

1970



国际象棋竞赛规则

中华人民共和国体育运动委员会审定

1580114/1000

国际象棋竞赛规则

1979

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

1979

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

体育报社印刷厂印刷 新华书店北京发行所发行

787 × 1092 毫米 1/64 18 千字 印张 1

1957 年 5 月第 1 版

1979 年 4 月第 6 版 1979 年 4 月第 11 次印刷

印数 142,901—173,900 册

统一书号：7015 · 1723 定价 0.10 元

出 版 说 明

一九七九年国际象棋竞赛规则是在一九七五年版的基础上修订的。修订时参照了一九七七年的国际规则，考虑了历届全国棋赛中国际象棋规则的执行情况，本着有利于普及和提高、有利于国际交往、便于掌握等原则，在行棋，比赛方法、计时制度和成绩计算等章节的条文中，都进行了一些补充和修改。修订时曾征求了有关方面的意见，并在一九七八年全国棋赛期间召开的教练员、裁判员会议上进行了讨论。

对于新规则中的缺点和不足之处，希望大家在实践过程中提出修改意见。

目 录

第一章 行 棋	1
第一节 棋盘和棋子.....	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.....	8
第六节 王车易位.....	8
第七节 将军, 应将, 将死.....	10
第八节 对局的胜负.....	11
第九节 和棋.....	12
第十节 记录方法.....	17
第十一节 对局规定.....	22
第二章 比赛组织及裁判员	27
第一节 比赛组织.....	27
第二节 裁判员.....	28
第三章 比赛通则及评判方法	29

第一节	比赛分类	29
第二节	比赛方法	30
第三节	先后走的确定	34
第四节	计时制度	34
第五节	封棋和续赛	39
第六节	成绩计算	43
第七节	运动员退出比赛	47
第八节	运动员注意事项	49

