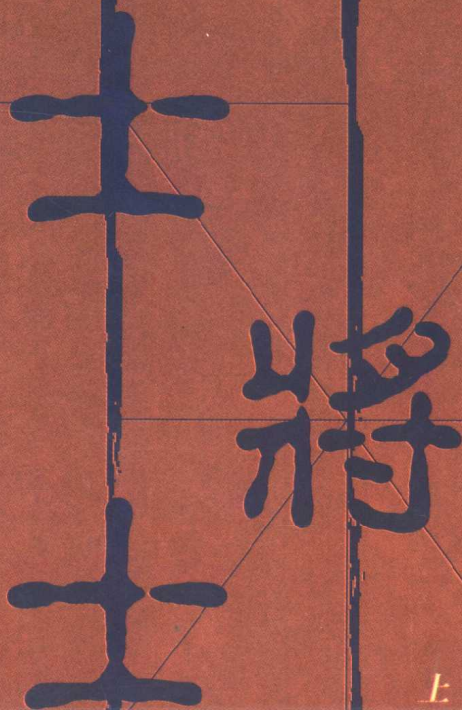


象棋

国 家 体 育
总 局 审 定
中 国 象 棋
协 会 编 写

竞赛规则



上海辞书出版社

象棋竞赛规则

(1999 年版)

国家体育总局审定
中国象棋协会编写

上海辞书出版社

责任编辑：杨柏伟

装帧设计：姜明

象棋竞赛规则

(1999年版)

上海辞书出版社出版

(上海陕西北路457号 邮政编码：200040)

上海辞书出版社发行所发行 上海市印刷十二厂印刷

开本 850×1168 1/32 印张 4.5 字数 94000

1999年1月第1版 1999年8月第2次印刷

印数 21001—37000

ISBN 7-5326-0556-6/G·241

定价：10元

序

1987年版《中国象棋竞赛规则》问世至今已有十来个年头，这部规则对象棋运动的发展和技术水平的提高，起到了积极的作用。但随着时代的发展，旧规则已不能适应新的时代的发展和节奏。在广大棋手、裁判和象棋爱好者的强烈呼吁下，中国象棋协会于1998年3月在云南昆明、7月在北京、10月在江苏泰州相继召开了三次会议，象棋界有代表性的权威们都出席了会议，经过认真讨论和研究，数易其稿，一部新的规则终于定稿了。

新规则是在旧规则的基础上修订完成的。此次修改的主要宗旨是简洁明了，易于操作。它是否达到了目的，有待于在实践中验证。恳请象棋界人士提出宝贵的意见，以便不断改进和完善。

新规则出台了，希望棋手和裁判们能很好地理解条文，吃透精神，准确而又灵活地运用它。新规则不可能就比赛中所有可能出现的情况及所涉及的问题都作出具体规定。如所遇情况无明确条文可循，则参照规则中的原则精神，引申出正确的处理决定。裁判员公平、公正执法的原则是至关重要的，裁判员的判断能力和应变能力也是必不可少的。好规则和高水平的裁判缺一不可。

参加新规则修订工作的有：胡荣华、季本涵、朱宝位、王廷文、柳大华、刘殿中、刘晓放、李雪、韩宽、王孔兴、蔡伟

林。由季本涵、王廷文、韩宽、李雪执笔。以上各位为新规则的及早出台倾注了心血。

在此，谨向对新规则的修改和出版给予关注的各有关领导、热心象棋的各界人士及乐意接受出版新规则的上海辞书出版社表示衷心的感谢！

中国象棋协会秘书长

胡海波

1998年11月

目 录

象棋竞赛规则(中国规则)

第一章 行棋规定	3~6
第 1 条 棋盘和棋子	3
第 2 条 走棋和吃子	4
第 3 条 将死和困毙	5
第 4 条 胜、负、和	5
第二章 比赛规则	7~11
第 5 条 摸子、落子、纠正错误	7
第 6 条 计时	8
第 7 条 记录	9
第 8 条 棋手须知	9
第 9 条 犯规	10
第 10 条 对局结束	11
第三章 比赛通则	12~15
第 11 条 比赛办法	12
第 12 条 团体赛比赛种类	13
第 13 条 先后走确定	14
第 14 条 成绩计算	14
第 15 条 名次确定	14

