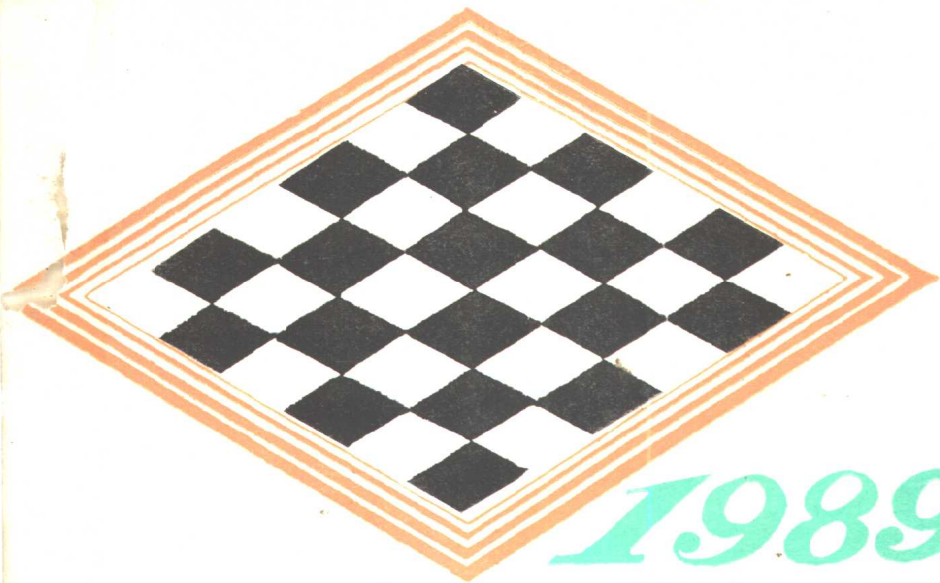
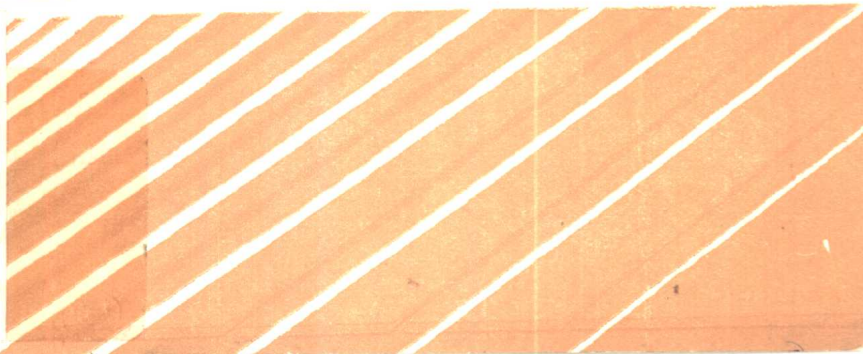




国际象棋竞赛规则

中华人民共和国体育运动委员会审定



国际象棋竞赛规则

1989

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1989

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

妙峰山印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

•

787×1092毫米 32开本1.5印张 30千字

1957年5月第1版

1989年12月第8版

1989年12月第13次印刷

印数：1—8,000册

•

ISBN 7-5009-0407-X/G·384 定价：1.00元

目 录

引言

第1条	棋盘·····	(2)
第2条	棋子·····	(2)
第3条	行棋权·····	(3)
第4条	一着棋的一般定义·····	(4)
第5条	棋子的走法·····	(4)
第6条	一着棋的完成·····	(7)
第7条	摸子·····	(7)
第8条	不合规则的局面对局结束·····	(8)
第9条	将军·····	(9)
第10条	对局结束·····	(9)
第11条	对局记录·····	(12)
第12条	棋钟·····	(14)
第13条	封棋·····	(15)
第14条	封棋的续赛·····	(16)
第15条	棋手的操行·····	(17)
第16条	裁判员·····	(18)
第17条	成绩计算·····	(18)
附录一	对局记录法·····	(19)
附录二	瑞士制比赛条例·····	(20)
附录三	国际象棋(30分钟)快棋赛规则·····	(29)
附录四	竞赛组织及裁判方法·····	(32)
附录五	循环赛对局秩序表·····	(38)

