

XiangQiJingSaiGuiZe

象棋竞赛规则

2011（试行）

中国象棋协会 审定

# 序 言

象棋，作为体育运动项目，具有竞技性、大众化和历史文化遗产等诸多特质。象棋竞赛规则，既是全国各级各类象棋竞赛活动的技术规范文本，也是保证其公平性的、大家共同认可并一致遵从的组织行为准则。

国家体育行政部门审定颁行中国象棋竞赛规则，始于 1956 年。历经半个多世纪的竞赛实践和不断提炼，先后又进行过十多次修订和完善。是改革开放以来，经过三度重大修订产生的 1987 年版、1999 年版和这次在 2007 年试行基础上推出的 2011 年试行版象棋竞赛规则，一次比一次更好地体现出继承传统、与时俱进、集思广益、包容兼收的修订思路。总体实现了保持前后规则的连贯性、突出条文的原则性、力求文字的简明性、保护古谱排局的艺术性、缩小与亚洲棋规的差异性等修订目标，每次修订都

取得了一定的进步和较为丰硕的成果。

在国家体育总局主管部门的关心和支持下，中国象棋协会主持修订完稿的 2011 年版《中国象棋竞赛规则》（试行），是全国象棋专业人士在规则领域集体付出心血的最新结晶。这次修订，在内容上概括总结了新世纪以来全国象棋甲级联赛、团体与个人锦标赛、体育大会、智力运动会及一些列重要杯赛的实践经验，集中反映了这一时期竞赛改革的主要成果。其中，赛制、计时和名次确定等方面都增加了新的内容。协会十分重视规则修订工作，坚持每年召开技术、裁判、教练委员会主要成员联席会议，由朱宝位同志执笔，以“棋例”部分为重点，逐条逐图反复推敲、深入研讨。2007 年竞赛规则试行稿成形后，立即拿到全国性竞赛活动中接受实践的检验。经过修订——实践——再修订——再实践的不断完善，于 2011 年初夏由国家体育总局棋牌运动管理中心审定颁行。

需加说明的是：本规则尚属 2011 年版试行本，因对“棋例”部分条文和图形修订较多，目前主要

适用于全国性象棋竞赛和重大杯赛；业余竞赛以及各类青赛年比赛可以适当简化执行，也可以选择采用亚洲棋规，作为 2011 年版正式出版前的过渡。

弘扬象棋文化，让中华民族的智慧结晶在新世纪发出更加夺目的光彩，让全世界更多的爱好者了解中华古老文化的魅力，让我们的项目在构建社会主义和谐社会中发挥更大的作用，这是象棋爱好者的共同心愿，也是象棋工作者必须具有的责任感和使命感。由衷希望象棋工作者和广大的爱好者共同努力，创造想起发展的美好明天！

规则修订工作得到了各级领导、协会裁判委员会与技术委员会、各象棋队和众多同仁的关心、至此和帮助，在此一并致谢。

中国象棋协会

2011 年 8 月

# 目 录

<b>第一章</b>	<b>行棋规定</b> .....	<b>6</b>
第 1 条	棋盘和棋子 .....	6
第 2 条	行棋和吃子 .....	8
第 3 条	照将、应将、将死、困毙、自杀 .....	10
第 4 条	胜、负、和 .....	10
第 5 条	摸子、落子、纠正错误 .....	12
<b>第二章</b>	<b>比赛规则</b> .....	<b>16</b>
第 6 条	计时 .....	16
第 7 条	记录 .....	17
第 8 条	犯规 .....	18
第 9 条	对局结束 .....	19
<b>第三章</b>	<b>比赛通则</b> .....	<b>20</b>
第 10 条	比赛办法 .....	20
第 11 条	团体赛比赛种类 .....	21
第 12 条	先后手确定 .....	23
第 13 条	成绩计算 .....	24
第 14 条	名次确定 .....	24
<b>第四章</b>	<b>比赛附则</b> .....	<b>28</b>
第 15 条	比赛组织 .....	28
第 16 条	棋手须知 .....	28
第 17 条	裁判职责 .....	29
第 18 条	处分权限 .....	29

