



# 国际象棋竞赛规则

中华人民共和国体育运动委员会审定

# 国际象棋竞赛规则

· 1 9 8 4 ·

中华人民共和国体育运动委员会审定



人民体育出版社

**国际象棋竞赛规则**

**1984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**

**大同营印刷厂印刷 新华书店北京发行所发行**

**787×1092毫米1/32 25千字 印张：1 8/32**

**1957年5月第1版**

**1985年4月第7版 1985年4月第12次印刷**

**印数：172,901—195,900册**

**统一书号：7015·2190**

**定价：0.25元**

# 目 录

<b>第一章 行 棋</b> .....	1
第1节 引 言.....	1
第2节 棋 盘.....	1
第3节 棋 子.....	1
第4节 对局的进行.....	2
第5节 一着棋的一般定义.....	2
第6节 棋子的走法.....	3
第7节 一着棋的完成.....	4
第8节 摸 子.....	5
第9节 不合规则的局面.....	6
第10节 照 将.....	7
第11节 赢 棋.....	7
第12节 和 棋.....	8
<b>第二章 比赛通则</b> .....	10
第13节 对局记录.....	10
第14节 棋钟的使用.....	11
第15节 封 棋.....	14
第16节 封棋的续赛.....	14
第17节 输 棋.....	16
第18节 和 棋.....	17
第19节 赛员的品行.....	18
第20节 裁判员.....	19

第21节	对规则的解释	19
<b>第三章</b>	<b>竞赛组织及评判方法</b>	<b>21</b>
第22节	竞赛组织	21
第23节	裁判员人员	21
第24节	比赛分类	22
第25节	比赛方法	22
第26节	先后走的确定	24
第27节	限时制度	24
第28节	提前封棋	25
第29节	成绩计算	26
<b>附录一</b>	<b>对局记录法</b>	<b>28</b>
<b>附录二</b>	<b>循环赛对局秩序表</b>	<b>31</b>

