

XiangQiJingSaiGuiZe

# 象棋竞赛规则

2011(试行)

# 象棋竞赛规则

2011 (试行)

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 / 中国象棋协会审定. -北京: 人民体育出版社, 2011

ISBN 978-7-5009-4148-4

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(2011)第 176225 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 60 千字  
2011 年 9 月第 1 版 2011 年 9 月第 1 次印刷  
印数:1—5,000 册

\*

ISBN 978-7-5009-4148-4  
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](http://www.sportspublish.com)

(购买本社图书, 如遇有缺损页可与发行部联系)

# 序 言

象棋，作为体育运动项目，具有竞技性、大众化和历史文化遗产等诸多特质。象棋竞赛规则，既是全国各级各类象棋竞赛活动的技术规范文本，也是保证其公平性的、大家共同认可并一致遵从的组织行为准则。

国家体育行政部门审定颁行中国象棋竞赛规则，始于1956年。历经半个多世纪的竞赛实践和不断总结提炼，先后又进行过十多次修订和完善。特别是改革开放以来，经过三度重大修订产生的1987年版、1999年版和这次在2007年试行基础上推出的2011年试行版象棋竞赛规则，一次比一次更好地体现出继承传统、与时俱进、集思广益、兼容并收的修订思路。总体实现了保持前后规则的连贯性、突出条文的原则性、力求文字的简明性、保护古谱排局的艺术性、缩小与亚洲棋规的差异性等

修订目标，每次修订都取得了一定的进步和较为丰硕的成果。

在国家体育总局主管部门的关心和支持下，中国象棋协会主持修订完稿的 2011 年版《中国象棋竞赛规则》（试行），是全国象棋专业人士在规则领域集体付出心血的最新结晶。这次修订，在内容上概括总结了新世纪以来全国象棋甲级联赛、团体与个人锦标赛、体育大会、智力运动会及一系列重要杯赛的实践经验，集中反映了这一时期竞赛改革的主要成果。其中，赛制、计时和名次确定等方面都增加了新的内容。协会十分重视规则修订工作，坚持每年召开技术、裁判、教练委员会主要成员联席会议，由朱宝位同志执笔，以“棋例”部分为重点，逐条逐图反复推敲、深入研讨。2007 年竞赛规则试行稿成形后，立即拿到全国性竞赛活动中接受实践的检验。经过修订—实践—再修订—再实践的不断完善，于 2011 年初夏由国家体育总局棋牌运动管理中心审定颁行。

需加说明的是：本规则尚属 2011 年版试行本，因对“棋例”部分条文和图例修订较多，目前主要适用于全国性象棋竞赛和重大杯赛；业余竞赛以及

各类青少年比赛可以适当简化执行，也可以选择采用亚洲棋规，作为 2011 年版正式本出版前的过渡。

弘扬象棋文化，让中华民族的智慧结晶在新世纪发出更加夺目的光彩，让全世界更多的爱好者了解中华古老文化的魅力，让我们的项目在构建社会主义和谐社会中发挥更大的作用，这是象棋爱好者的共同心愿，也是象棋工作者必须具有的责任感和使命感。由衷希望象棋工作者和广大的爱好者共同努力，创造象棋发展的美好明天！

规则修订工作得到了各级领导、协会裁判委员会与技术委员会、各象棋队和众多同仁的关心、支持和帮助，在此一并致谢。

中国象棋协会

2011 年 8 月

# 目 录

<b>第一章 行棋规定</b> .....	(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)
<b>第二章 比赛规则</b> .....	(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)

<b>第三章 比赛通则</b> .....	(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)
<b>第四章 比赛附则</b> .....	(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)
<b>第五章 裁判细则</b> .....	(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)



<b>第六章 棋例</b> .....	( 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 )
<b>第七章 棋例细则</b> .....	( 36 )
<b>第八章 棋例参考图</b> .....	( 65 )
<b>附 录</b> .....	( 113 )
附录一 循环赛对局秩序表 .....	( 113 )
附录二 积分编排制定位编排法的编排原则 和编排方法 .....	( 121 )
附录三 单败淘汰赛、双败淘汰赛和单淘汰 制附加赛对局秩序表 .....	( 129 )

# 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”；两端划有斜交叉线的地方，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

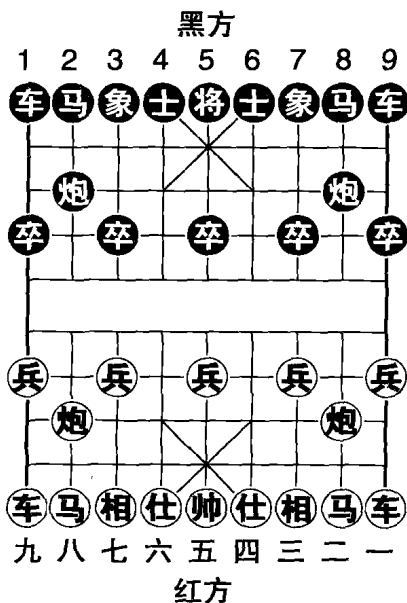


图 1

圆形棋子直径应为 2.7 至 3.2 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”时误走它子而没有“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，才可以另走它子。

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它点（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