

第一章 行棋规定

第一节 棋盘和棋子

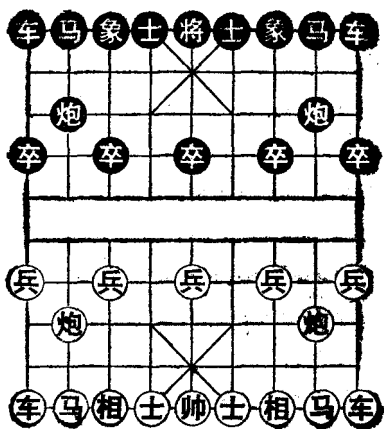
一、象棋盘由九道直线和十道横线交叉组成。棋盘上共有九十个交叉点，象棋子就摆放和活动在这些交叉点上。

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。

二、棋子共有三十二个，分为红、黑两组，每组十六

黑方



红方

图一

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。

三、对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆法见图一（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）。

第二节 走棋和吃子

一、对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜负或走成和棋为止。

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

双方各走一着，称为一个回合。

二、各种棋子的走法如下：

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”。如果在要去方向紧靠一直（或一横）的地方，有别的棋子挡住，俗称“蹩马腿”，就不能走过去。

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，其它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帅（将），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”，即用自卫的着法去化解被“将”的状态。

如果被“将军”而无法“应将”，就算被“将死”。

轮到走棋的一方，帅（将）虽没被对方“将军”，却被禁在一个位置上无路可走，同时己方其它棋子也都不能走动，就算被“困毙”。

第四节 胜、负、和

对局时，一方出现下列情况之一，就算输棋，对方得胜：

(一) 帅(将)被对方“将死”；

(二) 帅(将)被“将军”，无法避免地同对方将(帅)直接对面；

(三) 被“困毙”；

(四) 在规定时限内未走满应走着数；

(五) 超过了该次比赛规定的因迟到判负的时限(一般为十五分钟)；

(六) 封棋着法有误；

(七) 走棋违犯禁例，应当变着而不变；

(八) 在同一局棋中，单方面出现第三次“违例”；

(九) 自己宣布认输；

(十) 因违犯纪律被判输棋。

二、对局时，出现下列情况之一，就算和棋：

(一) 属于理论上公认的双方均无取胜可能的局势；

(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，应使双方机会均等。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，但下列(三)、

(四)两款属于提和的特殊规定，不受此限。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，在对方作出明确表示之前，不能撤回自己的提议。只要是一方提和，另一方已宣告同意，双方就都不许反悔。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已达三次，符合“棋例”中“不变作和”的有关规定，可由任何一方提议作和，经审查局面属实，即使另一方不同意，裁判员也有权判为和棋。如

双方都没有提和，而循环反复局面还在延续，裁判员有权不征得双方同意就决定判和；但如所走着法已同上述循环反复局面无关时，则不能按照本款处理。

（四）符合“六十回合规则”（也称为自然限着）的规定时。

“六十回合规则”：从一局棋的无论哪一着算起，至少在六十回合中，双方都没有吃过任何一个棋子，允许由一方提和，裁判员可停钟审查记录，如属实就判和，另一方不得拒绝。

如不属实，应记提和方“违例”一次，并在该方棋钟上增加五分，继续对局，若因此而超时，应判输棋。

执行时应符合以下具体规定：

1. 六十回合的构成，可以是完整的，也可以是由中间的五十九个回合，加上前后的各半个回合所组成。

2. 审核时，应扣除提出方的“无效着数”，以该方实际有效的着数为准。对于非提出方是否存在“无效着数”不予考虑。

3. 在此六十回合中，提出方对非提出方“将军”的数目，最多只计十着。

4. 在提出审核要求时，若提出方已被“将死”、“困毙”或“超时”，应判该方作负。如提出方只是被“将军”而尚未被“将死”（即使要被连杀），裁判员仍应予以受理，并根据审核结果宣布作和或继续比赛。

5. 双方均未提出审核要求时，裁判员不予干涉。

第二章 比赛组织及裁判人员

第一节 比赛组织

为了保证比赛的顺利进行，应根据各种比赛的需要，建立相应的竞赛组织机构，从事比赛的筹备工作，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于裁判员职责范围内的一切问题。

第二节 裁判人员及其职责

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人员。如有几名裁判员时，应指定其中裁判等级较高的一人为裁判长。如裁判人员较多，还可增设副裁判长一至二人。