# 第一章 行 棋

## 第 1 节 引 言

国际象棋对局由双方在棋盘上走动棋子来进行。

## 第 2 节 棋 盘

2.1 棋盘为四方形，由六十四（ $8 \times 8$ ）个大小相等的小方格组成。小方格的颜色有浅（白格）有深（黑格），交错排列。

2.2 棋盘置于对弈者之间，双方的右下角应是白格。

2.3 由对局一方至另一方竖直的各行称为直线。




2.4 与直线垂直相交的各行称为横线。

2.5 由同色的小方格斜角相连而成的长短不一的各行称为斜线。

## 第 3 节 棋 子

3.1 对局开始时，双方各有十六个棋子，一方为浅色棋子（白棋），另一方为深色棋子（黑棋）。

3.2 各种棋子的名称、数量及印刷体图形见下表

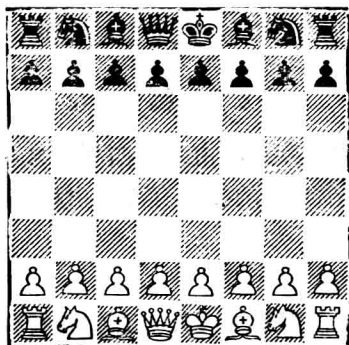
名称	数 量	图 形
王	白黑各一个	
后	白黑各一个	
车	白黑各二个	

象  
马  
兵

白黑各二个  
白黑各二个  
白黑各八个



3.3 棋子在棋盘上的原始位置如下图



#### 第 4 节 对局的进行

4.1 对局时由白方先走，以后双方轮流走棋，每次各走一着。白方先走的一着，加上黑方的一步应着，称为一个回合。

4.2 轮到一方走棋时，称为该方行棋。

#### 第 5 节 一着棋的一般定义

5.1 除王车易位(见6.1条)外，一个棋子从一个格走到另一格（无论是空格或有对方棋子占位的格子）均为一着。

5.2 除了参加易位的车以及马（见6.5条）外，任何棋子都不能越过其它棋子占住的格子。

5.3 一个棋子走到对方棋子占领的格子时，称为吃

子，也是一步棋。吃子时必须把对方棋子立即从棋盘上拿走。吃过路兵见6.6b。

## 第6节 棋子的走法

6.1 王，除王车易位外，王可走到未被对方棋子攻击的任何相邻格子。

王车易位是由王和一个车一起进行活动的一种特殊走法，合起来作为（王的）一着。走法是：王由原始位置向参加易位的车的方向横移两格，然后车越过王而置于王的相邻格子上。

如果王或用来易位的车已走动过，即不能易位。

下列情况暂不能易位：

(a) 王正被将军。

(b) 王要经过的格子正受对方棋子的攻击。

(c) 王到达的格子正受对方棋子的攻击。

(d) 王和用来易位的车之间尚有别的棋子。

解释1 如果一方易位时先碰了车，他应受到裁判员的警告，但易位仍然有效。

解释2 如果一方易位时同时碰了王和车，然后发现易位不合规则，他必须走王（包括向另一翼易位）。如果王没有合乎规则走法，可走别的棋子。

解释3 如果一方易位时只碰了车，然后发现易位不合规则，他必须走车。

6.2 后，后可走到它所在的直线、横线或斜线上的任何格子（但受5.2条的限制）。

6.3 车，车可走到它所在的直线或横线上的任何格子（受5.2条限制）。



6.4 象，象可走到它所在斜线上的任何格子（受5.2条限制）。

6.5 马，马的走法是先沿直线或横线走一格，然后再沿斜线（向离开原来格子的方向）走一格。

6.6 兵，兵只能向前走。

(a) 除了吃子时外，它从原始位置可以沿所在直线向前走一格或两格，以后每次沿直线向前走一格。吃子时，沿所在斜线向前走一格。

(b) 当一个兵攻击着对方兵从原始位置一次走两格所经过的格子时，可以把后者吃掉，仿佛后者走了一格一样，这称为“吃过路兵”，这种吃法必须在后者走出后立即进行。

(c) 兵一到达底线，必须立即升变为同色的后、车、象、马中的一种，作为一着棋，称为“兵的升变”。变何棋子由升变方选择，不必考虑棋盘上还存在的其它棋子。升变了棋子，立即起该子的作用。

解释1 当乙方不在时，甲方的兵冲到底线，没有把兵立即换成后，但在记录上写明了升后，然后他按钟走开了。乙回来后，提出抗议。这时裁判员应把乙的棋钟拨回到甲走兵升变这着棋之前的时间，由甲重走兵升变这着棋。

解释2 兵升变时，如新棋子不能立即拿到时，必须在升变前要求裁判员予以帮助。如提出这一要求后，得到新棋子的时间有明显的迟误，裁判员必须停止双方的钟，直到行棋者拿到所要升变的棋子为止。