第五章	裁判细则 .....	31
第 19 条	退出比赛 .....	31
第 20 条	迟到 .....	31
第 21 条	超时的裁定 .....	32
第 22 条	提和的裁定 .....	33
第 23 条	待判局面的裁定 .....	34
第六章	棋例 .....	36
第 24 条	术语解释 .....	36
第 25 条	棋例总纲 .....	40
第 26 条	棋例通则 .....	40
第七章	棋例细则 .....	44
第八章	棋例参考图 .....	73
附录	.....	121
附录一	循环赛对局秩序表 .....	121
附录二	积分编排制定位编排法的编排原则和编排方法 .....	129
附录三	单败淘汰赛、双败淘汰赛和单淘汰赛制附加赛对局秩序表 .....	138

# 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，象棋子应摆放和活动在这些交叉点上。

棋盘中间直线断开处，称为“河界”；河界内应标注“楚河 汉界”，两端划有斜交叉线的地方，称为“九宫”。

九道直线，红棋方面从右到左用中文数字一至九来标识；黑棋方面从右到左用阿拉伯数字 1 至 9 来标识。

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。

子力价值：原则上一车相当于双马、双炮或一马一炮，马炮等值，车、马、炮称为“强子”；仕（士）、相（象）等值，称为“弱子”。过河兵（卒）价值浮动。

1.3 对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆法见图 1。印刷体棋图规定为：红方棋子在下，用阳文；黑方棋子在上，用阴文。

