者，由舉辦比賽的單位事先明確並宣布。

二、團體比賽：

(一) 分台制：事先規定每一單位各派若干人，成為一隊；並可根據具體條件，准許加派替補隊員。每一隊的正式與替補隊員，均應事先根據其實力排定名次，向舉辦比賽的單位報名。比賽時分台進行；各隊隊員擔任的台

次，必須與原報名時排定的名次順序相適應，即某輪擔任第一台者，必須是該輪該隊出場隊員中名次最高者，依此類推，直至擔任末一台者，必須是該輪該隊出場隊員中名次最低者。各輪出場者的名次組合方式可以不同（例如四個台，有二替補隊員，則出場的組合方式可以1—2—3—4，亦可1—2—3—5……直至3—4—5—6，共有12個方式）；但絕對不得違反上述原則。

（二）全隊循環制：此制適用於兩個隊的對抗賽，一方所有隊員與另一方的所有隊員逐一對弈一次。

第二節 比賽的辦法

一、**淘汰制**：在參加人數較多、時間較緊的場合，可酌情採用單淘汰制、雙淘汰制或其它淘汰方式，並考慮適當配合附加賽。

二、**大循環制**：在人數並不過多而時間可以敷用的條件下，為了擴大經驗交流及學習先