## 第7节 一着棋的完成

一着棋的完成有以下几种情况：

1、当某棋子移到某空格，而行棋者的手已离开该棋子

时。

2、吃子时，当被吃的棋子从棋盘上被拿走，同时行棋者已将自己的棋子放到新的格子，并且棋已离手。

3、易位时，当行棋者的手把车放在越过王的格子上时。王离手不算完成一着棋，但除易位以外已无权另走他着。

4、兵升变时，当兵已从棋盘上拿走，新棋子已放到升变格并且已经离手时，即算完成一着棋。如兵达到升变格后离手，则这一着棋尚未完成，但行棋者已无权把该兵走到其它格子。

## 第 8 节 摸 子

8.1 行棋者如预先通知对方或裁判员(对方不在时)，可以摆正一个或更多的棋子。

8.2 除以上情况外，如果行棋者触摸了：

(a) 同色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被吃的棋子；

(b) 一个自己的棋子和一个对方的棋子，他必须用前者吃掉后者；如果不可能吃，必须走动前者；如果前者不可能走动，必须用其它棋子吃掉后者。

解释 1 对违反本条的指责，必须有足以成立的证据。

解释 2 行棋者如果触摸了比本条指明数更多的棋子，可由裁判员给予处分。

解释 3 在本条中，摸子是指行棋者为了走动某个棋子而触摸它的情况，如果是不小心碰到一个棋子，可不作摸子处理。

8.3 如果走动或吃子不可能进行，行棋者有选走任何合乎规则的着法的自由。

8.4 一方想提出对方违反本节规则，应在自己摸动棋子之前提出。

解释 裁判员执行本节规则并不需要某方提出要求。

## 第9节 不合规则的局面

9.1 如果在对局过程中发现了不合规则的着法，应恢复到该着走出之前的局面再继续对局。代替该着的着法应符合第8节的规定。如果局面不能恢复，对局应作废重下。

解释 在裁判员登记对局结果以前，应认为是在对局过程中。

9.2 如果在对局过程中，一个或更多棋子被偶然移动过，而且重新放置时位置没有摆对，局面应恢复到偶然移动之前再继续对局。如果局面不能恢复，对局应作废重下。

9.3 如果在封棋续赛时，局面摆得不对，必须重新摆成封棋时的局面再继续对局。

9.4 如果在对局过程中发现棋子的原始位置摆错了，对局应作废重下。

解释1 双方棋子颜色颠倒是9.4条所指情况的一种。

解释2 在瑞士制(积分编排制)比赛中，如双方棋子颜色颠倒，也应根据9.4条，必须在对局过程中提出。

解释3 棋盘摆错位置，黑格的盘角摆在右边，双方的后与王各自相对，但白后占立白格，对局一直进行到其中一方将死了对方，结果应判有效。因为任何不合规则的局面问题，都必须在对局进行过程中提出。

解释4 无论是对弈双方或裁判员的错误，都应执行本条规则。

9.5 如果在对局过程中发现棋盘摆错，应将弈成的局

面移到摆对的棋盘上再继续对局。

**解释** 本规则仅适用于除棋盘摆错外，棋子的位置均符合3.3条规定的情况，否则应运用9.4条规定。

## 第10节 照 将

10.1 当王所在的格子受到对方棋子的攻击时，王就被照将，称为对方“将军”。

10.2 被照将的一方，必须立即应将。如果无法避开照将称为被将死（见11.1条）。

10.3 挡住对自己王照将（垫将）的棋子可以给对方王照将。

## 第11节 赢 棋

11.1 将死对方王的一方获胜。

**解释** 甲方走了一步使乙方无子可动的棋，而乙方认输了，后来发现最后一步棋使乙方无子可动；甲方将死了乙方而没有注意到，然后在一着或更多着以后认了输，后来发现甲方当时已将死了乙方。以上两种情况应视为无子可动和杀着，同时对局早已结束。至于对局结束以后的行动或疏忽所造成事情则并无意义。如有旁观者指出以上两种情况，首先应认为旁观者不得以言语或其它方式干预对局，但如果他指出了不合规则之处，裁判员可以自行采取行动，但应严厉警告旁观者，以后不得再干预，甚至要他退出赛场。

11.2 对方认输的一方获胜

**解释** 一方与对方握手不等于认输。

## 第12节 和 棋

在下列情况时，对局的结果为和棋：

1、行棋者的王未受到照将，但他不能进行任何合乎规则的着法，形成所谓无子可动的局面。

2、双方同意和棋。

3、当重复局面将要或者已经第三次出现，每次都轮到同一方走棋时，在一方的要求下可以作为和棋。重复局面是指同种同色的棋子都位在同样的格子，所有棋子可能的着法也都相同。

要求和棋的权利仅属于：

(a)声称将要走的一步棋会造成三次重复局面的行棋者。

解释1 如果发现提和的要求不正确，对局应继续进行，提和方必须在棋盘上走出他声称要走的这步棋。

解释2 提和方声称要走的这一着，毋须在棋盘上走出。

(b)发现眼前的局面已重复出现三次的行棋者。

解释 行棋者的对方，即使发现局面三次(或三次以上)重复，也无权提和。他只有等到下次轮到行棋时才有权提出。

4、行棋者证实，至少在五十回合中，双方没有吃过任何一子，也没有走动任何一兵。

对于某些局面，如果比赛开始以前已有清楚的定论，五十回合规则的回合数可以增加。

王双马对王兵的残局如符合以下条件，五十回合规则可延长到一百回合：

(a)兵被马死死地挡住；

(b) 兵尚未越过下列格子：黑方——a 4, b 6, c 5, d 4, e 4, f 5, g 6 或 h 4；白方——a 5, b 3, c 4, d 5, e 5, f 4, g 3 或 h 5。