附录：循环赛对局秩序表〔3人至20人〕

第一章 行 棋

第一节 棋盘和棋子

国际象棋棋盘为正方形，由颜色一浅一深交替排列的六十四个（八乘八）小方格组成，棋子就摆在这些小方格上。浅色的方格，称为白格；深色的方格，称为黑格。

棋盘上由对局的一方至另一方竖直的各行，叫做“直行”；与直行垂直相交的各排，叫做“横排”；同颜色的小方格斜角相连而形成的斜行，称为“斜线”。

以白棋方面为准，八条直行从左到右用a、b、c、d、e、f、g、h八个小写拉丁字母来代表，八条横排由近到远用1至

8 八个阿拉伯数字来代表。每一个小方格的标志，是由所在直行的字母和横排的数字相结合表示出来的。例如：e 行上的第 4 横排的格子，即用“e 4”来代表。

对局时，必须使棋盘白格的一角位于对局者的右侧。整个棋盘的标志和摆法，见图一。

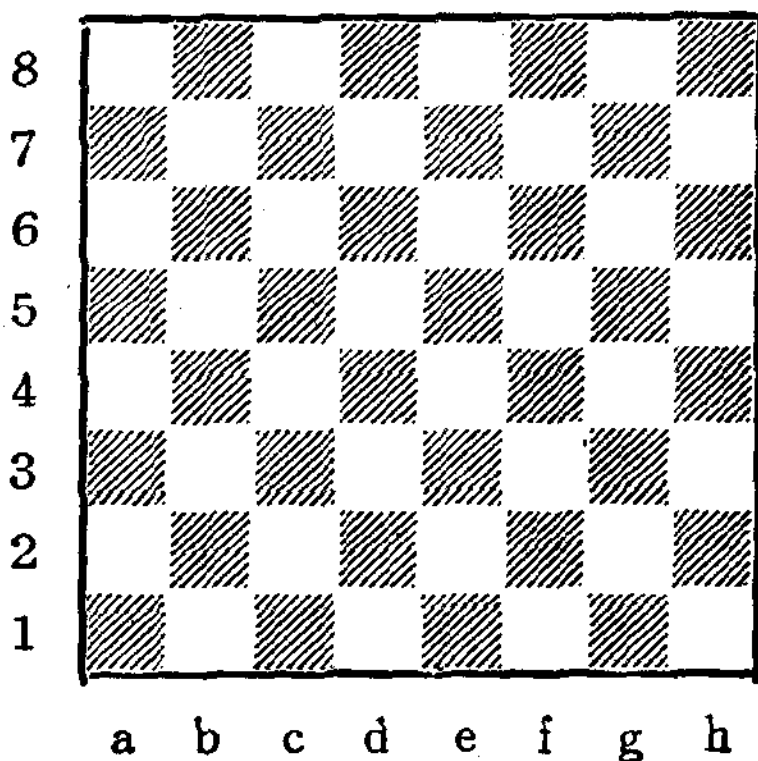


图 一

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 四格构成的盘心区域，称为“中心”。

国际象棋的棋子是立体型的，共三十二个，按颜色分为两组，浅色的称为白棋，深色的称为黑棋，由对局的双方各执一组。每组十六个，即一王、一后、双车、双马、双象和八个兵。棋子的印刷体图形如下：

白棋子：

黑棋子：

名称：王后车马象兵

对局开始前，棋子的摆法见图二。其中，白后要放在白格，黑后要放在黑格。

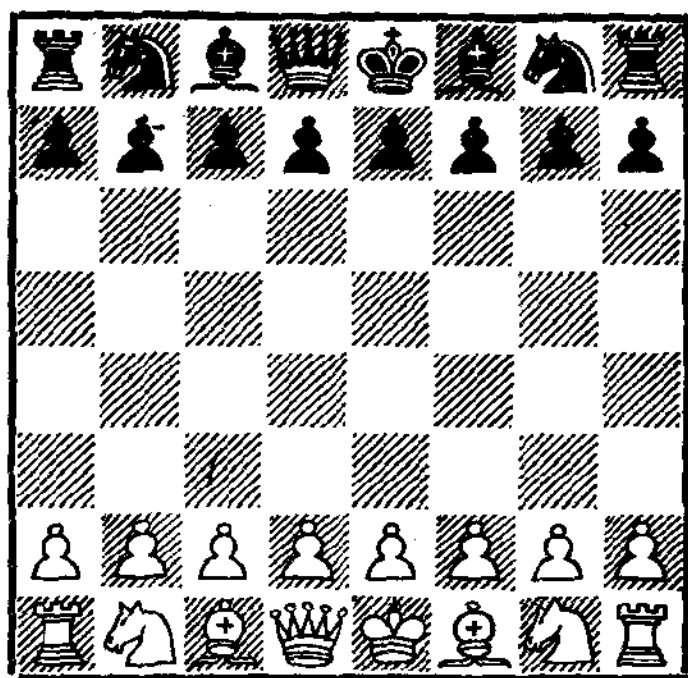


图 二

第二节 着与回合

对局时，由双方轮流走棋。执白棋的一方先走。每走一次，算一着。

下列各项叫做一着，完成其中一项动作，就算走了一着。

- 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）。

白方先走的一着，加上黑方的应着，称为一个回合。

第三节 棋子着法

各种棋子的着法如下：

王：横、直、斜都可以走，每次限走一格（王车易位时例外），新到的部位必须不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。

马：其着法与中国象棋中的马相似，即每一着先是横走或直走一格，然后再斜走一格，但无蹩脚的限制。

象：斜走，格数不限。

兵：只能向前直走，不准后退（吃子

的方式和走子不同，见第四节)。在原位没有动过的兵，第一次走动，可以向前直走一格或两格，以后则每一着只能向前直走一格。

此外，各种棋子在棋盘上都没有特定的活动范围，凡有棋子占住的格子，除马可以跳过和车在易位时作为例外，其它的棋子走动时皆不能越过。

第四节 吃子

走一着棋时，如果乙方棋子将要走到的格子有对方棋子存在，就可以把后者吃掉而占领它的位置，被吃掉的棋子应立即从棋盘上拿开。唯有兵例外，它只能向前斜进一格吃子。例如：e4格上的白兵，可以吃掉d5和f5格上的黑子，但不能吃掉e5格上的黑子。

兵由开局时原位一步向前直进两格

时，如与对方的兵并列在一起，则对方在应着时，可以用兵斜进一格将它吃掉，这叫做“吃过路兵”。吃过路兵只能在对方进兵后立即去吃，如果隔了一着棋，这一权利即自行放弃。例如图三当 b 7 的黑兵一着走至 b 5 时，白方可以立即用 a 5 或 c 5 兵斜进至 b 6 将其吃掉，如不立即吃掉，以后不能再吃。

