

381812



12  
0322;1.3

中华人民共和国体育运动委员会审定

# 国际象棋竞赛规则

1966年

第一章 行棋 ..... 15

第一节 棋盤和棋子的顏色 ..... 1

第二节 “着”与“回合” ..... 4

第三节 棋子着法 ..... 5

第四节 吃子 ..... 6

第五节 兵的升变 ..... 7

第六节 王车易位 ..... 12

第七节 “将军”和“应将” ..... 12

第十二节 对局守则 ..... 17

第二章 比賽規則及評判方法 ..... 21

第十三节 黑白的确定 ..... 21

第十四节 时间的限制和棋钟的使用 ..... 21

第十五节 封棋 ..... 24

第十六节	封局续弈 .....	26
第十七节	对局结果的计算 .....	27
第十八节	运动员退出比赛 .....	28
第十九节	禁例 .....	28
第二十节	运动员纪律 .....	29
<b>第三章</b>	<b>比赛组织及裁判员 .....</b>	<b>30</b>
第二十一节	比赛的组织 .....	30
第二十二节	裁判员 .....	31
<b>附录</b>	<b>循环赛对弈秩序表(3或4人至19或20人)</b>	

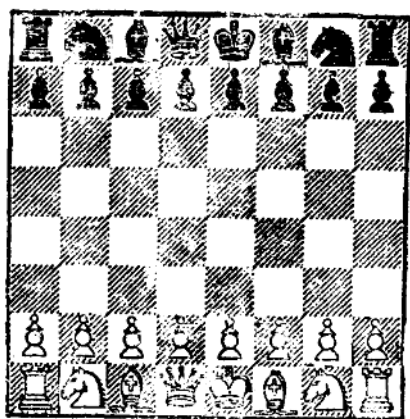
# 第一章 行 棋

## 第一节 棋盘和棋子

国际象棋棋盘是由颜色一深一浅、交替排列的六十四个小方格所组成的一个正方形，棋盘的每边有八个小方格。浅色的小方格，称为白格；深色的小方格，称为黑格。从一方到对方的八个小方格所组成的笔直的一道，称为“直行”；与“直行”直角相交的一道，称为“横排”；同一颜色的小方格彼此角与角互相联接起来的，称为“斜行”。棋盘的摆放，要让白格的那个角落处于下棋者的右侧。

棋子也分两种颜色，浅色的称为白棋子，深色的称为黑棋子。每方都有一王、一后、双车、双象、双马和八个兵。开局时各子排列的形势见图1。

棋盘上八道“横排”，从下到上用1至8八个



王



后



車



象



馬



兵

图 1

- ①印体图形，空心的代表白棋子，实心的代表黑棋子。
- ③书刊的棋图中，总是白棋在下，黑棋在上。

阿拉伯数字来代表；八条直行则从左往右，用 a、b、c、d、e、f、g、h 八个 lowercase 拉丁字母来代表。以白棋方面为准，a 行是最左边的一条

		后翼				王翼			
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

图 2

直行，而在黑棋方面看来，则为最右边的一条直行。第 1 横排对白棋说来是最近的一道横排，而对黑棋说来则是最远的一道横排。由 a、b、c、d 四条直行所组成的半边，称为“后翼”；由 e、f、g、h 四条直行所组成的半边，称为

“王翼”。由d4、d5、e4、e5四格所组成的棋盘中央区，称为“中心”。

棋盘上每一格的标志是由直行的拉丁字母和横排的阿拉伯数字相结合表示出来的。整个棋盘的标志见图2。

## 第二节 “着”与“回合”

对局时，双方轮流走棋。走一次，算一着。白方先走的一着，加上黑方的一个应着，称为一个“回合”。

下列各项都叫做一“着”：一、棋子由一格走到另一空格上去；二、吃掉对方的棋子（参阅第四节）；三、兵升变为别的棋子（参阅第五节）；四、王车易位（参阅第六节）。

有下列动作之一，就算走了一着：一、把自己的棋子由一格放到另一格，而棋子已经离手；二、吃掉对方棋子，把它从棋盘上拿走，而把自己的棋子放在那个位置上并已离手；三、吃掉对方的“过路兵”，把自己的兵放在新的位置上（参阅第四节）并已离手；四、王车易

，把王和车放到新的位置上(参阅第六节)并已离手；五、兵由第七横排直进或斜吃到第八横排升变时，放上自己另一个棋子来替它(参阅第五节)并已离手，或者用口头宣布把原来的棋子升变为什么棋子。

