

中国象棋竞赛规则

1979



中华人民共和国体育运动委员会审定

中国象棋竞赛规则

1979

中华人民共和国体育运动委员会审定

人民体育出版社

中国象棋竞赛规则

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 $\frac{1}{64}$ 16 千字 印张 $\frac{56}{64}$

1956 年 8 月第 1 版 1979 年 4 月第 7 版

1979 年 4 月第 12 次印刷

印数：487,201—583,700 册

统一书号：7015·1752 定价 0.09 元

出版说明

本规则是在一九七五年版的基础上修订的。修订时考虑了近几届全国棋赛中规则的执行情况，本着有利于普及和提高，有利于国际交往，力求文字简明，便于掌握等原则，对比赛方法、成绩计算、计时制度等节条文，作了一些补充和修改。其中对历届全国棋赛中，争议较多的禁止和允许着法一节的规定，作了较大的改动。新规则修订时曾广泛征求了有关方面的意见，并在一九七八年全国棋赛中召开的教练员、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，通过实践，希望广大读者提出意见。

目 录

第一章	行棋规定	1
第一节	棋盘和棋子	1
第二节	走棋和吃子	3
第三节	将军、应将、将死、困毙	5
第四节	胜、负、和	5
第二章	比赛组织及裁判员	8
第一节	比赛组织	8
第二节	裁判员及其职责	8
第三章	比赛通则	9
第一节	比赛的种类	9
第二节	比赛方法	10
第三节	先后走的确定	14
第四节	成绩计算	15
第五节	运动员(队)退出比赛	19
第六节	运动员注意事项	21
第四章	比赛规则	22

第一节	摸子、落子、纠正错误·····	22
第二节	记录·····	25
第三节	计时·····	27
第四节	“封棋”和续赛·····	32
第五节	“限着”·····	34
第六节	禁止和允许着法·····	36
附录	循环赛对局秩序表·····	45

第一章 行棋规定

第一节 棋盘和棋子

一、象棋盘由九道直线和十道横线交叉组成。棋盘上共有九十个交叉点，象棋子就摆在这些交叉点上。

棋盘中间没有划通直线的地方，叫做“河界”。划有斜交叉线的地方，叫做“九宫”。

九道直线，执黑棋方面从右到左用中文数字一至九来代表，执红棋方面从右到左用阿拉伯数字 1 至 9 来代表。

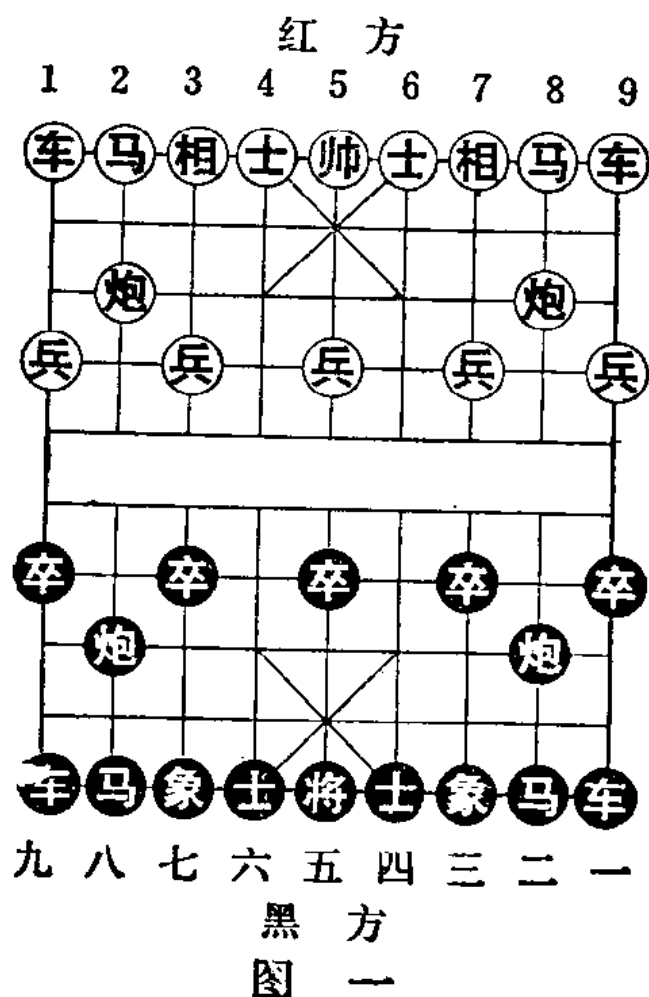
二、棋子共有三十二个，分为黑、红两组，每组十六个，各分七种，其名称和数目如下：

黑棋子：将一个，车、马、炮、象、

士各两个，卒五个。

红棋子：帅一个，车、马、炮、相、士各两个，兵五个。

三、对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆法见图一（图中印刷体阴字代表黑棋子，阳字代表红棋子。



第二节 走棋和吃子

一、对局时，由执黑棋的一方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜负或走成和局为止。

轮到走棋的一方，将某个棋子从一个交叉点走到另一空着的交叉点，或者吃掉对方的棋子而占领其交叉点，均算走了一着。

双方各走一着，称为一个回合。

二、各种棋子的走法如下：

将(帅)每一着只准走一步，前进、后退、横走都可以，但不准走出“九宫”。将与帅在同一直线上不准直接对面。

士每一着只准沿“九宫”斜线走一步，可进可退。

象(相)不能越过“河界”，每一着斜走两步，可进可退，即俗称“象走‘田’字”。当“田”字中心有别的棋子，即俗称“塞象

眼”时，则不能跳过。

车每一着可以直进、直退、横走，不限步数。

马每着走一直（或一横）一斜，可进可退，即俗称“马走‘日’字”。如果在一直（或一横）的地方有别的棋子，即俗称“蹩马腿”时，它就不能走过去。

炮在不吃子的时候，走法同车一样。

卒（兵）在没有过“河界”时，每着只准向前直走一步。过“河界”后，每着可以向前走一步，也可以横走一步，但不能后退。

三、走一着棋时，如果己方棋子可以走到的位置有对方棋子存在，就能够把对方棋子吃掉而占领那个交叉点。只有炮吃子必须隔一个棋子跳吃（当中所隔的子不论是哪一方的），即俗称“炮打隔子”。