成年人全国比赛，裁判长应由国家级裁判员担任。副裁判长不得低于一级裁判员。一般裁判人员的裁判等级不得低于二级。

青少年全国比赛及省、自治区、直辖市比赛，裁判长不得低于一级裁判员。副裁判长不得低于二级裁判员。一般裁判人员的裁判等级不得低于三级。

以下各级比赛对裁判人员裁判等级的要求，可根据当地具体情况研究确定。

国家体委批准举办的“等级称号赛”、“等级分赛”

对裁判长的裁判等级要求，应按照有关文件的规定执行。

裁判长的具体职责是：

一、熟悉比赛的具体情况，根据竞赛组织机构的要求，拟订必要的补充细则；

二、合理组织裁判队伍，以身作则，认真贯彻执行“裁判员守则”，抓好裁判人员的政治思想工作，加强组织纪律，严格生活管理；

三、赛前组织好裁判人员的业务学习和裁判实习。比赛期间安排好准备会、小结会，及时总结经验教训，不断提高裁判工作质量；

四、开好裁判长、教练员联席会议，注意加强与各队的联系，认真倾听意见，阐明规则精神，统一思想认识；

五、细致地检查比赛场地、器材及其它必需用品，并领导和发动裁判员及工作人员，共同做好一切准备工作；

六、会同竞赛组主持抽签和编排工作，公布比赛结果；

七、根据竞赛规程及规则，严肃、认真、公正、准确地裁决比赛中出现而值场裁判员未便擅定的问题。对违犯纪律的运动员针对具体情节决定给予适当的处分；

八、与竞赛组织机构密切配合，做好比赛结束的善后工作（包括裁判工作总结、裁判员鉴定、对局记录整理、棋手等级分计算、器材交接等）。

裁判员的具体职责是：

一、切实遵守“裁判员守则”，努力完成裁判工作和领导交给的其它任务（如器材保管、资料整理、对外表演，棋钟维修等）；

二、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规程和补充规定；

三、检查落实执行任务所必须保证的物质准备工作；

四，负责监局，妥善处理比赛中发生的有关计时、记录、提和、棋例、封棋、续赛、违例等方面的问题和纠纷，并协助工作人员维持好赛场的秩序；

五、对违犯纪律的运动员，有权给予或向上级领导建议给予适当的处分；

六，接受竞赛组织机构的考评。

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。

团体比赛可采用以下几种比赛制度：

（一）分台定人制

事先规定团体比赛进行的台数，各参加单位报名时，根据技术水平的高低排定本队棋手的台次，比赛时即按此台次顺序分台进行。

全国性比赛规定，以最近一次公布的棋手等级分作为衡量棋手技术水平高低的依据。等级分高者，台次应列前。无等级分者排在有等级分棋手的后面。等级分相同或因为无等级分棋手，则比较在最近一届全国个人赛中名次的先后和有无，名次在先或有名次者，台次列前。如均未参加过最近一届全国个人赛，则台次的前后允许各单位自行掌握。

（二）分台换人制

准许各参加单位增报一定名额的替补队员，台次的排列原则同（一）款。各轮比赛出场者可以有所不同，但台次顺序不能前后颠倒。例如：比赛分四台进行，另有两名替补队

员，代号为5和6，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 每场比赛各队可以从中自选一种。

（三）临时定台制

各队在每一场比赛开始前，临时排定本队队员的出场台次，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弈。

（五）队员总分制

比赛不分台次，按照各参加单位运动员在个人比赛中所取得的成绩来计算团体成绩。

第二节 比赛方法

一、淘汰制

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

二、大循环制

在人（队）数不多，而时间许可的条件下，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，通常采用一局制，人数较少时，也可采用两局制。

三、分组循环制

在人（队）数较多，不便采用大循环制的情况下，可以根据运动员（队）的技术水平（以等级分或比赛成绩为衡量尺度）排定种子 分成若干组 先在组内循环进行初赛 然后从各组选出一定人（队）数进行决赛。决赛时，各组其余的人

(队)也可按初赛名次进行排列名次的比赛或“经验交流赛”。

四、积分编排制

在人(队)数较多,赛程较短,而“种子”又不易安排的情况下,可以考虑采用这一制度。

积分编排制的编排原则和具体方法不止一种,在中国象棋竞赛活动中经常采用的办法见附录二。

五、全队循环制

此制适用于队与队之间的对抗赛,即一方所有队员与另一方的所有队员逐一对弈。

第三节 先后走的确定

正式比赛时,每局棋均由红棋方先走。

一局制比赛,确定谁执红棋,采用如下方法:

一、只有两名运动员对赛时,进行“猜先”。

二、循环制个人比赛,根据《循环赛对局秩序表》(见附录一)来确定,表上每轮号码列前者执红棋。

三、循环制团体比赛,凡在《循环赛对局秩序表》上每轮号码列前的队,其单数台运动员均执红棋,双数台运动员均执黑棋。

四、积分编排制比赛,按照“附录二”中的有关条款来确定先后走。团体比赛“先走”的队,其单数台执红棋先走,双数台则执黑棋后走。

五、淘汰制比赛,进行“猜先”,团体赛中获得“先走”的队,其单、双数台次执红、黑棋的规定与本节第三、四两款相同。

两局制比赛,不论是个人赛还是团体赛,均进行“分

先”，即先按上述有关条款确定第一局棋由谁先走，第二局则互换红黑棋。

第四节 成绩计算

一、个人比赛

(一) 记分方法：每局棋的结果，在比赛成绩表上，胜者记1分；和者各记 $1/2$ (0.5) 分；负者记0分。

采用两局制或多局制的个人比赛，既记“场分”，也记“局分”。每对选手之间的比赛，根据局分多少计算胜负，局分多者为胜，场分记1；局分少者为负，场分记0；局分相等为和，场分记为 $1/2$ (0.5)。

(二) 名次的确定

1. 在一局制的大循环制和分组循环制的比赛中，计算总成绩时，根据个人积分（即局分）的多少排列名次。如遇积分相等时，则按下列原则依次比较并区分名次：

(1) 比较“小分”，即累计每人所胜对手的全部积分，加上每人所和对手积分的一半，“小分”多者名次列前；

(2) “小分”相等时，则以整个比赛中，没有违例或违例较少的一人名次列前；

(3) 如仍不能区分时，则名次并列。

2. 在两局制或多局制的大循环和分组循环的比赛中，计算总成绩时，根据运动员在比赛中所得“场分”的多少排列名次。如遇“场分”相等时，则按下列顺序区分名次：

(1) 比较“小分”，即累计每人所胜对手的全部“场分”与所和对手“场分”的一半，“小分”多者名次列前；

(2) 比较所得“局分”的总和，“局分”多者名次列

前:

(3) 比较违例情况, 违例少者名次列前;

(4) 如仍不能区分, 则名次并列。

3. 在一局制的积分编排制个人比赛中, 同样根据个人所得积分多少排列名次。如果两人或两人以上积分相等, 则先比“对手分”, 即累计他们各自对弈过的全部对手的积分总和, “对手分”高者名次列前。如“对手分”也相等时, 则比较违例多少, 违例少者名次列前。如仍不能区分, 则名次并列。

如为两局制, 则依次比较“场分”、“对手分(按场分计算的)”、“局分”和违例情况。

二、团体比赛

(一) 记分办法

1. 一局制比赛, 只记“场分”(团体分)和“局分”(个人分)。在每场比赛中, 根据双方在该场比赛中得分多少计算胜负。局分多者为胜, 场分记 2; 局分少者为负, 场分记 0; 局分相等者为平, 场分各记为 1。局分的记法与个人赛相同。

2. 两局制比赛, 一般需记三种分数, 即“场分”(团体分), “台分”(个人分)和“局分”。比赛时, 每局胜者记 1 分, 负者记 0 分, 和局各记 $1/2$ (0.5) 分。局分多者为胜方, 记台分 1 分; 局分少者为负方, 记台分 0 分; 局分相等为平局, 各记台分 $1/2$ (0.5) 分。台分多的队为胜队, 记场分 2 分; 台分少的队为负队, 记场分 0 分; 两队台分相等, 则计算各自的局分, 局分多者为胜队, 局分少者为负队, 记分办法同上, 如局分也相等, 则两人为平局, 各记场分为 1。

(二) 名次的确定

1. 一局制的比赛

(1) 在大循环制和分组循环制的团体比赛中，计算总成绩时，根据各队所得场分的多少排列名次，场分多者名次列前，场分相等时，则比较全部比赛所得局分的多少，局分高者名次列前。如局分相等，则比违例多少，全队违例少者，团体名次列前。如仍不能区分，则名次并列。

(2) 在积分编排制的团体比赛中，计算团体总成绩时，根据各队所得场分的多少排列名次，场分多者名次列前。如遇场分相等时，则按以下顺序区分名次：

比较他们各自所对过队的积分总和（即“团体对手分”），“团体对手分”高者名次列前；

② “团体对手分”相等时，比较全部比赛所得局分的总和，高者名次列前；

局分总和也相等时，比较违例多少，全队违例少者名次列前；

如仍不能区分时，则名次并列。

(3) 在队员总分制（无论采用大循环制或积分编排制）的比赛中，计算团体总成绩时，根据各队全体队员所得局分总和的多少排列名次，局分总和多者名次列前。如遇局分总和相等，则按以下顺序区分名次：