引 言

国际象棋规则不能够，也不应该就对局过程中能够出现的一切可能情况作出规定，它也不能规定有关组织比赛的一切问题。在大多数不全有规则条文规定的情况下，可按规则中考虑到的情况进行类推，然后作出正确的决定。必要的前提是，裁判员要有足够的权威性和很好的判断力而又必须绝对客观。过于详尽的规则将剥夺裁判员裁决的自由，并可能妨碍他找到公正和合乎逻辑的决定。

世界国际象棋联合会（下称“国际棋联”）所持的意见是：规则应该尽可能简短明确，次要细节应该留给裁判员自己处理。在发生争执的情况下，每个裁判员都应有机会注意到事情的所有因素，而不必受过分详尽的、可能并不适用的附属规则的束缚。

国际棋联呼吁所有棋协接受这种有利于所有棋手和裁判员的见解。任何棋协，完全有采用或者想要采用更为详尽的规则的自由，条件是：

（1）这些规则和正式的国际棋联规则不能有任何抵触；

（2）它们只适用于该协会所辖地区；

（3）它们对于国际棋联的任何对抗赛、冠军赛或等级比赛一律无效。

在本规则条文中，所有提到的“他”和“他的”也适用

于“她”和“她的”。

中国国际象棋协会是国际棋联的会员协会，本国际象棋竞赛规则的精神与国际棋联的最新规则完全一致，其主要部分译自国际棋联最新规则的正式英文版本，后附瑞士制比赛条例、竞赛组织和评判方法、循环赛对局秩序表等。本规则解释权属国家体委。

第1条 棋 盘

国际象棋对局由双方在一块称为“棋盘”的方板上走动棋子来进行。

1.1 棋盘由64个大小相等的方格组成，浅色格子（白格）和深色格子（黑格）交错排列。

1.2 棋盘置于对局者之间，双方的右下角必须是白格。

1.3 八排垂直的格子称为“直线”。

1.4 八列水平的格子称为“横线”。

1.5 同色格组成的角与角相接的各行称为“斜线”。

第2条 棋 子

2.1 对局开始时，对局一方有十六个浅色棋子（“白棋”），另一方有十六个深色棋子（“黑棋”）。

2.2 这些棋子如下：

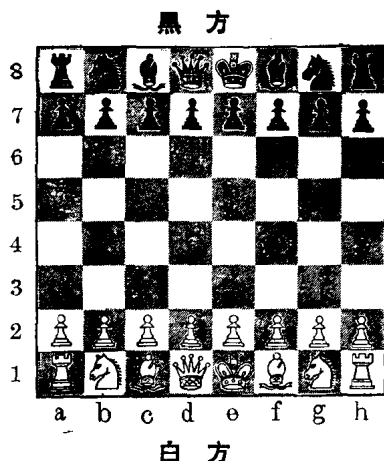
一个白王	通常用  来表示
一个白后	通常用  来表示
两个白车	通常用  来表示
两个白象	通常用  来表示
两个白马	通常用  来表示
八个白兵	通常用  来表示
一个黑王	通常用  来表示
一个黑后	通常用  来表示
两个黑车	通常用  来表示
两个黑象	通常用  来表示
两个黑马	通常用  来表示
八个黑兵	通常用  来表示

2.3 棋子在棋盘上的原始位置如下图:

第3条 行 棋 权

3.1 由执白棋的一方开始对局。双方轮流走棋，每次各走一着，直至对局完成。

3.2 一方走了自己的着法以后，另一方叫做“行棋”。



第4条 一着棋的一般定义

4.1 除易位〔见第5.1条(2)〕以外，一个棋子从一格走到另一格，无论是空格或有对方棋子占住的格子，均为一着。

4.2 除参加易位的车〔见第5.1条(2)〕，以及马（见第5.5条）外，任何棋子都不能越过被其他棋子占住的格子。

4.3 一个棋子走到被对方棋子占住的格子时，吃掉那个棋子，仍算一着。吃子的一方必须立即把被吃掉的棋子从棋盘上拿走〔对于“吃过路兵”见第5.6条(3)〕。

第5条 棋子的走法

5.1 王。

(1) 除易位时外,王可走到未被对方棋子攻击的任何相邻的格子。

(2) 易位——王和任何一个车的这种走法,作为王的一着,进行方式如下:王从原始位置向任何一车的方向横移两格,然后那个车立刻横越过王而置于它的相邻格子。

(3) 如果一方先触摸车,然后再触摸王,他不能用这个车易位,这种情况须按第7.2和7.3条处理。

(4) 如果一方在准备易位时先触摸了王,或者同时触摸了王和车,然后发现易位不合规则,那么他必须走王或者如果可行就向另一翼易位,如果王没有合乎规则的走法,该方有选走任何其它着法的自由。