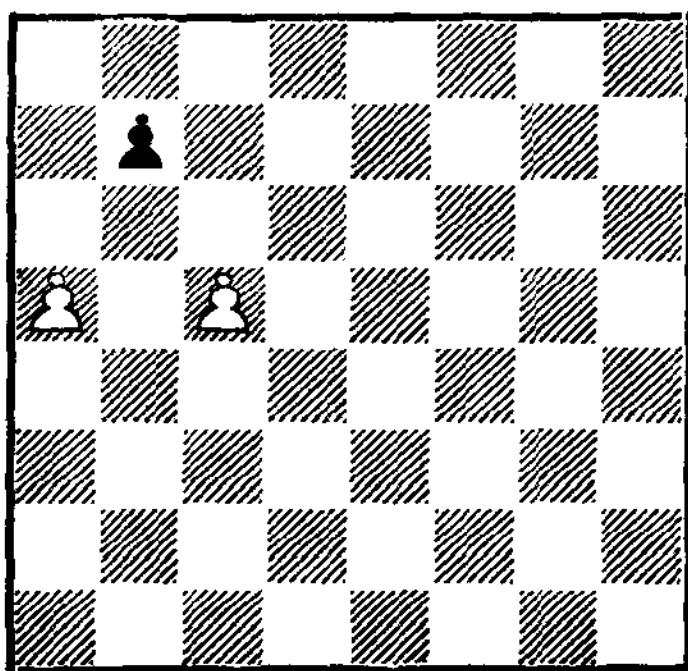


图 三

除去王不准被对方吃也不准送吃外，任何棋子都可以听任对方吃或主动送吃。

第五节 兵的升变

任何一个兵，通过直进或斜吃而到达第一横排或第八横排，必须立即升变为后、车、马、象中的一种，但不能变王，也不能不变。这种变化称为“兵的升变”。不能不变。

兵升变时，可先用口头宣布变成什么棋子，或直接放上自己要升变的棋子来替换它。

通过兵的升变而出现的棋子，立即具备该子的性能。

第六节 王车易位

一局棋中，双方各有一次权利，使自己的王和一个车同时走动，而只算一着

棋，这叫做“王车易位”。走法是：先动王，让王向配合行动的那个车的方向横走两格，然后使车越过王而放在和王紧邻的一格上。除去王车易位，王是不能走两格的，车也不许越子。

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

一方的王或将要配合行动的那个车已经走动过，即使又回到原位，也不再具有易位的权利。

在下列情况，王车易位暂时不能进行：

- 一、王和车当中还有别的棋子。
- 二、王正被“将军”（参阅第七节）。
- 三、王要经过或将要到达的格子受对方棋子的攻击。

王车易位时如果不符合上述规定，必须把王和车重新放回原位，而只许走王（但此时如有可能，也可以向另一方向易位）。若王根本不能走动，才能另走别的棋子。

第七节 将军，应将，将死

一方的棋子，攻击对方的王，要在下一着把它吃掉，称为“将军”简称为“将”。

被“将军”的一方必须立即采取自卫的着法，叫做“应将”。被“将军”而不“应将”是不可以的，“应将”的办法有三种：

一、王由受攻击的格子上避开，走到不受攻击的格子上去。

二、吃掉对方进行“将军”的棋子。

三、用自己的其它棋子，置于对方

“将军”的棋子和自己的王的中间，加以阻隔，即所谓“垫将”。但对方用马或兵“将军”，垫将的方法就不适用了。

如果被“将军”而无法“应将”，就算“将死”，“将军”的一方获胜。

第八节 对局的胜负

对局时，一方出现下列情况之一，就算输棋，对方获胜：

一、王被对方将死。

二、自己表示认输。

三、超过比赛规定的走棋时限，即在规定的时间内未能走满预定的着数。

四、封棋时所记着法有误，而又无法解释清楚。

五、没有正当理由而迟到，以至超过了当次比赛规定的因迟到判负的时限。

此外，由于运动员的严重犯规而影响