第四章 比赛附则	16 ~ 17
第 16 条 比赛组织	16
第 17 条 裁判职责	16
第 18 条 处分权限	17
第 19 条 赛场环境	17
第五章 裁判细则	18 ~ 20
第 20 条 退出比赛	18
第 21 条 迟到	18
第 22 条 超时的裁定	19
第 23 条 提和的裁定	20
第 24 条 待判局面的裁定	20
第六章 棋例总纲	21 ~ 25
第 25 条 棋例释义	21
第 26 条 棋例总则	21
第 27 条 棋例通则	22
第 28 条 术语解释	22
第 29 条 “捉”的概念	24
第七章 棋例细则	26 ~ 34
附录一 循环赛对局秩序表的使用和编排	35 ~ 41
附录二 积分编排制的编排原则和具体方法	42 ~ 45

象棋比赛规例(亚洲规则)

第一章 行棋	49~53
第一节 棋盘和棋子.....	49
第二节 棋子走法.....	50
第三节 对局规定.....	52
第二章 比赛通则	54~59
第一节 比赛的性质和办法.....	54
第二节 对局时间.....	54
第三节 记录.....	56
第四节 限着.....	57
第五节 成绩计算.....	57
第六节 弃权.....	58
第七节 犯规.....	59
第三章 比赛组织	60~61
第四章 棋例	62~119
第一节 术语解释	62
第二节 棋例之判决	64
第三节 棋例总纲	64
第四节 棋例细则	65

象棋棋手技术等级标准

第一章 行棋规定

第 1 条 棋盘和棋子

1.1 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,象棋子就摆放和活动在这些交叉点上。

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

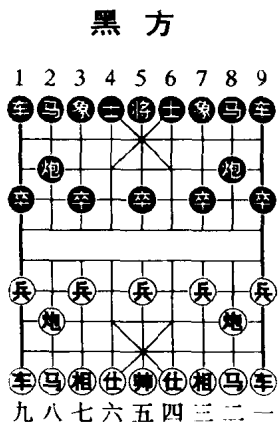
1.2 棋子共有三十二个,分为红、黑两组,每组十六个,各分七种,其名称和数目如下:

红棋子:帅一个,车、马、炮、相、士各两个,兵五个。

黑棋子:将一个,车、马、炮、象、士各两个,卒五个。

1.3 对局开始前,双方棋子在棋盘上的摆法见下图(印刷体棋图规定为:红方棋子在下,用阳文;黑方棋子上,用阴文)。

1.4 比赛用的标准棋盘,应每格均为正方形。每方格长宽均应为 3.2 至 4.6cm。每个平面圆形棋子直径应为 2.7 至 3.2cm,大小与棋盘合适配套。棋盘和棋子的底色,均应为



白色或浅色。棋盘上直线和横线应为红色或深色，四周应留有适当空白面积。棋子面色分为红黑两组，字体和圆框应当醒目。

演示比赛用的大棋盘为直式，红方在下，黑方在上。棋盘和棋子大小，应配合场所相应增大。

第2条 走棋和吃子

2.1 对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局即终了。

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

双方各走一着，称为一个回合。

2.2 各种棋子的走法如下：

帅(将)每一着只许走一步，前进、后退、横走都可以，但不能走出“九宫”。帅和将不准在同一直线上直接对面，如一方已先占据，另一方必须回避。

士每一着只许沿“九宫”斜线走一步，可进可退。

相(象)不能越过“河界”，每一着斜走两步，可进可退，即俗称“相(象)走田字”。当田字中心有别的棋子时，俗称“塞相(象)眼”，则不许走过去。

马每着走一直(或一横)一斜，可进可退，即俗称“马走

日字”。如果在要去的方向有别的棋子挡住，俗称“蹩马腿”，则不许走过去。

车每一着可以直进、直退、横走，不限步数。

炮在不吃子的时候，走法同车一样。

兵(卒)在没有过“河界”前，每着只许向前直走一步；过“河界”后，每着可向前直走或横走一步，但不能后退。

2.3 走一着棋时，如果己方棋子能够走到的位置有对方棋子存在，就可以把对方棋子吃掉而占领那个位置。只有炮吃子时必须隔一个棋子(无论是哪一方的)跳吃，即俗称“炮打隔子”。