(5) 以下情况不能易位:

①如果王已经移动过;或者

②用来易位的车已经移动过。

(6) 以下情况暂时不能易位:

①如果王的原始格子,或者应越过的格子,或者将要占据的格子正受到对方棋子的攻击;或者

②王和用来易位的车之间尚有别的棋子。

5.2 后。

后可走到它所在的直线、横线或斜线上的任何格子(受第4.2条限制)。

5.3 车。

车可走到它所在的直线和横线上的任何格子(受第4.2条限制)。

5.4 象。

象可走到它所在的斜线上的任何格子(受第4.2条限制)。

5.5 马。

马的走法由两个不同的移动组成：先沿横线或直线走一格，然后再沿斜线（离开原来格子的方向）走一格。如果第一个移动的格子有棋子占据，并无关系。

5.6 兵。

（1）兵只能朝前走。

（2）除吃子以外，它从原始位置起可沿所在直线向前走一或两格，以后每次沿直线向前走一格。吃子时，它沿所在斜线之一向前走一格。

（3）当一个兵攻击着对方兵从原始格子一次走两格所经过的格子时，可以把后者走两格当作走一格而吃掉它。这种吃法称为“吃过路兵”，只能在对方以该方式走兵后立刻进行。

（4）兵一到达底线时，必须立即变换为与它相同颜色的后、车、象或马，作为同一着的一部分，变换何种棋子由棋手选择，不必考虑棋盘上还存在的其他棋子。兵的这种变换别的棋子的走法称为“升变”，升变了的棋子立即生效。

（5）在比赛中，如果一个新的棋子不能立即拿到，升变一方在走棋前必须要求裁判员帮助。如果这么做了，而获得新棋子有任何耽搁，裁判员必须停止双方行棋，直到行棋方拿到所需要的棋子为止。如果棋手没有提出要求就走了棋，并且没有把升变的兵换成新棋子就按了钟，裁判应该警告或惩罚他，例如强制缩短他的思索时间。无论如何，对方的钟必须拨回到行棋方按钟前的时间，棋盘上的局面必须恢复到行棋方走兵前的位置，行棋方的钟必须开动。行棋方必须按第5.6条（4）规定的方式，正确地进行兵的升变。

