

XIANG QI JING SAI
GUI ZE RU MEN
DAO DU



竞赛 规则入门 导读

霍文会 王 巍 / 编著

北京体育大学出版社

象棋竞赛规则入门导读

霍文会 编著
王 巍

北京体育大学出版社

策划编辑 李 建
责任编辑 刘文娟
审稿编辑 李 建
责任印制 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

象棋竞赛规则入门导读/霍文会,王巍编著. - 北京:北京体育大学出版社,2006.6(2007.1重印)
ISBN 978-7-81100-514-1

I. 象… II. ①霍…②王… III. 中国象棋-竞赛规则-基本知识 IV. G891.24

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 144006 号

象棋竞赛规则入门导读 霍文会 王巍 编著

出 版 北京体育大学出版社
地 址 北京海淀区中关村北大街
邮 编 100084
发 行 新华书店总店北京发行所经销
印 刷 北京市昌平阳坊精工印刷厂
开 本 850×1168 毫米 1/32
印 张 6

2007年1月第1版第2次印刷 印数 5201-8200册

定 价 14.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

前 言

象棋是中华民族文化与智慧的结晶，国之瑰宝。棋艺之博大精深，无以穷计。因此，从古至今以其独具的魅力，总是吸引着为数众多的爱好者和探究者。

今天，象棋比赛作为一项精神文明活动，更加得到人民群众的青睐与喜爱，名目繁多的各种级别的象棋比赛竞相开展。

俗话说，没有规矩，不成方圆。象棋比赛离不开规则。然而，当前对象棋规则的研究与探讨则显得相对滞后，特别是象棋竞赛活动在基层蓬勃发展的形势下，更需要有一大批懂棋规、明棋理的象棋裁判人员。

本此宗旨，笔者以 30 多年的象棋裁判实践经验及系统地学习、研究规则的心得，深入浅出地对《象棋竞赛规则》进行浅释与导读。为了使会下棋的人就能读懂规则，笔者把多年来积攒的大量详实资料，作为案例或局例触进规则的各条款之中，做到了理论与实践的完美结合。

在本书编写的过程中，我要感谢与我共同编著的王巍先生，他不仅是一名优秀的基层（省辖市）体育行政官员，也是象棋规则领域中一名孜孜不倦的探索者，对笔者完成此书、提出了不少中肯的见解。除此，我还要感谢友人齐守先、田原在资料的选择及文字校对上提供的帮助。

因笔者水平所限，难免有管中窥豹或走马观花之弊，敬请棋界同仁，予以斧正。

霍文会

2005 年 9 月 9 日

目 录

第一章 行棋规定	(1)
第 1 条 棋盘和棋子	(1)
第 2 条 走棋和吃子	(2)
第 3 条 将死和困毙	(4)
第 4 条 胜、负、和	(6)
第二章 比赛规则	(19)
第 5 条 摸子、落子、纠正错误	(19)
第 6 条 计 时	(26)
第 7 条 记 录	(28)
第 8 条 棋手须知	(31)
第 9 条 犯 规	(36)
第 10 条 对局结束	(38)
第三章 比赛通则	(40)
第 11 条 比赛办法	(40)
第 12 条 团体赛比赛种类	(42)
第 13 条 先后走确定	(44)
第 14 条 成绩计算	(45)
第 15 条 名次确定	(46)
第四章 比赛附则	(48)
第 16 条 比赛组织	(48)

第 17 条	裁判职责	(50)
第 18 条	处分权限	(54)
第 19 条	赛场环境	(55)
第五章	裁判细则	(57)
第 20 条	退出比赛	(57)
第 21 条	迟 到	(58)
第 22 条	超时的裁定	(59)
第 23 条	提和的裁定	(62)
第 24 条	待判局面的裁定	(67)
第六章	棋例总纲	(75)
第 25 条	棋例释义	(75)
第 26 条	棋例总则	(88)
第 27 条	棋例通则	(97)
第 28 条	术语解释	(107)
第 29 条	“捉”的概念	(135)
第七章	棋例细则	(142)
附录一	循环赛对局秩序表的使用和编排	(161)
附录二	积分编排制的编排原则和具体方法	(163)
附录三	象棋国家级、一级、二级和三级裁判员 考试试题	(166)

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（图1）（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

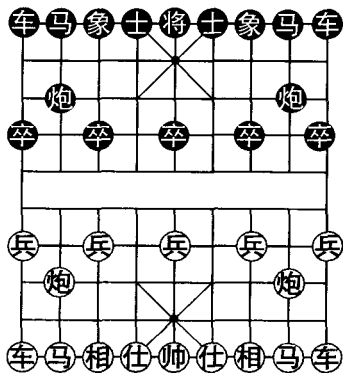


图1

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。

导读

象棋的起源，诸说不一。有说为虞舜所创，并授其弟；又因《楚辞》中有“菑蔽象棋”之句，便认为始于战国；还有人认为是北周武帝制“象经”。诸说中，当以战国时期盛行的六博棋为象棋的雏型较为可信。历经数代演变，北宋末期象棋才逐渐定型，棋盘上开始有河界，棋子各16个。至宋徽宗时，象棋完成了它的定型，棋盘与棋子同我们今天的象棋一模一样了。宋朝仁宗皇帝有诗曰：

