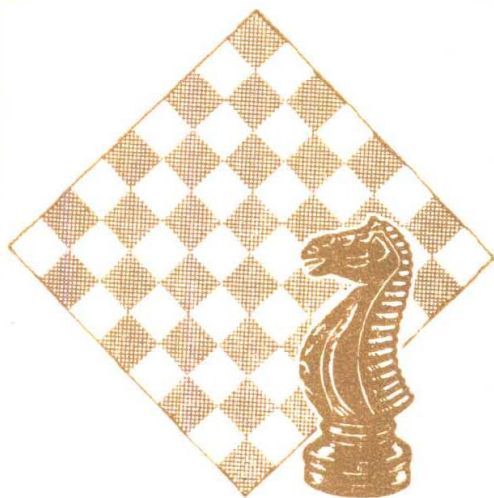


711.2

1973



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

一九七三年

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

1 9 7 3

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

北京印刷一厂印刷

新华书店北京发行所发行

1957 年 5 月第 1 版 1973 年 6 月第 4 版

1973 年 6 月第 8 次印刷

印数：30,901—70,900册

统一书号：7015·1393 定价：0.09 元

前 言

在毛主席“发展体育运动，增强人民体质”的革命体育路线指引下，我国社会主义体育事业蓬勃发展，在群众体育运动普及的基础上，运动技术水平迅速提高。为进一步推动体育运动的发展，我们将陆续出版一些运动项目的竞赛规则。

各地在运用规则时，要坚持无产阶级政治挂帅，认真贯彻执行“友谊第一，比赛第二”的方针，不断提高运动员、体育工作者执行毛主席革命体育路线的自觉性，使体育运动更好地为无产阶级政治服务，为工农兵服务，为社会主义建设服务，为国防建设服务，为建立和发展各国人民之间的友谊、支持世界各国人民的革

命斗争服务。

组织一般竞赛活动时，对于规则中的某些规定和要求（如场地、器材等），可从实际情况出发，因地制宜，灵活执行。

对于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.....	5
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.....	9
第七节 将军、应将、将死.....	10
第八节 输棋.....	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 比赛通则及评判方法	26
第一节 比赛分类.....	26
第二节 比赛的方法.....	28

第三节	黑白棋的确定	29
第四节	计时制度	30
第五节	封棋和续弈	34
第六节	成绩计算	37
第七节	运动员退出比赛	39
第八节	运动员注意事项	40
第三章	比赛组织及裁判员	41
第一节	比赛组织	41
第二节	裁判员	42
附录	循环赛对弈秩序表 (3 或 4 人至 19 或 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，由颜色一深一浅、交替排列的六十四个（八乘八）小方格所组成，棋子就摆在这些小方格上。浅色的小方格，称为白格；深色的小方格，称为黑格。由对局的一方至另一方竖直的各行，称为“直行”；与直行垂直相交的各排，称为“横排”；由同色的小方格斜角相连而构成的长短不一的斜路，称为“斜行”。

以白棋方面为准，棋盘上八条直行，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（书刊印刷棋图，总是白棋在下，黑

棋在上，所以也是由下到上)，用 1 至 8 八个阿拉伯数字来代表。每一个小方格的标志，是由所在直行的拉丁字母和横排的阿拉伯数字相结合表示出来的。例如：*e* 行上第 4 横排的格子，即用 *e* 4 来代表。斜行，可各自以其两端的格子标志，中间加一“—”号来表示，例如 *a* 1—*h* 8 斜行。

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 *d* 4、*d* 5、*e* 4、*e* 5 四格构成的盘心区域，称为“中心”。