第6条 一着棋的完成

一着棋的完成有以下几种情况：

6.1 当一个棋子移到一个空格，行棋方的手已离开该棋子时。

6.2 吃子时，当被吃的棋子已从棋盘上拿走，行棋方已将自己的棋子放到新的格子上，并且已经离手。

6.3 易位时，当行棋方把车放在王经过的格子上，并且已经离手。手离王时，这着棋尚未完成，但该方除在那一翼易位以外已无权另走它着，如果此易位是合乎规则的话。

6.4 兵升变时，当兵从棋盘上拿走，新棋子已放到升变格并且已经离手。如果到达升变格的兵已经离手，这着棋尚未完成，但该方已经无权把该兵走到其它格子。

6.5 当要确定在规定时限内是否走够规定着数时，棋手最后一着棋必须按了钟才算完成。这适用于除受10.1，10.2，10.3和10.4条款支配外的所有情况。

第7条 摸 子

7.1 行棋方如果预先表示自己的意图（例如，声称“我摆正棋子”），可以在棋子原占的格子上摆正一个或更多的棋子。

7.2 除以上情况外，如果行棋方有意地触摸了：

（1）同种颜色的一个或更多的棋子，他必须走动或吃

掉所触摸的第一个可以走动或被吃的棋子，或者

(2) 一个己方的棋子和一个对方的棋子，他必须用前者吃掉后者；如果这种吃法不合乎规则，他必须走动或吃掉所触摸的第一个可以走动或被吃的棋子。

7.3 如果所触摸的己方棋子没有合乎规则的着法（或者如果对所触摸的对方棋子没有合乎规则的吃法），行棋方有走任何合乎规则着法的自由。

7.4 如果一方想提出对方违反了第7.2条，他必须在自己摸动棋子之前提出。

第8条 不合规则的局面

8.1 如果在对局过程中发现走了不合规则的着法，局面应恢复到该着法走出之前再继续对局，代替该着法的着法应当用第7条的规定处理。如果局面不能恢复，对局应作废重下。

本条款适用于对局的所有阶段，也适用于等候裁决的对局。

8.2 如果在对局过程中，一个或更多棋子从自己的位置上被偶然移动过，而且重新放置时没有摆对，应恢复真实的局面，然后继续对局。如果局面不能恢复，对局应作废重下。

8.3 如果行棋方在走棋时，无意地碰倒了一个或更多的棋子，他必须在局面恢复正常后才能停自己的钟。

8.4 如果在封棋开始后，发现局面摆得不对，必须重新摆成封棋时的局面再继续对局。

8.5 如果在对局过程中发现棋子的原始位置摆错了，或者对局双方棋子颜色颠倒了，对局应作废重下。

8.6 如果在对局过程中发现棋盘的摆法与第1.2条规定的相抵触，必须把弈成的局面移到摆对的棋盘上再继续对局。

第9条 将 军

9.1 当王所占的格子受到对方一个或两个棋子的攻击时，王就被照将，对方该一个或两个棋子即称为对王“将军”。

9.2 被将军的一方，必须立即走一着棋应将。如果无法应将，王即被“将死”（“杀”）（见第10.1条）。

9.3 “将军”不必声明。

第10条 对局结束

10.1 将死对方王的一方获胜。这立即结束了对局。

10.2 对方认输的一方获胜。这立即结束了对局。

10.3 当行棋方的王未受到照将，并且他没有任何合乎规则的着法时，称为该方“无子可动”，对局的结果为和棋。这立即结束了对局。

10.4 双方同意和局，对局的结果为和棋。这立即结束了对局。

10.5 当重复局面即将第三次出现，或者已经第三次出现，每次都轮到同一方走棋时，在行棋方提出要求下，对局的结果应判为和棋。重复局面是指同种同色的棋子都位于同

样的格子，所有棋子可能的着法（包括易位或者吃过路兵的权利）也都相同时的局面的重复出现。

10.6 如果一方没有按第10.5条所述方式之一要求和棋，就走了一着棋，他便失去了提和的权利；但是，如果该方轮到行棋时同样局面再次出现，他就又有了这个权利。

10.7 当下列之一的残局出现时，对局为和棋，因为在那里任何一方的获胜可能性已被明显排除：

(1) 王对王。

(2) 王对王和象或马。

(3) 王和象对王和象，双方的象位于同色的斜线。

10.8：当行棋方要求和棋并证实至少在最近走过的五十回合中，双方没有吃过任何一子，也没有走动任何一兵，则对局为和棋。

对于某些局面，五十回合数可以增加，这些局面和增加的回合数在本棋规（第10.9条）中已作了明确的规定。

10.9：第10.8条提到的五十回合数，对下列局面来说将增加到一百回合：

(1) 王、车和象对王和车。

(2) 王双马对王和兵，如果符合以下条件：

① 兵被马牢牢地封锁住；

② 兵尚未越过下列格子：

对黑方来说：a4, b6, c5, d4, e4, f5, g6或h4；

对白方来说：a5, b3, c4, d5, e5, f4, g3或h5。

(3) 王、车和兵对王、象和兵，如果：

① 白方兵在a2，黑方兵在a3，黑象位于黑格；或者

② 白方兵在h2，黑方兵在h3，黑象位于白格；或者

③ 上述两种情况之一的双方棋子颜色颠倒，因此黑方兵

在h7或a7，白方兵在h6（白象位于黑格）或在a6（白象位于白格）。

10.10 一方根据第10.4条的规定建议和棋，只能在刚走子后进行。在提出和棋后，他才可开动对方的钟。后者可以接受建议，也可以通过口头或完成一着棋来表示拒绝；在此之前，提和一方不能取消提议。

