



象棋规则棋例裁判

人民体育出版社

象棋规则棋例裁判

陈瑞权 霍文会 编著

人民体育出版社出版

北京印刷三厂印刷

新华书店总店北京发行所发行

•

787×1092 毫米 32开本 $6\frac{4}{32}$ 印张 120千字

1991年7月第1版 1991年7月第1次印刷

印数：1—12,000册

•

ISBN 7-5009-0666-8/G·636

定价：2.70元

前 言

“棋例”是《中国象棋竞赛规则》的重要组成部分。在各级各类的象棋比赛中，裁判员裁决最多的问题，一是超时问题，二是棋例问题，三是有效着数、无效着数问题，四是封棋和续赛的问题。棋例规则，不仅裁判员必须精通掌握，以便及时准确地执行规则，保证比赛的顺利进行，而且棋手也要熟悉了解，以便正确地利用棋例规则，有利于自己的比赛。因此，棋例规则的使用是相当广泛而普遍的。

但是，《中国象棋竞赛规则》中关于“棋例”的规定，由于篇幅所限等原因，不能够、不可能、也不应该规定对局过程中可能出现的一切情况。近几年来，裁判界对棋例规则提出了越来越多的细节问题，目的是为了得到在这种或那种情况下怎样判的详细解释和规定。可是，棋例规则只能简单明确，细节问题应该由裁判员依据规则的一般原则去判断，给裁判员在解决千变万化的各种棋例或特殊问题时有充分的余地。在比赛中，会出现各式各样的棋例，裁判员应该根据对同样性质的情况的规定，进行类推，达到正确的判决。

我们编写这本书，就是依据国家体委1987年审定、1989年修订再版的现行《中国象棋竞赛规则》，在收集历届国际比赛、全国比赛和各地比赛出现的近千个棋例的基础上，加

以筛选,分门别类,进行论证和介绍。在目前尚没有棋例实施细则的情况下,我们的目的是补充规则中不可能详细规定的部分,对已经规定的部分进行一些阐述、例证和解释,以满足广大裁判员和运动员的需要。

本书编写过程中,得到了中国象棋协会秘书长刘国斌和象棋理论家、象棋荣誉裁判徐家亮的赞同、支持和帮助,在此一并表示感谢!

陈瑞权 霍文会

1989年4月

出版者的话

中国象棋协会裁判委员会委员、国际裁判陈瑞权，从1978年至1983年，参加了《中国象棋竞赛规则》的修订工作。他与国际特级裁判刘国斌、陈松顺、季本涵等同志一起，对规则的发展变化、经验教训进行了总结，形成了1984年的规则试行本。试行本经过三年的试行实践，在广泛征求棋界前辈、广大裁判员和棋手意见的基础上，修订成了1987年国家体委审定的《中国象棋竞赛规则》。

国际裁判陈瑞权和国家级裁判霍文会编著的这本《象棋规则棋例裁判》，以国家体委1987年审定、1989年修订再版的《中国象棋竞赛规则》为依据，从理论到实践说明了裁决棋例的原则、方法和要领。全书层次分明，结构清晰，深入浅出，理论与实例结合，具有实用价值和理论指导意义。对裁判员、棋手以及准备报考一级和国家级裁判员的人，都很大的学习、研究和参考价值。

人民体育出版社

目 录

出版者的话	1
前言	1
第一章 棋例的概念和作用	1
一、棋例的概念	1
二、棋例规则的调节对象	2
三、棋例规则的特征	3
四、棋例规则的重要性	3
第二章 棋例规则的形成和发展	10
一、1965年前的棋例规则	10
二、1978年和1979年对棋例规则的修订	11
三、1984年和1987年的重大改革和新突破	13
第三章 棋例的一些专用术语及其定义	17
一、捉与长捉	17
二、打与长打	17
三、兑与长兑	17
四、献与长献	18
五、闲与长闲	18
六、有根子	18
七、无根子	18

八、暗根子.....	18
九、假根子.....	19
十、少根子.....	19
十一、二打一还打.....	19
十二、二打二还打.....	19
十三、失去离线自由的棋子.....	19
十四、第一反击.....	19
十五、自毙.....	20
第四章 棋例裁决的基本原则.....	21
一、棋例裁决的基本原则.....	21
二、分析判断棋例的基本程序.....	23
三、裁判员在棋例裁决过程中应注意的问题.....	23
第五章 棋例的种类和裁决.....	26
一、禁止着法.....	27
(一) 禁止长将.....	27
(二) 禁止长杀.....	31
(三) 禁止长捉.....	35
(四) 禁止长要抽吃子.....	53
(五) 禁止一将一杀.....	56
(六) 禁止一将一捉.....	58
(七) 禁止一将一要抽吃子.....	60
(八) 禁止一杀一捉.....	61
(九) 禁止一杀一要抽吃子.....	62
(十) 禁止一捉一要抽吃子.....	63
(十一) 禁止二打对一打.....	63
(十二) 禁止长打对非长打.....	75
(十三) 禁止二将对一将.....	76