楚汉争雄动战征，不劳金鼓便兴兵。

马行二步鸿沟度，将守三宫细柳腰。

摆阵出车当要路，隔河飞炮破重城。

幄帷土相多机变，一卒功成见太平。

1.4 早在1988年中国象棋协会就对棋盘、棋子提出规范化要求，并指定有关厂家生产。棋盘、棋子统一标准是时代发展的需要，也是物质文明的具体体现。现在举行的象棋比赛，无论是国家级的，还是省、市、县（区）级的，大都根据此条的规定，采用了标准化的棋盘与棋子。

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，对局即終了。

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。

导读

2.1 对局时，由执红棋的一方先走，习称红先。此项规定于1981年起执行至今。

局例一 如(图2),红先:

1. 炮二平五 炮8平5
2. 马二进三 马8进7
3. 车一平二 车9进1
4. 兵三进一 车9平4
5. 马八进七 马2进3
6. 兵七进一 车1进1

双方各走了6着,计12着,为6个回合。

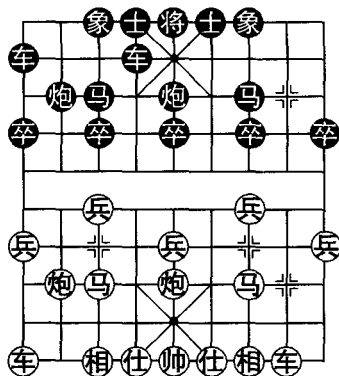


图2

2.2 棋谣曰:马走日,象走田,小卒一去不回头,炮打隔山子,车走一溜烟。

明代,号称江南第一才子的唐伯虎在论述象棋各子作用时说,若以象棋观之:车有冲突之用;马有编列之势;士有护内之功;卒有犯前之力。

2.3 象棋是以捉住对方帅(将)为胜、负标志的项目。因此,除帅(将)外,其它棋子都可以听任对方吃或主动送吃。

案例一 2005年全国少年象棋锦标赛第6轮10岁男25台,阜新市朱润泽与沈阳市王小东对局。当红方用马卧槽“照将”时,黑方不应将,拿起中卒向前拱了一步,接触了前面的交叉点,但手并未离开棋子。当黑方此刻发现红马照将后,立即把中卒放回原位。经裁判裁决,黑方手未离开中卒,表示行棋没有结束,因帅(将)不可以听任对方吃,判黑方犯规一次,改走它子应将。