1.4 标准棋盘每格均应为正方形，每格长、宽均应为 3.2 至 4.6 厘米。

比赛演示用的大棋盘为立式，红方在下，黑方在上。棋盘和棋子大小，应根据场所相应调整。

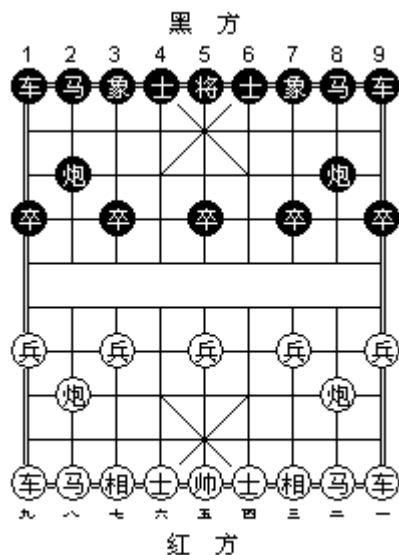


图 1

1.5 每个平面圆形



棋子直径应为 2.7 至 3.2 厘米，大小与棋盘相应配套。  
棋子面色分红黑两组，字体规范、醒目。

1.6 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。

## 第2条 行棋和吃子

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。

双方各走一着，称为一个回合。

2.2 棋子的走法：

帅（将）每着只许走一格，只能在“九宫”内前、后、左、右移动。任何一方走之后，都不准造成帅、将在同一直线上直接对面。

仕（士）每着只许沿“九宫”斜线走一格，可进可退。

相（象）不能越过“河界”，每着斜走两格，可

进可退，即俗称“相（象）走田字”。当“田”字中心有棋子（无论何方）占据，俗称“塞相（象）眼”，则不许进或退。

马每着走一直（或一横）一斜，可进可退，即俗称“马走日字”。如果在先直（横）的那个交叉点有棋子（无论何方）占据，俗称“蹩马腿”，则不许进或退。

车每一着可以直进、直退、横走，不限格数，但不可隔子而行。

炮的走法同车一样；吃子时必须隔一个棋子（无论何方）跳吃，即俗称“炮打隔子”。

兵（卒）在过“河界”前，每着只许向前直走一格；过“河界”后，每着可向前直走或横走一格，但不能后退。

2.3 行棋方将某个棋子从一个点走到另一个点，即为一着。走一着棋时，如果己方棋子能够走到的点有对方棋子存在，就可以把对方棋子吃掉而占领

该点。

### 第3条 照将、应将、将死、困毙、自杀

3.1 一方棋子攻击对方的帅（将），并在下一着能将其吃掉，称为“将军”，或简称“将”。

3.2 被“将军”方必须立即“应将”，如果无法“应将”或不“应将”，即被“将死”。

3.3 轮到行棋的一方无子可走，即被“困毙”。

3.4 一方行棋后形成帅（将）直接对面、或主动送吃帅（将），或在被“将军”时误走它子，没有“应将”，听任对方吃帅（将），均属“自杀”。

### 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“将死”；

4.1.2 被“困毙”；

4.1.3 走棋后（已离手）形成“自杀”，参见 3.4 款；

4.1.4 形成待判局面，单方“长将”；

4.1.5 形成待判局面，一方违反禁例，应变着而不变；

4.1.6 在规定时限内未走满规定着数或完成对局；

4.1.7 超过了比赛规定的迟到判负时限；

4.1.8 全国比赛一次，省级（含以下）和全国少年赛（含以下）比赛两次违反行棋规定；

4.1.9 两次现未走棋先按钟；

4.1.10 三次“犯规”；

4.1.11 在同一个“自然限着”阶段内，第二次提出“自然限着”和棋，经审核不属实；

4.1.12 宣布认输；

4.1.13 对局中拒绝遵守本规则或严重违反纪律。

4.2 出现下列情况之一时，为和棋：

4.2.1 一方提议作和，另一方表示同意；

4.2.2 双方均无取胜可能的简单局势；

4.2.3 棋局出现待判局面，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（可根据比赛等级酌减）均未吃过棋子。

## 第5条 摸子、落子、纠正错误

5.1 摸触己方的哪个棋子，就应走那个棋子，除非所摸触的棋子，按行棋规定根本不能走，才可以另走它子。

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 先摸触己方棋子，后摸触对方棋子，处理顺序如下：

5.3.1 前者必须吃掉后者；

5.3.2 如前者无法吃掉后者，则必须走动前者；

5.3.3 如前者无法走动，则必须用别的棋子吃掉后者；

5.3.4 如均无法吃掉后者，才可以另行走子。

5.4 先摸触对方棋子，后摸触己方棋子，处理顺序如下：

5.4.1 后者必须吃掉前者；

5.4.2 如后者无法吃掉前者，则必须用别的棋子吃掉前者；

5.4.3 如均无法吃掉前者，则必须走动后者；

5.4.4 后者无法走动，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 摆正棋子只能在自己行棋的时间内进行，且必须事先申明，否则按摸子论处。如系明显误碰某个棋子，不作摸子论处。

5.7 行棋后（以手离开棋子为准）。只要符合行

棋规定，即落子生根，便不得悔棋。如系无意中失手将棋子脱落在棋盘上，可不作落子论处。

5.8 在对局过程中，出现意外错误，无论出自何方，应及时纠正，过时不予受理。

5.8.1 对局中发现先后手颠倒，如在 20 分钟内发现则换先重赛；否则，视为双方认可，继续比赛，对局结果有效。

5.8.2 如果发现棋子意外挪动至其它点（五个回合内），应恢复到错误前的局面重走。重走时，轮走方可以重新选择走动己方任意棋子

5.8.3 如果发现有一着棋违反行棋规定，则按 4.1.8 或 8.1.8 款处理。如符合 8.1.8 款，应从发现错误的那一着重走，重走时，轮走方那个已动的棋子，应视为已经摸触，必须按 5.1 款走棋。

5.9 如发生一方乱碰棋子，应在自己的时限内恢复局面。

5.10 凡走棋并按钟后出现棋子走在两个点之间

并且无法辨认位置，由对方指定其中一个点作为落点。



## 第二章 比赛规则

### 第6条 计时

正式比赛，采用具有两个钟面的数字式电子计时钟或指针式计时钟，分别计算双方走棋的时间。对局双方必须在行棋后用走棋的手按钟。比赛前棋钟置放朝向应统一安排，原则上放在先手方左侧。赛前应根据比赛性质与规模，规定具体采用的棋钟和计时方案。计时方案有：

6.1 基本用时加秒制（数字式加秒电子钟）：例如每方基本用时 60 分钟，每走一步加 30 秒。

6.2 限时限着制（数字式、指针式计时钟均可）：在规定时限内走满规定着数。例如第一时限每方 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，超时判负