比较他们全体队员个人名次的总和，个人名次总和居前者名次列前（要求参加人数相等）；

如再相同，比较违例多少，全队违例少者，团体名次列前；

仍不能区分，比较队员所得的最高个人名次，个人名次较高者，团体名次列前，如遇最高个人名次并列，再逐一比较以下个人名次；

如仍不能区分，则名次并列。

2. 两局制的比赛

(1) 在大循环制和分组循环制的团体比赛中，计算总成绩时，以场分多者名次列前，场分相等时，则比较全部比赛所得台分的多少，台分多者名次列前，如场分、台分均相等，则比较在全部比赛中所得局分的多少，多者列前，如仍相等，再比较全队的违例次数，少者列前，如仍不能区分，则名次并列。

(2) 在积分编排制的团体比赛中，计算团体总成绩时根据各队所得场分的多少排列名次，场分多者名次列前。如遇场分相等时，则按以下顺序区别名次：

比较他们各自所对过队的积分总和（即“团体对手分”），“团体对手分”高者名次列前；

② “团体对手分”相等时，比较全部比赛所得台分的总和，高者名次列前；

台分总和相等时，比较全部比赛所得局分的总和，高者名次列前；

局分总和也相等时，比较违例多少，全队违例少者名次列前；

如仍不能区分时，则名次并列。

(3) 队员总分制（无论采用大循环制或积分编排制）的比赛，只记“局分”和“场分”（个人分），计算团体总成绩时，根据各队全体队员所得场分总和的多少排列名次，场分总和多者名次列前。如遇场分总和相等，则依次比较全体队员所得局分总和，全队个人名次总和，全队违例次数，队内最高个人名次等。如仍不能区分，则名次并列。

不论采用哪种竞赛制度，不论是团体赛或个人赛，关于

进一步区分名次的原则，如有必要，应在赛前作出补充规定。

三、关于加赛

为避免出现冠军并列的情况和解决不宜并列的名次问题，可安排加赛。加赛的细节，包括局数、时限、先后走、胜负判法等，由竞赛组织机构事先作出明确规定。

四、关于“纪律处分”对比赛成绩和名次的影响，属于特殊规定，详见本章第六节。

第五节 运动员（队）退出比赛

运动员（队）不得无故退出比赛。确需退出者，须向竞赛组织机构申明正当理由，并取得同意才行。

一、在循环制比赛已举行抽签，而比赛尚未开始时，如有运动员（队）退出。为了缩短整个比赛日程，可视具体情况，确定是否重新抽签。

二、在循环赛已进行过若干轮后，如有运动员（队）退出（对于在整个比赛中间断弃权者也同样处理），则分别两种情况来处理：

（一）凡已赛对手数不到应赛对手数的一半，则所有已赛结果一概注销。

（二）凡已赛对手数已有应赛对手数的一半或一半以上，则已赛结果均有效，剩下未赛的对局全部作为弃权，算剩下的各个对手得胜。如他下过的棋有的还未终局，除非当时裁判组另有安排，一般均当作他已弃权，按负局计算。

三、在积分编排制比赛中，如有运动员（队）退出，不论是否赛满一半，凡已赛结果均有效，未赛对局均作负。

因一方缺席而判的胜负，在比赛成绩表上记分，可用“+”号表示缺席者的对手未经实际对局而获胜，用“-”号表示缺席者未经实际对局而作负。最后作统计时，如果缺席者是队，“+”号等于2分；缺席者是个人，“+”号等于1分，“-”号都等于0分。

第六节 运动员注意事项、 纪律处分、违例

一、运动员注意事项

(一) 严格遵守“运动员守则”，力争精神文明和运动技术双丰收。

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

(三) 对局时，禁止与任何人进行商讨及参考有关资料，禁止另用棋具或借助纸笔等物对局势作分析研究。

(四) 禁止一切妨碍比赛正常进行和顺利结束的言行，例如在棋盘上用手指划、敲弄棋子、重力拍打棋钟、离座观棋、嘻笑喧哗、吵架罢赛、对局终了后拒不签字、不听裁判员规劝坚持就地拆棋或滞留场内围观等。

(五) 比赛时，服装整洁，仪表大方，不得出现有碍观瞻或失态的举动。

(六) 对局进行中如有问题，应在自己走棋的时间内提出(遇对方犯规时例外)。发生纠纷时，避免双方直接对话，允许平心静气地陈述个人的看法，提请裁判员考虑，一经裁判员作出了最后裁决，当场必须服从，但可保留事后向竞赛