除将（帅）外，任何棋子都可以听任对方吃，或主动送吃。

第三节 将军、应将、将死、困毙

一方的棋子攻击对方的将(帅)，并在下一着要把它吃掉，称为“将军”，或简称“将”。

被“将军”的一方必须立即“应将”。“应将”的办法有：一、将(帅)从被攻击的地方避开；二、吃掉对方进行“将军”的棋子；三、用己方的子置于对方“将军”的子与己方的将(帅)之间，即俗称“垫将”；四、遇到对方炮“将军”时，除以上“应将”办法外，还可以把己方被作为炮架的子撤开。

如果被“将军”而无法“应将”，就算“将死”。

轮到走棋的一方，将(帅)虽没有被对方“将军”，但被禁在一个位置上无路可走，而已方其它棋子也都不能走动时，就算“困毙”。

第四节 胜、负、和

一、对局时一方出现下列情况之一，就算输棋，对方得胜：

- (一) 将(帅)被对方“将死”；
- (二) 被“困毙”；
- (三) 自己宣告“认输”；
- (四) 超过比赛规定的走棋时限；
- (五) 没有正当理由迟到，并超过了该次比赛规定的因迟到判负的时限；
- (六) “封棋”所记着法有误，而又解释不通；
- (七) 走棋违犯禁例，应当变着而不变。

此外，由于运动员违犯纪律而影响当场比赛的进行，也可由裁判员依据竞赛组织机构的有关规定，判为输棋。

二、对局时出现下列情况之一，就算和棋：

- (一) 双方的棋子或棋势都没有取胜

的可能时；

(二) 一方走出自己轮走的一着棋之后，提议作和，对方表示同意；

提议作和，应使双方提和机会对等。先提出者如被对方拒绝(口头不同意，或走出轮走的一着棋，均为拒绝)，非经对方提和一次(也被拒绝)，不得再度提出。若双方提和次数对等，即可由任何一方再次提和。提和的一方，在对方作出明确的表示之前，不能撤回自己的提议。同意和棋的一方，宣告同意后也不能反悔。此外，只能在提和后，方可按动对方的计时钟。

(三) 双方走棋出现循环反复达三次以上，属于“允许着法”，又均不愿变着时；

(四) “限着”已满，局势仍无变化时。

第二章 比赛组织及裁判员

第一节 比赛组织

根据各种比赛的需要，建立相应的竞赛组织机构，以筹备、领导比赛的顺利进行，制订有关的章程和补充规定，处理比赛期间和比赛结束后不属裁判员职责范围内的一切问题。

第二节 裁判员及其职责

竞赛组织机构根据比赛的规模和条件，指定或邀请一名或多名裁判员。如有几名裁判员时，应指定其中一人为裁判长。如裁判员人数较多时，尚可增设副裁判长。

裁判员具体职责如下：

一、严肃、认真、公正、准确地执行竞赛规则，以及竞赛组织机构制订的比赛

章程和补充规定；

二、检查比赛场地，以及棋盘、棋子、计时用具、记录纸等专用器材；

三、主持抽签及编排，公布比赛结果；

四、依据比赛规则，裁决比赛中出现的有关问题。对违犯纪律的运动员，可视具体情节给予处分（从警告、取消当场比赛资格、直至报请竞赛组织机构予以除名）。

第三章 比赛通则

第一节 比赛的种类

一、个人比赛：

是计算运动员个人成绩的比赛。

二、团体比赛：

是计算运动队团体成绩的比赛。各队由人数相同的若干名队员组成。

团体比赛可采取以下几种比赛制度：

(一) 分台定人制：每一参加单位按技术水平高低排定每名队员的台次，比赛按报名的台次顺序分台进行。

(二) 分台换人制：事先准许各参加单位加派一定人数的替换队员，其报名和出场的原则同(一)，但各轮出场者的组合顺序可以有所不同。例如：比赛时分四个台，有二名替补队员，则出场者顺序可以是1——2——3——4，也可以是1——2——3——5，直至是3——4——5——6，共十五种顺序，每场比赛各队可以自选一种顺序。

(三) 临时定台制：各队在每一场比赛开始前临时排定运动员的出场台次，与对方队相应台次的运动员对弈。

(四) 全队轮赛制：一方所有队员与另一方所有队员逐一对赛。

第二节 比赛方法

一、淘汰制：

参加比赛人（队）数较多，时间较紧，可酌情采用单淘汰制、双淘汰制或其他淘汰方式，并考虑适当地配合附加赛。

二、大循环制：

在人（队）数并不很多，而时间又允许的条件下，可采用这一制度。即由每一运动员（队）与其余所有运动员（队）轮流对局，通常采用一盘制。

三、分组循环制：

在人（队）数较多，不便采用大循环制的条件下，可以根据运动员（队）的比赛成绩和技术水平，排定“种子”，分成若干组，先在组内进行循环，然后由每组选出一定人（队）数进行决赛。决赛时，各组其余的人（队）也可再进行“经验交流赛”。

四、积分循环制：

在人（队）数较多，赛程较短，而“种