6.3 限时包干制：规定时间内完成比赛，不限着数。

6.4 快棋赛用时制：每方限时 15 分钟（含）以下的比赛统称为快棋赛。

6.5 贴时制：特定的比赛，为了平衡先后走的差别，可采用贴时办法。

## 第7条 记录

7.1 在要求棋手记录的比赛中，双方应在对局过程中逐着认真记录，字迹应清晰准确。每漏记 4 着判犯规一次；每漏记 8 着（含）以上，可直接判犯规两次。

7.2 如果记录无法辨认，经裁判员、裁判长确认后，可按 7.1 款精神予以判处。

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、7.3 款规定，裁判可引用 4.1.13 款判其作负。

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	炮二五	马8 $\bar{7}$
2	马二 $\bar{三}$	车98
3	车一二	炮8 $\bar{4}$

如果一方相同兵种的子力在同一道直线上，在走动其一时，记录应用“前”、“中”、“后”来表明，如：前马退四（前马 $\bar{4}$ ）、后车平六（后车6）等。

## 第8条 犯规

8.1 对局时，一方出现下列情况之一，即为犯规：

8.1.1 在对方走棋时间内，有故意干扰、分散对方注意力的行为；

8.1.2 对局进行中，擅自停、开棋钟；

8.1.3 提议作和的次数超过对方达两次；

8.1.4 提出自然限着和棋，经审核不属实；

8.1.5 触摸己方不可能走动的棋子，或触摸对方的棋子而已方的任何棋子都无法吃掉它；

8.1.6 所作记录符合 7.1、7.2 款规定；

8.1.7 没有走棋先按钟；

8.1.8 全国少年赛、省级以下比赛违反行棋规定一次；

8.1.9 违反棋手须知中的有关规定，而情节尚不严重者。

8.2 凡判处犯规，裁判员须当场宣布并及时记录。如犯规方立即认输，可以免判犯规。

## 第9条 对局结束

对局终了后，在记录纸上注明比赛结果及双方所用时间、犯规情况，双方棋手和监局裁判当场签字认可，为对局结束。

## 第三章 比赛通则

### 第10条 比赛办法

#### 10.1 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。通常采用一局制，人（队）数较少时也可采用两局制。循环赛对局秩序表参见附录一。

#### 10.2 分组循环制

在人（队）数较多，不便采用大循环制的情况下，可以根据棋手（队）的最新等级分或比赛成绩排定“种子”，分成若干组进行循环初赛，从各组选出一人（队）数进行决赛。

#### 10.3 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，可以考虑采用积分编排制。

“定位编排法”的编排原则和编排方法参见附录二。

## 10.4 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、双败淘汰制或其他淘汰方式，并适当安排预选赛、附加赛。单淘汰、双败淘汰和附加赛秩序表参见附录三。

## 10.5 积分晋圈淘汰制

这是积分编排制和淘汰制相结合的一种赛制。具体方法：第一阶段采用积分编排，通过若干轮次录取相应人数，参加第二阶段的单淘汰赛。

## 10.6 积分末位淘汰制

这是积分编排制和淘汰制相结合的又一种赛制。具体方法：在赛程即将过半时，规定每一轮淘汰若干名积分最低的棋手，直至保留若干名棋手参加最后一轮比赛。

# 第11条 团体赛比赛种类

## 11.1 分台定人制

比赛按台次顺序分台定人进行。各参加单位报名时，必须根据技术水平高低排定本队棋手的台次。

全国性比赛，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棋手的后面。

### 11.2 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 11.1 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，则出场顺序可以是 1-2-3-4，也可以是 1-2-3-5，直至 3-4-5-6，共十五种顺序，每场比赛各队可以从中自选一种。

### 11.3 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棋手对弈。

### 11.4 全队轮赛制

适用于队与队之间的对抗赛，一方所有队员与

另一方所有队员逐一对弈。

### 11.5 队员总分制

比赛不分台次，按照各队棋手参加个人赛成绩之和来计算团体成绩。

## 第12条 先后手确定

12.1 循环制个人比赛，按照附录一《循环赛对局秩序表》来确定，表上每轮号码列前者执红棋。

12.2 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，其单数台棋手均执红棋，双数台棋手均执黑棋。

12.3 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。

12.4 淘汰制比赛，以抽签确定先后手。两局制比赛，不论个人赛还是团体赛，第一局抽签确定先后手，第二局换先。



## 第13条 成绩计算

13.1 每局棋结果，胜者 2 分，负者 0 分，和棋各记 1 分。

13.2 团体赛记分，分别记“场分”(团体分)和“局分”(个人分)。每场棋结果，局分多者为胜，场分记 2 分；局分少者为负，场分记 0 分；局分相等者为平，场分各记 1 分。