二、允许着法	76
(一) 要捉是闲	77
(二) 捉“有根子”是闲	78
(三) 捉暗根子是闲	79
(四) 不符合得子规定是闲	80
(五) 捉未过河的兵(卒)是闲	81
(六) 兑是闲	82
(七) 献是闲	83
(八) 拦是闲	84
(九) 跟是闲	86
(十) 无子可抽是闲	86
(十一) 允许一将一闲	87
(十二) 允许一杀一闲	89
(十三) 允许一捉一闲	90
(十四) 允许二将二还将	93
(十五) 允许二打二还打	94
(十六) 允许长打对长打	100
(十七) 允许兵卒长捉	100
(十八) 允许将帅长捉	102
第六章 区分打与闲的规定	103
一、对应将后出现的杀要区别对待	103
(一) 自毙	103
(二) 并非自毙	106
二、符合捉的定义, 却不按捉裁决的特例	106
(一) 对兵(卒)的特殊规定	106
(二) 失去离线自由的棋子不会构成捉子	108
(三) 从捉到捉不按捉裁决的几种情况	109

三、兑或献定义本身的特殊规定	113
四、走子兼有两种作用时从重判处	114
(一) 兑兼捉按捉	115
(二) 献兼捉按捉	116
第七章 疑难棋例的分析与裁决	118
一、具有一定的棋艺水平是正确裁决棋例的 前提	118
二、善于看到全局	123
三、识破假象抓住实质	127
四、严格明确概念	130
五、疑难棋例的官司纠纷	135
第八章 象棋国家级裁判员棋例口试题	142
一、象棋第一批国家级裁判员棋例口试题	143
二、象棋第二批国家级裁判员棋例口试题	144
三、象棋第三批国家级裁判员棋例口试题	146
第九章 我国棋例规则与亚洲棋例规则的异同	151
一、我国棋例规则与亚洲棋例规则相同之处	151
二、我国棋例规则与亚洲棋例规则不同之处	152
第十章 关于我国现行棋例规则的一些讨论与思考	166
一、应进一步明确制订和修改棋例规则的指 导思想和基本原则	166
二、关于对棋例规则条文本身的意见与建议	167
三、关于一些棋例的讨论	170
第十一章 如何当好一名裁判员	184
一、裁判员的条件	184
二、严禁出现以下十种情况	185
三、裁判长的主要工作	186

第一章 棋例的概念和作用

一、棋例的概念

所谓棋例，在实践上有两个方面的含义：

一是指在比赛对局中，双方同时出现循环重复不变的着法，需要依据规则判定是允许着法还是禁止着法，这时所形成的这种局面就叫棋例。

二是指判决双方同时出现循环重复不变局面的规则规定，这种规则规定，在竞赛规则中称为棋例。裁判员和运动员也经常称之为规则。

现在，我们用如图 1 来说明棋例这个概念。

这是中炮过河车急进中兵对屏风马平炮兑车开局法形成的局面。这时轮到红方走，双方的着法是：车四平三，马 8 退 7，车三平四，马 7 进 8，车四平三，马 8 退 7，双方循环重复不变。这时，裁判员停钟，找到裁判长说：出现棋例了，请您看一看应该怎样判。如图 1 这种局面就叫棋例。

裁判员与裁判长研究后，裁判员对双方运动员宣布说：红方车四平三捉炮是一捉，黑方马 8 退 7 用炮打车也是一捉；红方车三平四是一闲，虽然红马六进七可以吃掉黑马，正在捉，但是红马捉黑马是早已形成的局面，这是规则第 44

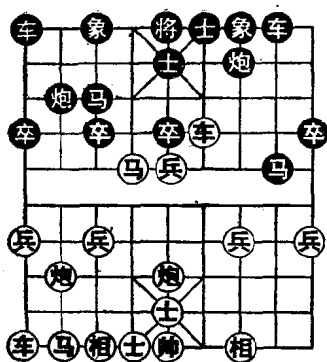


图 1

页所规定的从捉到捉的情况，而且形式上和本质上都沒有发生变化，不是因为红方车三平四造成的捉红马，所以车三平四是一闲；黑方马7进8捉车并且七路炮打相，又是一捉（同时马踩车又炮打相只按一捉算，不能把二者相加按二捉算）。这样红方所走的两步棋是一捉一闲，即一打一闲（捉又可称为打），简称一打；黑方所走的两步棋，都是捉（打），