除帅(将)外，其他棋子都可以听任对方吃，或主动送吃。吃子的一方，必须立即把被吃掉的棋子从棋盘上拿走。

第3条 将死和困毙

3.1 一方的棋子攻击对方的帅(将)，并在下一着要把它吃掉，称为“照将”，或简称“将”。“照将”不必声明。

被“照将”的一方必须立即“应将”，即用自己的着法去化解被“将”的状态。

如果被“照将”而无法“应将”，就算被“将死”。

3.2 轮到走棋的一方，无子可走，就算被“困毙”。

第4条 胜、负、和

4.1 对局时一方出现下列情况之一，为输棋(负)，对方取胜：

- 4.1.1 帅(将)被对方“将死”。
- 4.1.2 走棋后形成帅(将)直接对面。
- 4.1.3 被“困毙”。
- 4.1.4 在规定时限内未走满规定着数。
- 4.1.5 超过了比赛规定的迟到判负时限。
- 4.1.6 走棋违反行棋规定。
- 4.1.7 走棋违反禁例,应变着而不变。
- 4.1.8 在同一局棋中,三次“犯规”。
- 4.1.9 自己宣布认输。
- 4.1.10 在对局中拒绝遵守本规则或严重违反纪律。
- 4.2 出现下列情况之一,为和棋:
 - 4.2.1 双方均无取胜可能的简单局势。
 - 4.2.2 一方提议作和,另一方表示同意。
 - 4.2.3 双方走棋出现循环反复三次,符合“棋例”中“不变作和”的有关规定。
 - 4.2.4 符合自然限着的回合规定,即在连续60回合中(也可根据比赛等级酌减),双方都没有吃过一个棋子。

第二章 比赛规则

第5条 摸子、落子、纠正错误

5.1 摸触自己方面的哪个棋子，就应走哪个棋子，除非所摸触的那个棋子，按行棋规定根本不能走，才可以另走别的棋子。

5.2 摸触对方的棋子，就必须吃掉那个棋子，只有当己方的任何棋子都无法去吃时，才可以另行走子。

5.3 先摸触自己的棋子，后又摸触对方的棋子，处理顺序如下：前者必须吃掉后者——无法吃掉时，必须走动前者——前者无法走时，必须用别的棋子吃掉后者——别的棋子也无法吃掉后者，另行走子。

5.4 先摸触对方棋子，后又摸触自己的棋子，处理顺序如下：后者必须吃掉前者——无法吃掉时，必须用别的棋子吃掉前者——均无法吃掉时，必须走动后者——后者也无法走动，才可以另行走子。

5.5 同时摸触双方棋子，处理顺序同 5.4。

5.6 摆正棋子必须事先征得对方同意，而且只能在自己走棋的时间内进行，否则以摸子论处。如系明显误碰某个

棋子,不作摸子论处。

5.7 一着棋走了以后,不得再予更改。落子生根,以手离开棋子为准。

5.8 纠正先后走颠倒或棋子被意外挪位等错误,应及时进行,局后不受理。若错误系违反行棋规定,则按 4.1.6 款处理。

第 6 条 计时

正式比赛,采用具有两个钟面的专用计时钟,分别累计双方的走棋时间。赛前明确规定每方在一定时限内必须走满一定的着数。对局双方均必须在走棋后,方可按钟。忘了按钟,裁判不予提醒。根据比赛的性质与规模,并有利于比赛不致出现封局,可选用以下几种计时方案。

6.1 第一时限,每方在 90 分钟内必须走满 40 着。以后,每 15 分钟内必须走满 10 着,直至对局结束。

6.2 第一时限,每方在 60 分钟内必须走满 30 着。以后,每 10 分钟内必须走满 10 着,直至对局结束。

6.3 第一时限,每方在 10 分钟内必须走满 40 着。以后,每 5 分钟内必须走满 30 着,直至对局结束。——适用于快棋赛。

6.4 每方每 5 分钟内必须走满 30 着,直至对局结束。——适用于快棋赛。

6.5 每方时间包干使用,不计着数,先超时者判负。

第7条 记录

7.1 在对局过程中，双方对每一回合都要逐着记录，力求清晰准确。每连续漏记4着，判犯规一次。

7.2 如果一方的所剩时限已不足3分钟，该方可暂缓履行7.1款规定，但一俟转入下一时限，必须首先补全漏记着法后，方可行棋。

7.3 对局终了，裁判如认为某份记录不够清晰、准确，有权要求该方在对局结束后誊清补正。

7.4 如棋手拒绝执行7.1、7.2和7.3款规定，裁判可引用4.1.10款判负。

7.5 记录方式可采用完整与简写两种：

完整记录

回合	红方	黑方
1	炮二平五	马8进7
2	马二进三	车9平8
3	车一平二	炮8进4

简写记录

回合	红方	黑方
1	炮25	马87
2	马23	车98
3	车12	炮84

第8条 棋手须知

8.1 服装整洁、仪表大方，不得出现有碍观瞻和失态的举动。

8.2 了解本规则的全部条款、比赛程序和章程以及其他临时补充规定。出现问题，不得以“不了解”作为推诿的借口。

8.3 对局时，禁止随意离座或与任何人交谈及参考任何资料，禁止用棋具或借助纸笔等物对局势作分析研究。