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”。

导读

3.1 一方的棋子直接攻击对方的帅（将），并在下一着要把它吃掉，是“将”。

局例一 如（图3）选自1991年全国象棋个人锦标赛，贵州高明海与黑龙江赵国荣对弈时的一个片断。

如（图3）时，红方走车八平六，用车直接攻击黑将，并在下一着要把它吃掉，称为“将”。黑方接走将4平5，把将从被攻击的位置上避开，就是“应将”。

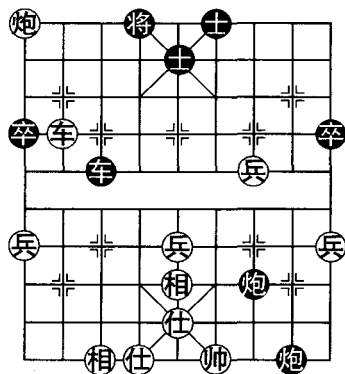


图3

照将时要声明，这是街头巷尾摆阵或茶社棋摊弈战中的习惯，并非是正式棋赛的要求。相反，为了维护象棋赛场的秩序，以利于棋手的静思，赛场中照将不必声明。

局例二 如（图4）选自残局“太监追皇帝”。

着法：红先车四平六，车1平4，车六进一，将4进1，兵六进一，将4退1，兵六进一，将4退1，兵六进一，将4平5，兵六进一。

本局引人注目的是红方从车四平六攻击黑将始，步步“照将”。兑车后，过河兵在红帅的助攻下，着着紧逼。黑将节节败

退，终遭擒获。红方最后一着兵六进一照将，黑方无法应将，就是被“将死”。

3.2 “困毙”的另一名称是“欠行”。弈战中巧妙地使用围困战术，可令对方无子可动，欠行认负。

局例一 如（图5），红先士五进四，车6退1，车二进五，车6退7，车二平三，车6平7，兵三进一，黑方欠行。

红方首着采用“将军脱袍”战术，弃士乃获胜的关键。迫对方兑车后，完成了“困毙”任务。

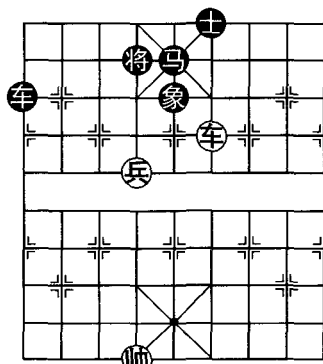


图4

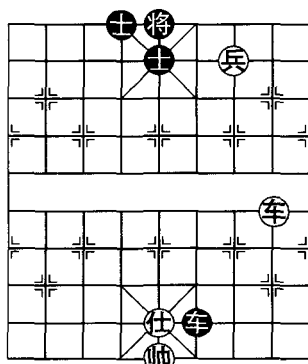


图5

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。

导读

4.1.1 弈战时，如被“照将”的一方无法“应将”，就算被“将死”。

“应将”的方法有四：一是对“照将”的棋子予以第一反击，直接吃掉“照将”的棋子；二是帅（将）移位，避开被攻击的位置；三是垫将，用子置于对方照将的子与帅（将）之间；四是移开炮架，蹩住马腿。

局例一 如（图6），选自残局“三英战吕布”。红先兵七平六，车5平9，帅四平五，车9平5，帅五平六，车5进4，兵六进一，车5平4，帅六平五，车4退4，兵五进一，将4进1，兵四平五

至此，黑方无法“应将”，被红方“将死”。

局例二 如（图7），选自北京那健庭与沈阳铁鼎九于1929年3月在沈阳茶馆中弈战的对局。红先炮五平七，士4进5，帅六平五，炮7进4（炮7平4，炮七平三绝杀），炮七平四，炮7

退1，炮四平三。

至此形成“顶牛”之势，逼黑炮让位，最后作“闷宫”杀。

4.1.2 走棋后形成帅（将）与将（帅）直接对面，就算输棋，是下棋人皆知的常识。帅将对脸雅称“对面笑”，走棋后形成了“对面笑”，无论是主动与被动均要判走棋方作负。

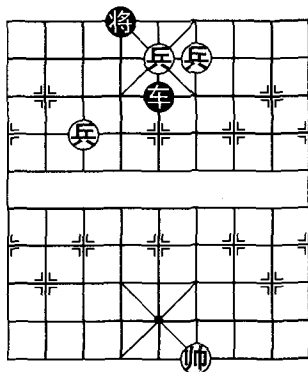


图6

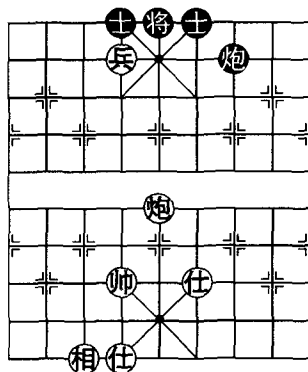


图7

局例一 如（图8），选自残局“推窗望月”红先：车八平四，士5进6，相五进七，车3进5（车3进2，车一进八，将6退1，车四平二成“异线车”杀！）车四进一，将6进1，车一平四。

至此，红车逼黑将入中与红帅“对脸”，成“对面笑”杀！

本例黑方属于被动地于走棋后形成帅（将）直接对面，判黑方负。

案例一 如（图9）选自2005年全国少年赛10岁女第5轮，安徽衣璐璐与苏州李柯欣的对局。

如图时，黑方立中炮“照将”，红方出帅主动与黑将在同一

至此，红方中兵闯入宫心，令黑将动弹不得，只能签城下之盟。

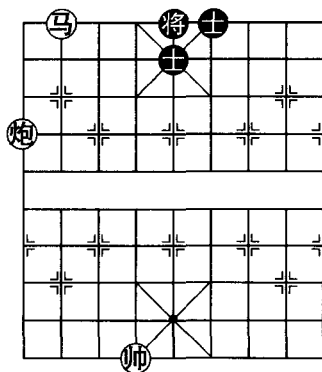


图 10

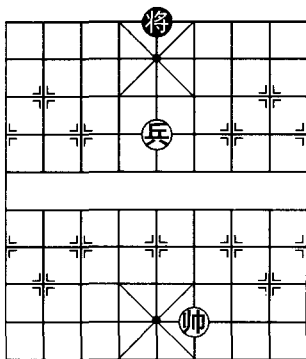


图 11

4.1.4 在规定时限内未走满规定的着数，系属“超时”。“超时”是要被判负的。

由于《99 规则》在计时里列出两大类计时方法，因此“超时”也要分两种情况。

- 一是在规定时限内未走满规定的着数；
- 二是采用时间包干制，先把时间用尽者。

案例一 2005 年全国少年象棋锦标赛采用了时间包干加秒制，12 岁女子组第 7 轮比赛时，5 台的黑龙江李会元与沈阳的厉嘉宁经过扣人心弦的搏杀后，黑方仅剩单炮双士，而红方还有车、马、兵，于是黑方开始静坐不走棋，53 分钟后黑方时间用尽，超时铃声响起，被判负。

案例二 还是这个组这个台，前一轮福州朱书谊与铁岭宋晓琬比赛时，红方时间用尽，超时铃声一响，被判“超时”作负。