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，见图一。

国际象棋棋子是立体型的，共有三十二个，按颜色分成两组，浅色的称为白棋子，深色的称为黑棋子，由对局的双方各执一组。每组十六个，分为六种，即一王、

黑 方

后翼

王翼

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

白 方

图 一

一后、双车、双象、双马和八个兵，印刷体图形如下：

白棋子：♔ ♕ ♖ ♗ ♘ ♙

黑棋子：♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟

名 称：王 后 车 象 马 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。

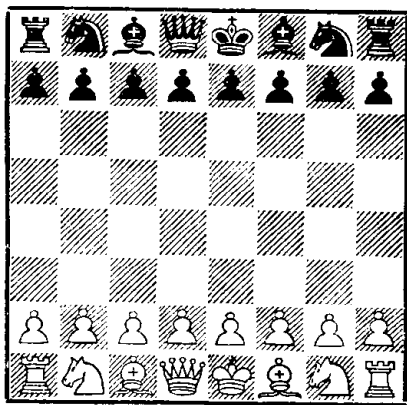


图 二

第二节 着与回合

对局时,由双方轮流走棋。每走一次,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,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)。

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,见第六节),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。

象：斜走，格数不限。

马：每一着先是横走或直走一格，然后再沿斜行斜走一格，其着法与中国象棋中的马相似，即俗说“马走日字”，但无蹩脚的限制。

兵：只能向前直走（吃子的方式和走子不同，见第四节），不准后退。在原地没有动过的兵，第一次可以向前直走一格，也可以直走两格，以后则每一着只能向前直走一格。

此外，各种棋子在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，其它棋子走动时皆不能越过。

第四节 吃 子

走一着棋时，如果己方棋子将要走到

的地方有对方的棋子存在，就可以把它吃掉而占领它的位置（被吃掉的棋子就从棋盘上拿开）。唯有兵例外，它只能向前斜进一格吃子。例如：e 4 格上的白兵，可以吃掉 d 5 格或 f 5 格上的黑子，但不能吃掉 e 5 格上的黑子。

兵由开局时的原位一着向前直进两格时，如与对方的兵并列在一起，则对方在应着时，可以用兵将它吃掉（斜进一格），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，这一权利即自行消失。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 兵或 c 5 兵斜进至 b 6 将其吃掉；如不立即吃，以后不能再吃。

除去王之外，任何棋子都可以听任对方吃，或主动送吃。王不准被对方吃，也不准送吃。

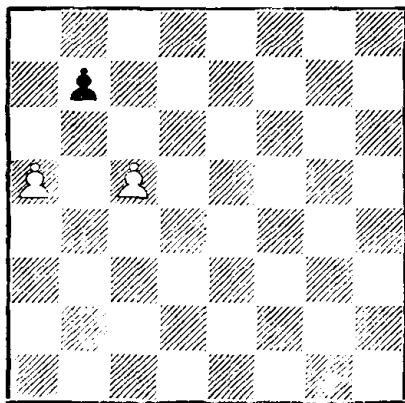


图 三

第五节 兵的升变

任何一个兵，通过直进或斜吃而到达最末一道横排（对于白兵是到达棋盘上第 8 横排，对于黑兵是到达第 1 横排），就马上应该变成自己的后或车、象、马中的一种（变什么由自己决定，不能变王，也不能不变），这种变化称为“兵的升变”。兵到达末一道横排时，可先用口头宣布变

为什么棋子，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，立即具备那个棋子的性能。

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来个双动作，而只算走了一着棋，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，然后车越过王而置于和王紧邻的一格上。除去王车易位，王每一着棋是不能走两格的，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”。

有下列情况之一，王车易位即不能进

行：一、王和车（指配合行动的车。下同）当中还有别的棋子；二、王或车已经走动过；三、王被“将军”（参阅第七节）；四、王必须经过的那一格受对方棋子攻击；五、易位结果王到达的那一格受对方棋子攻击。

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（但此时如有可能，也可以向另一方向易位），若王根本不能移动，才能另走别的棋子。

第七节 将军、应将、将死

一方的棋子，要在下一着把对方的王吃掉，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。“应将”的办法有三种：一、王从受攻击的格子上避开，走到不受攻击