即二打。因此，成为二打一还打。根据规则关于二打一还打应由二打方变着，不变判负的规定，应该由黑方变着。

裁判员上述谈话和判决，在确定红方车三平四是什么性质时，依据了规则第44页五款（一）的规定。在最后宣布应由二打方的黑方变着时，是依据了规则46页例图13的规定。以上两个根据在规则中都叫棋例。我们这本书称为棋例规则。

二、棋例规则的调节对象

任何法律、法规都有一定的适用范围和调节对象，棋例规则也不例外。棋例规则是监督、调节、裁决行棋着法矛盾关系（双方循环重复不变局面）的准则，是行棋着法的法规性的规范规定，是保证比赛继续顺利进行的法律性手段，是监督、调节、裁决行棋关系的法规。也就是什么样的着法允许走，什么样的着法禁止走的规定。

三、棋例规则的特征

棋例规则的特征有：

(一) 它们是由国家体委制订并认定的，解释权在国家体委及中国象棋协会裁判委员会。

(二) 具有权威性、稳定性、强制性。

(三) 因为调节、监督的对象和范围是行棋着法，着法属于战术技术，所以，它是具有法规效力的技术性规范规定。

(四) 它采取的调节、监督方式是犯规必究，允许就允许，禁止就禁止，没有回旋余地，应该变着而不变着不行，不能再继续走下去，而应采取当场进行裁决的方式，强制运动员执行。

(五) 裁决的结果只有两种：由一方变着，不变作负，双方都可以不变，双方都不愿变着时，不变判和。

四、棋例规则的重要性

棋例规则是《中国象棋竞赛规则》中重要的一章，也是象棋裁判工作中的难点和热点，是最容易引起纠纷的地方。

实践证明，棋例的重要性，已经明显地表现在以下几个方面：裁判员及时准确地判决，可以保证比赛的顺利进行。如果不及时，会拖长比赛时间，甚至增加封棋盘数；如果判决失误，会有损于一盘棋的艺术价值，甚至影响比赛成绩或名次，而且会引起运动员之间、运动员与裁判员之间的争论和纠纷，影响赛员情绪，不利于团结和友谊，同时还会增加仲裁委员会的工作量。棋手可以利用棋例的规定，在劣势中求和，或者造成有利于自己的态势。至于不懂或不熟悉棋例

要败北的一盘棋，获得了一根救命稻草。而这根救命的稻草却正是由于裁判工作的失误而赐给的，这盘棋的误判应引以为训。

又如在1985年象棋国家级裁判员棋例口试题中曾出了如图3的这样一个棋例，红方炮五平三，车5平7，炮三平五，车7平5，双方重复不变，应该怎样判决呢？它的答案是：红方炮五平三准备炮三进六沉底叫将，逼黑方炮6进9换七，红方从中得子，当然这步棋是捉；黑方车5平7捉红炮是捉；红方炮三平五暗藏炮五进五打中士（因黑方不敢士4退5吃炮，否则兵四平五，将5平4，兵五平六，将4平5，车一平五黑方被杀）也是捉；黑方车7平5还是捉。此例双方均为长捉，双方不变判和。遗憾的是很多人都答错了，可见在裁判员中开展研讨棋例活动的重要性及迫切性。

对棋例规则理解的深透与否，也是衡量一名棋手棋艺水平高低的一个标志，理解得深，就能合理地运用棋例规则去实现自己的目的，反之如果理解的不够深透，就容易吃亏。

比如，在一次某省比赛中出现了如图4的局势。此时轮

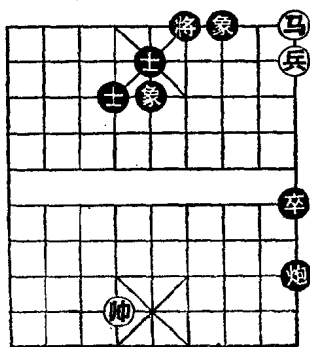


图 4

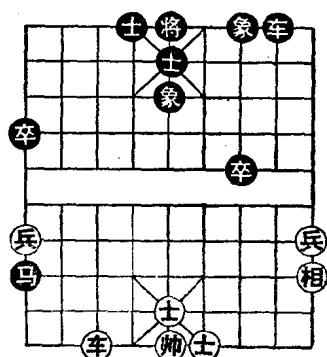


图 5

到红方先走，只见红方兵一平二弃马，黑方炮9退7，未加思索立即用炮打马，红方当即抓住战机，兵二平一，炮9平8，兵一平二，利用红兵长捉黑炮。棋例规则中规定，允许兵（卒）本身叫吃对方棋子，按“闲”着处理，俗称允许兵卒长捉，逼黑方作和，黑方方知中计，追悔莫及，只能引以为训。