解释 1 当双方无论采取什么续着，局面上都不能有杀着时，如未能达到本规则的要求，则一方超过时限仍应判输。

解释 2 在某次循环赛或对抗赛的规程中，可以对某些局面规定大于五十的回合数。

## 第二章 比赛通则

### 第13节 对局记录

13.1 在对局过程中，双方都要在规定的记录纸上尽量清晰地逐着作好对局记录（包括自己的和对方的着法）。

解释1 先作记录再走棋或先走棋再作记录，行棋者可以自由选择。

解释2 有些赛员不逐着记录，而习惯于一个回合一起记，从技术上说是对13.1条的违反，但裁判员只应在未记的着法多于一个回合时进行干预。

13.2 在时间特别紧迫下，无法遵守13.1条的要求时，赛员仍应尽力在记录纸上标出所走过的着数。等到时间紧迫一过去，必须立即在记录纸上补全漏记的着法。但是，在不遵守13.1条的情况下，赛员无权根据12.3或12.4条提和。

解释1 是否时间紧迫，由裁判员根据时间、着数，当时局面的性质判定。这里裁判员的意见起决定作用。如果裁判员认为不是时间紧迫，而赛员拒绝执行13.1条，裁判员可运用17.4条。

解释2 如果赛员不拒绝服从裁判员的要求，但提出如不参看对方的记录便不能补全自己的记录，他必须向裁判员要求借用对方的记录，裁判员可决定，在时限以前能否不打扰对方而补全记录。由于记录纸属比赛组织者所有，复盘要占用补记录者的时间，对方不得拒绝借出他的记录。在其它任何条件下记录只能在时限过后补全。这里主要有两种情

况：

(a) 只有一方记录不全，他应该用自己的时间补全；

(b) 双方都没有完整的记录，应该停钟，直到两份记录补全为止。如果需要在裁判员监督下借助于棋盘，裁判员应预先记下局面。

如果在 (a) 的情况下裁判员发现补全的记录不能使对局重现，他应该按 (b) 的情况采取行动。

**解释 3** 在对局过程中，双方陷入时间紧迫，在第30着以后没作记录，在走了若干着以后双方都同意他们已走满40着。由于不借助棋盘不能重现对局过程，经裁判员同意后停钟复盘，但复盘过程中，因为黑方开始思考对局，白方开动了黑方的钟，复盘开始后，黑方思考对局花了一分半钟，结果在复盘时他过了时限，这时发现他只走了39着，由于没有别的细节可以参考，应判白方胜。

**解释 4** 对于赛员用哪只手按钟，无论他是否时间紧迫，规则都不加限制。

**解释 5** 裁判员根据解释 2 停钟后，只有裁判员才能决定何时重新开钟。

**解释 6** 如果任何一方都没有发现他已走满规定的着数，裁判员有权决定何时要他们补全记录。

## 第14节 棋钟的使用

14.1 每个赛员都必须在规定的时间（时限）内走满一定的着数，这两个条件都应事先规定。

14.2 对每个赛员的用时，利用装有特制的超时标志（通常为倒棋）的棋钟加以控制。

14.3 在规定的比赛开始时间，应开动白方的钟，在对



局过程中，每方在走棋以后停止自己的钟，开动对方的钟。

解释 1 当双方缺席时，也应严格地执行本条。

解释 2 对于赛员忘了按钟或他的对方已走了棋并按了钟，裁判员必须避免提醒，因为正常地用钟是赛员的责任。裁判员的职能不是纠正赛员在这方面所发生的错误或疏忽。而且，裁判员的纠正作用不应以他是否注意到赛员的这些错误为依据。

14.4 当确定在规定的时限内是否走满规定的着数时，赛员的最后一着棋必须按完钟才算完成。

解释 1 倒棋降落的时间应以裁判员看到时为准，当裁判员不在时，应以一方赛员提出时为准。

解释 2 在正式比赛时，在赛员必须按第 7 条规定走棋并停钟以后才算完成一着棋。

当对方的钟被开动后，赛员本身棋钟的倒旗不应降落，除非能清楚地证明，在棋盘上出现了杀着、无子可动或根据 12.3 条已提出三次重复局面的和棋要求（在极少的情况下，一方棋钟的倒旗在对方的钟走动时降落，这时，如有明显的证明，可认为倒旗有毛病）。

解释 3 赛员认输（或提和）后，发现对方的倒旗已降落，认输（或提和）仍然有效。

解释 4 赛员封好棋并停钟后，发现对方倒旗已降落，因提出太晚，对局应继续。

14.5 在没有明显毛病的情况下，棋钟及其装置的指示都是决定性的。如果赛员发现这类毛病，必须在发现时立即提出。

解释 1 裁判员应定期核查所有棋钟，保证它们正常运转。有明显毛病的棋钟应该换掉。到对局中断时为止，双方