13.3 可根据比赛需要调整双方胜、负、和的记分标准。如胜方计 3 分、负方计 0 分、和棋各计 1 分或胜方计 3 分、负方计 0 分、先手方和棋计 1 分、后手方和棋计 2 分等。

## 第14条 名次确定

14.1 在一局循环制的个人比赛中，根据个人积分排列名次，积分多者列前。如积分相等，按以下顺序区分：小分（所胜对手的全部积分与所和对手积分的一半之和）、胜局、直胜、犯规、后走局数、

对局时后走。

14.2 在两局或多局循环制个人比赛中，根据个人场分排列名次，场分多者列前。如场分相等，则按以下顺序区分：局分总和、胜局、直胜、犯规、后走胜局。

14.3 在一局积分编排制的个人比赛中，根据个人积分多少排列名次，多者列前。如积分相等，有以下两种区分办法供选择：

14.3.1 依次比较对手分（所对弈过的全部对手的积分之和）、胜局、犯规、后走局数。如无法区分，则比较前一轮成绩，以此类推，直至区分；

14.3.2 依次比较累进分（每轮积分相加总和）、胜局、犯规、后走局数。如无法区分，则去除第一轮得分进行比较，如仍相等，则再去除第二轮的积分，以此类推，直至区分。

14.4 在比赛开始前退出，如系循环制且剩余为双数，应重新抽签。如系积分编排制，可考虑补足

双数。一旦出现单数，凡轮空者的成绩按胜局计分，其对手分按有分棋手中的最低得分处理。

14.5 在一局循环制的团体比赛中，根据各队所得场分多少排列名次，多者列前。场分相等时，则按以下顺序依次区分：全队总局分、全队胜场、全队胜局、直胜、全队犯规。如无法区分，则比较后走胜局，后走局数，直至区分。

14.6 在一局积分编排制的团体比赛中，根据各队所得的场分多少排列名次，多者列前。场分相同时，则按以下顺序依次区分：团体对手分（所对弈过队的场分总和）、全队总局分、全队胜场、全队胜局、全队犯规。如无法区分，则比较前一轮成绩，以此类推，直至区分。