再如，在亚洲象棋联合会制定的象棋比赛规则中有这样一个棋例：

如图5，红方有两种走法，均能形成棋例，其一是：车七进二，马1进2，车七退一，马2退1；其二是：车七进二，马1进2，车七退二，马2退1。由于这两种走法不同，对所形成的棋例裁决的结果也就不同，如果红方具有一定的棋例规则常识，就一定会采用第一种走法，逼黑马捉红车两步，红方车七进二只反捉黑马一着，红车七退一是闲，形成二捉一还捉，即二打一还打，由黑方变着，这样红方就达到了捉马成和的目的了。

倘若红方不懂棋例规则的有关规定，采用了第二种走法，车七进二，车七退二步步直接用车捉黑马，造成了红车捉马两步，黑马1进2只还捉红车一步，虽然也形成了二打一还打，却应由红方变着，这样红方就要输棋。

只有精通棋例规则的各项规定，才能在复杂多变的对局中善于发现棋例，并且驾驭它朝着有利于自己的方向发展。

如图6又是一个复杂棋例。

着法红先：

(一) 车五退一 车8进1 车五进一 车8退1

(二) 车五进一 车8退1 车五退一 车8进1

精通棋例规则的高水平棋手，一定会采取第二种走法，

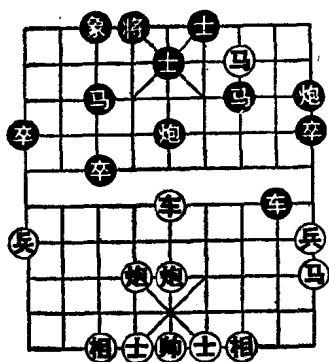


图 6

迫使黑方变着，防止因采用第（一）种走法形成二捉二还捉而不变作和。图6（一）的着法是双方均为长捉，双方不变作和；图6（二）的着法虽然与（一）的着法相近似，但在裁决上却迥然不同，红方是“一闲一捉”，黑方是“长捉”，形成了“二打一还打”，应由“二打”方（黑方）变着，不变判负。

这是因为第一种走法，红方车五退一，走子后双方中炮从表面上是在相兑，可是黑方如果炮5进4吃去红炮，会立即被红车五平六将死，因此这着棋不符合兑的定义。既然不是兑，也就不要再去首先考虑黑方的第一反击了。事实上红方车五退一后能够造成炮五进四，马7进5，车五平六，马5退4，炮6进6，这样红方以一炮换取黑方一炮一马，所以红方车五退一是捉。黑方车8进1捉失去离线自由的红车也是捉。红方车五进一同前着车五退一道理一样也是捉。黑方车8退1捉红车又是捉。

红方第一种走法，双方所走的着法均为长捉，双方不变判和。

第二种走法，红方车五进一，预计从下一着起，炮五进四，马7进5，车五平六，马5退4，红方并不能得子，所以车五进一是闲。

黑方车8退1捉红车是“打”。红方车五退一，预计从下一着起，炮五进四，马7进5，车五平六，马5退4，炮

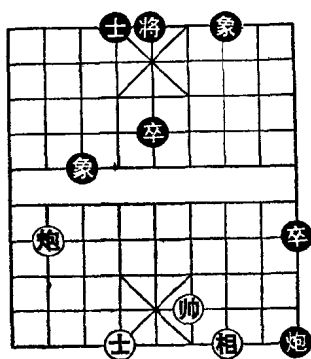


图 7

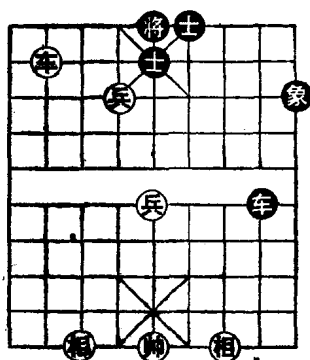


图 8

6进6以一炮换炮马，红为得子，是捉（打）。黑方车8进1捉红车还是捉（打）。

本例第二种走法，红方是一打，黑方是二打，形成了二打一还打，应由黑方变着，不变判负。

运用棋例规则可以反败为和，如图7，红方单士相，很难谋和。但这时轮到红方走子，如果利用棋例规则，可以求和。着法是这样的：炮八平五，象3退5，炮五退三，炮9平5（黑方如走炮9退1，红方炮五进一兑炮或者帅四平五打中卒，可以谋和），帅四平五，炮5平6，帅五平四，炮6平5，帅四平五，利用将帅可以长捉的规定，双方不变作和。这时黑方若是不要炮，而走卒5进1，因黑方双卒不能取胜红方一士一相，也是和棋。

运用棋例规则可以将难胜要和的棋局转为胜局。如图8，红方双兵都被捉，黑车在中路可以照将，中兵不保就难逃脱。如果红方车八进一后，再车八退五保兵，以后黑车牵制红方车兵，不能取胜。但是，如果利用棋例规则，可以获胜。着