### 第三节 棋子着法

各个棋子的着法如下：

王：横、直、斜都可以走，限走一格（王车易位时例外，见第六节），新到的部位必须未受对方任何棋子的攻击。

后：横、直、斜都可以走，格数不限。

车：横、直都可以走，格数不限。

象：斜走，格数不限。

马：每次走着先是横走或直走一格，然后再沿斜行斜走一格，即跳“日”字。其着法与中国象棋中的马相似，但无蹩脚的限制。

兵：走子只能笔直向前（吃子的方式和走子不同，见第四节），第一次向前直走时可以走一格，也可以走两格；以后每次只能向前直



走一格。

凡有棋子占住的格子，除掉马可以跳过去以外，其他棋子都不能越过。

#### 第四节 吃子

棋子在走动时，如果路上有对方的棋子，就可以把它吃掉而占领那个位置（被吃掉的棋子就从棋盘上拿开）。但兵的吃子与本身行进的方向不相一致，只能朝前面斜进一格。比如，在c4这一格上的白兵，只能吃掉在b5或者d5格上的黑子。

如果兵从开局时的原位，一步即向前走两格而恰好和对方的兵并排在一起，那么对方在应着时可以用兵把它吃掉，这叫做“吃过路兵”。例如：白兵在b2这一格上，黑兵一在a4，一在c4；白兵走两格由b2到b4，黑棋在应着中可以用两个兵当中的任何一兵把它吃掉（即由a4到b3，或者由c4到b3）。但这只能在它一步走两格后的下一应着中立即这样吃。如果下一着不吃掉它，以后这个特权就自行消失。

## 第五节 兵的升变

任何一个兵只要到达最末一道横排（对白棋来说是到达了棋盘上的第8横排，对黑棋来说则是到达了棋盘上的第1横排），就马上应该变成自己的后或车、象、马（变什么由自己决定），只是不能变王。这种变化称为“兵的升变”。

通过“兵的升变”而出现的棋子，立即具备那个棋子的性能。

## 第六节 王車易位

在每一局中，每一方都可以有一次权利让自己的王和车来个双动作而却只算走了一着，这叫做“王车易位”。走法是：先走王，王朝车的方向横走两格，然后车越过王而落到王紧邻的一格上。王除了有与车易位的条件外，是不许走两格的。

王车易位时，如果王向后翼移动，称为“长距离易位”；如果王向王翼移动，则称为“短距离易位”。

有下列情况之一，王车易位就不能够进行：一、王或车已经动过；二、王被将军时（参阅第七节）；三、易位结果王到达的那一格恰好受对方棋子的将军；四、王必须经过的那一格，在对方棋子攻击范围之内；五、王和车当中还有别的棋子。

王车易位时如果不符上述规定，必须把王和车重新放回原位，而只许走王，要是王根本不能移动，才可以走别的棋子。

### 第七节 “将军”和“应将”

一方发动进攻，要在下一着把对方的王吃掉，称为“将军”。被将军的一方必须采取保卫的着法，叫做“应将”。被“将军”时不“应将”是不可以的。“应将”的办法有三：一、王从受对方攻击的一格避开到不受对方攻击的一格上去；二、吃掉对方进行“将军”的棋子；三、“垫”，就是用自己方面的任何一个棋子，放在对方进行“将军”的那个棋子和自己的王的中间（任何一格上）以资阻隔。但如果对方用马或兵

将军，那么“垫”的办法就不适用了。

### 第八节 “将死”

被“将军”时无法“应将”，就算“将死”。“将军”的一方便达到了对局的目的而获得胜利。

### 第九节 输棋种类

对局时一方遇到下列情况之一，就算输棋：

一、王被对方“将死”；

二、自己宣告“认输”；

三、没有正当的理由而迟到；

四、超过时限；

五、“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，而被裁判员判为输棋。

### 第十节 和棋种类

对局遇到下列情况之一，就算和棋：

一、轮到走棋的一方，如果王未被“将军”，但却无路可走，同时其他棋子也都无路可走，这就叫做“无子可动”；

二、双方都只剩王，或一方剩王，而对方剩王和单马或单象者；

三、双方都只剩王和单象，而两象的活动领域又是同一颜色的；

四、一方“长将”，而对方的王却无法避免被“将军”；

五、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：(1)提议和棋的一方走出自己轮走的一着，接着提议和棋之后，方可按动对方的钟；而对方则可以表示同意，也可以用口头声明或继续走棋表示拒绝。在对方没有表示同意或拒绝以前，提和的一方不许撤回自己的提议。