14.7 在一局积分编排制的团体比赛中，也可根据各队的总局分排列名次，多者列前。

14.8 在队员总分制(无论循环制或积分编排制)的比赛中，根据各队棋手个人名次总和多少排列名

次，少者列前。如相等，则比较最高个人名次。

## 第四章 比赛附则

### 第15条 比赛组织

建竞赛组织机构，负责比赛组织工作，满足竞赛要求。制订有关的章程和补充规定。设裁判委员会，重大比赛应设仲裁委员会和赛风赛纪委员会。

### 第16条 棋手须知

16.1 服装整洁，仪表大方，文明对弈。

16.2 对局时棋手不能远离比赛区。

16.3 对局中出现问题，应在自己走棋的时间内提出。发生争议时，应当服从裁判。

16.4 对局结束，已无比赛任务的棋手应及时退出赛场。

16.5 公平竞赛，遵守体育竞赛纪律，尊重对手，尊重裁判，尊重观众。

## 第17条 裁判职责

17.1 严肃、认真、公正、准确地执行竞赛规程和规则，裁决比赛中出现的问题。

17.2 认真进行业务学习和裁判实习，细致检查比赛场地、器材及其他必需用品。

17.3 加强与参赛者的联系，逐条阐明规则精神和执法尺度。

17.4 熟悉比赛的具体情况，根据竞赛组织机构的要求，拟订必要的补充规定。

17.5 负责每场比赛的组织和监局，公布比赛结果。

17.6 恪尽己职，维持赛场良好的竞赛环境。

17.7 接受组委会竞赛组织机构的考评。

## 第18条 处分权限

18.1 监局裁判有权作出警告处分。

18.2 裁判长有权作出取消当场比赛资格的处

分。

18.3 竞赛组织机构有权作出除名处分。对除名者，按退出比赛处理。

18.4 竞赛组织机构可以向相应体育行政管理部门建议对使用计算机软件作弊等严重违纪的棋手作出停赛、取消等级称号及终身禁赛的处分。

18.5 在积分相同时，把受到 18.1 和 18.2 款处分的人（队），按其轻重程度和次数，依次排列在最后几个位置上。

## 第五章 裁判细则

### 第19条 退出比赛

19.1 参赛队或棋手不得无故退出比赛。确需退出者，须向竞赛组织机构申明正当理由，并取得同意。

19.2 在循环制比赛中，如有棋手（队）中途退出，处理办法如下：凡已赛对手不足半数者，则所有已赛结果一概注销；如达到或超过半数以上，则其成绩有效，其余未赛对局均作弃权，记对方获胜。

19.3 在积分编排制比赛中，不论比赛是否过半，已赛结果均有效，未赛对局均作弃权，记对方获胜。

### 第20条 迟到

20.1 比赛开始，如有一方迟到，则从轮他走棋时开动他的棋钟。超过规定迟到时限（一般为15分钟），作弃权论。



20.2 双方均迟到超过规定时限，即判双方弃权。

20.3 因一方缺席而判的胜负，在比赛成绩表上用“+”号表示未经实际对局而获胜，用“-”号表示未经实际对局而作负。最后作统计时，“+”号等于2分；“-”号等于0分。

## 第21条 超时的裁定

21.1 在规定时限内，未走满规定着数者，按“超时”论。

21.2 使用有过时标志（小旗）的棋钟，以标志落下作为衡量“超时”的依据。

21.3 使用数字式电子计时钟，以时间用尽为“超时”依据。

21.4 在对局过程中，如发现棋钟出现故障，应立即提出，由裁判员处理。若钟面误差较大，裁判员应向双方明确表示如何进行调整，取得一致意见后再予更换。

21.5 采用数字式棋钟，因少按钟而导致限着不满的超时，或采用倒旗装置的计时钟，因棋钟故障而出现提前倒旗（以一分钟为界），应服从裁判员的裁决。

21.6 一方走棋后“超时”，除出现将死、困毙外，其他情况均按“超时”判负。

## 第22条 提和的裁定

22.1 提议作和必须在自己用时限内提出，提和方不得撤回提议。对方口头表示不同意或继续对弈，则为拒绝和棋。任何一方提和次数不得多于对方两次。

22.2 一方提出“自然限着”（一般为60回合）规定的和棋要求，裁判经停钟审核属实，即应判和。如不属实，判提出方犯规一次，并在其棋钟上扣除5分钟继续对弈，若因此而超时，则判负。

审核回合时，提出方“将军”最多只计10着。

22.3 对局记录漏记过多或无法辨认的一方提出“自然限着”、“待判局面”的审核要求，裁判不予受理。

### 第23条 待判局面的裁定

23.1 在对局中出现双方着法循环反复达三次，称为“重复局面”一方棋手要求裁决，此局面称为待判局面。

23.2 在判断是否已达“重复局面”时，即形成循环之首着（通常为“外来点”）应计算在内。如首着为“吃子”应予扣除，不计算在循环反复之内。

23.3 双方重复局面不足三次，裁判不予受理。

23.4 在两个点上反复三次为六个回合。如果一方在三个或三个以上点上，连续以犯禁着法或无积极意义的允许或禁止着法达九个回合，即使未形成三次重复的待判局面，经一方提出，可按待判局面的有关规定进行裁决。