①如果一方在对方的钟正在走动时提和，对方可以同意和棋，也可以拒绝这一提议。但是以此方式提和的棋手应该受到裁判的警告〔第15.1条(4)〕。

(2)如果一方在他自己的钟正在走动时提和，对方可以接受或者拒绝这一提议，也可以延迟到看见提和一方着法后再作决定。在该着法是封棋着法的情况下，可以等到封棋信封打开，封棋着法在棋盘上走出来后再作出决定。

(3)在这些情况下，对方可以通过口头或者在首次轮走时完成一着棋来拒绝建议。在建议和棋和对方回答它之间的一段时间里，提和方不得撤回提议。

10.11(1) 在第10.5条的规定中，提出和棋要求的权利仅属于：

①向裁判声称将要走的一着棋会造成三次重复局面，并在对局记录纸上写下这着棋的行棋方。

②发现眼前的局面已经重复出现三次的行棋方。

10.11(2) 要求和棋的权利也属于还没有超过时限而对方只剩下单王的一方。

10.12: 如果一方根据第10.8和第10.11条的规定要求和棋，裁判员首先应该停钟，然后审查这个要求。

(1)如果发现这要求是正确的，则认可该对局为和棋。

(2)如果发现这要求是不正确的，那么裁判员应在提和

方所用的时间上另加用于申请的五分钟。如果这时发现提和方已经超过时限，则应判他输棋。如果没超时，对局将继续进行。而根据第10.11条(1)①表明自己着法的申请者必须在棋盘上走出这着棋。

(3)在本条中，要求和棋的一方不能撤回自己的要求。

10.13 在规定时限内没有走够规定着数的一方为输棋。

10.14: 在对局开始或封局续弈开始后，迟到棋盘旁一小时以上的一方为输棋。迟到的时间从比赛或续赛开始时算起。但是，在封局的续赛时，如果封棋方是迟到者，出现以下情况，则对局判法不同：

(1)封棋着法是将死，应判缺席方赢棋。

(2)封棋着法造成无子可动，或者封棋着法的结果形成了第10.7条的局面之一，应判缺席方造成和棋。

(3)出席方由于超过时限，根据第10.13条被判为输棋。

10.15 封棋着法的实际意义不能成立或者封着不合规规则的一方为输棋。

10.16 在对局过程中拒绝遵守本规则的一方为输棋。如果双方拒绝遵守本规则，或者如果双方均迟到棋盘旁一小时以上，该对局要判双方都输棋。

第11条 对局记录

11.1 在对局过程中，双方都要用代数记录法在规定的比赛记录纸上尽量清楚明了地逐着作好对局记录（包括自己的和对方的着法）。先走出着法然后再在记录纸上写下着法或

者次序与此相反，都没有什么影响。

11.2 如果一方的棋钟离时限已不到五分钟，他可以不履行第11.1条规定的要求。一俟棋钟上特制的超时标志（例如小旗）表明他的规定时间已过，他必须立即在记录纸上补全漏记的着法。

11.3 如果双方不能履行记录，裁判员或代理裁判员应尽量在场并作记录。除非一方小旗落下，裁判不必干预，并应避免以任何方式提示棋手其时限已到。

11.4 如果第11.2条并不适用，而一方拒绝按照第11.1条的规定作对局记录，那么裁判员应该运用第10.16条。

11.5 如果一方不拒绝服从裁判员提出的补全记录的要求，但声称如不参看对方的记录便不能补全自己的记录，他必须向裁判员要求借用对方的记录，裁判员可决定，在时限以前能否不打扰对方而补全记录。对方不得拒绝借出其记录，因为记录纸属比赛组织者所有，而重现对局要占用补全记录者的时间。在其它任何情况下，记录只能在时限过后补全。

11.6 如果在时限之后，只有一方必须补全记录，要是轮他行棋，他应该在自己棋钟开动时补全记录，然后走下一着。

11.7 如果在时限之后，双方都需要补全记录，双方的棋钟都应该停住，直到两份记录补全为止。如果需要在裁判员监督下借助于棋盘，裁判员应预先记下实际的对局局面。

11.8 如果在运用第11.6条中，裁判员发现只借助记录纸不能使对局重现，他应该按照第11.7条采取行动。

11.9 如果按照第11.7条的规定，不可能补全着法，对局应该继续。在这情况下，走对局的下一着作为下一时限的