(2)提议和棋不能由一方连续提出，而只许双方交替为之。即：一方提议和棋，经对方拒绝后，非经对方也提议一次和棋(亦遭拒绝)，不得再度提出。

六、一方发觉从某着起，双方已经走了50回合以上，而在这过程中谁也没有吃掉对方任何棋子，并且双方任何一个兵也未动过，那么，

他就可以要求停止对局，作为和棋。但经过审查，确定追溯到50回合以前的那个局面是可以致胜的，只不过要超出50个回合才行，那么停止对局的要求须等再走50回合后方可提出；

七、对局中同一局面出现三次或三次以上，并且每次都轮到同一方走棋，轮走下一着的一方可以不走棋而要求裁判员让对局停止；或者轮到走棋的一方看到自己下了子后，结果将出现三次或三次以上的同一局面，因而自己不走棋而要求裁判员让对局停止。以上都可以在裁判员认可后，作为和局而告结束。

裁判员为了审查该项申请是否属实，所用时间由提出的一方负担。如果时限超过，则视审查结果判和或判负；审查结果的确出现三次或三次以上的同一局面即判和；反之则判负。如果时限未过，但审查结果没有出现三次或三次以上重复局面，则对局从提出判和的那一着起继续进行。

如果某一方在出现三次或三次以上的重复

局面时走了轮走的一着，那就只好等到下一次再出现同一局面时再要求裁判员判和。

例：白方：王g2，后a7，马h5，兵b2，e3，f2，g3，h6（共8子）；黑方：王g8，后g5，象c2，兵b4，c7，d6，d5，f7，h7，h4（共10子）。在此局面（第一局面）时轮黑方走棋。黑方走1…后g5—d8，出现第二局面，轮白方走棋。接走：2.后a7—d4 后d8—g5 3.后d4—a7（第一局面二次出现，并且又轮到黑方走棋）。3.…后g5—d8（第二局面二次出现，并且又轮到白方走棋）。4.马h5—f6+ 王g8—h8 5.马f6—h5

黑方此刻原本可以向裁判员声明：下着走5…王h8—g8，第二局面即在盘面上出现三次，同时又将轮到白方走棋，据此要求裁判员让对局停止，并判为和局。但黑方什么也没说，在棋盘上继续走出这一着，于是他就暂时丧失要求判和的权利。此时，白方也未注意三次重复局面的出现，他走6.后a7—d4。一直

到黑方走了6...后d8—g5以后，他才发觉，并向裁判员声称，他下一着走7.后d4—a7，第一局面将出现三次，同时又将轮到黑方走棋，应按三次重复局面判为和棋。

### 第十一节 记录方法

记录特定局面的时候，只要记出棋子和它所在的部位就行。记载棋子的顺序如下：王、后、车、象、马、兵。先记完白方，并结算出棋子总数；再记黑方的，也结算出总数。同一方的相同的棋子，直行在前的先记。如又在同一直行，则先记横排数码较小的。例如开局时各子的排列形势(见图1)，记录如下：

白方：王e1，后d1，车a1、h1，象c1、f1，马b1、g1，兵a2、b2、c2、d2、e2、f2、g2、h2(共16子)；

黑方：王e8，后d8，车a8、h8，象c8、f8，马b8、g8，兵a7、b7、c7、d7、e7、f7、g7、h7(共16子)。

记录每一着的时候，首先记下走动的棋子



原来所在的部位，后面加一“—”，再记下它到达的新部位；如果这一着吃了对方棋子，则把“—”改为“：”。这样的记录称为“完整记录”。

例如：“象c1—f4”的记录是表示象从c1格走到f4格上去；“象 c1:f4”则表示象从c1格走到f4格上去，而且还吃了对方的棋子。

走动的棋子如果是兵，可以把兵字省略不写，例如兵从 c2 走到 c3，可以记录为“c2—c3”。

兵到达末一横排而升变为任何别的棋子时，则在记录之后再加上“变×”两字。

一着的记录(包括“变×”两字)之后加上一个“+”表示“将军”；最末一着之后加上一个“×”表示“将死”；加上一个“?”表示软着或劣着，加上两个“?”则表示很劣的着法；加上一个“!”表示好着，加上两个“!”表示特别妙着。

不记棋子和它的新旧部位而只记“0—0”，