23.5 待判局面的裁定：

23.5.1 单方“长将”立即判负。

23.5.2 其他待判局面，均允许单方两个回合内变着。

23.5.2.1 符合 25.2 和 26.8.4 条款，双方不变判和。

23.5.2.2 符合 25.3、26.8.1、26.8.2 和 26.8.3 条款，应变着一方不变判负。

## 第六章 棋例

### 第24条 术语解释

#### 24.1 将

凡走子直接攻击对方帅（将）者，称为“将军”，简称“将”。

#### 24.2 杀

凡走子企图下一着将军或连续将军以将死对方者。称“杀”。

#### 24.3 捉

凡走子后，所走动子能直接吃子、与其他子联合吃子、从下一着开始运用连续“将军”得子、抽吃子、通过完整互吃交换后吃掉对方子且得子，上述得子后不致立即（下一着不予考虑）被对方将死的，称为“捉”（见图 2~4、参考图 1~5）。

#### 24.4 兑

可以互相交换吃去的，称“兑”。

双方不同兵种之间进行等价交换，也成为“兑”  
(见参考图 6~7)

#### 24.5 献

凡无根子送吃，而对方一旦吃掉此子后，不致立即被对方将死或立即在子力价值上遭受损失者，称为“献”。

#### 24.6 拦

凡走子阻拦对方棋子，而又不具攻击作用者，称为“拦”。

#### 24.7 跟

凡走子盯牵对方有根子而又不具攻击作用者，称为“跟”。

#### 24.8 闲

凡走子性质不属于将、杀、捉者，统称为“闲”。兑、献、拦、跟，均属于“闲”范畴（见图 5、参考图 8~9）。

#### 24.9 长将

凡走子连续不停照将而形成循环达三次者，称为“长将”，首着吃子不计算在内（见图6）。

#### 24.10 长杀

凡走子连续不停杀着而形成循环着，称为“长杀”（见图7）。

#### 24.11 长捉

凡走子连续追捉一子或数子而形成循环着，称为“长捉”（见参考图10）。

#### 24.12 长兑

凡走子连续不停邀兑者，称为“长兑”（见参考图11）。

类似解释也适用于“长献”、“长拦”、“长跟”。

#### 24.13 禁止着法

凡单方面走出长将、长杀、长捉、一将一杀、一将一捉、一杀一捉等循环重复的攻击性着法，统称为“禁止着法”（见图8、参考图12）。

#### 24.14 允许着法

禁止着法以外的均为“允许着法”。

#### 24.15 有根子、无根子和少根子

凡有己方其他棋子（包括暗根）充分保护的棋子，称为“有根子”；反之，称为“无根子”。作为“根”的棋子少于对方“捉”的棋子，或被保护不充分的子，称为“少根子”。

#### 24.16 假根

形式上是根，实际上不能离线反吃，则称为“假根”。假根按无根子处理。

#### 24.17 联合捉子

凡一方用两个或两个以上棋子共同擒捉对方的棋子，缺少其中任何一个都无法吃子的，称为“联合捉子”（见图 9~12、参考图 13~17）。

#### 24.18 自毙

甲方“将军”乙方，以致形成己方的被杀状态，如乙方“应将”的着法不属将、杀或捉，则甲方“将军”这着棋称为“自毙”（见图 13）。



## 第25条 棋例总纲

25.1 在任何情况下，均不允许单方面长将。

25.2 双方均为允许着法，双方不变作和（见参考图 18）。

25.3 一方为禁止着法，另一方为允许着法，由前者变着。

25.4 双方均为禁止着法，间 26.8 条款。

## 第26条 棋例通则

26.1 帅（将）、兵（卒）本身允许长捉（见图 14）。

26.1.1 走动帅（将）、兵（卒）后与其他子配合同时产生“捉”或走动后其他子产生新的“捉”，按“捉”处理（见图 15、参考图 19）。

26.1.2 走动帅（将）应将而产生的“捉”、“杀”，按“闲”处理；走动其他棋子应将后产生新的“捉”或“杀”，判“捉”或“杀”（见图 16~17、参考图

20~21)。

26.2 守和方只有一个进攻子时，占据守和要点，附带产生的捉士象按“闲”处理（见图 18、参考图 22）。

26.3 一方形成“自毙”，应由己方负责，不得视为另一方造成；若另一方应将着法产生新的杀法，仍应按“杀”判处（见图 19、参考图 23）。

26.4 凡走子兼具多种作用时，应从重裁处。如兑（献）兼捉，判捉；如兑（献）兼杀，判杀（见图 20~21、参考图 24~27）。

26.5 做“根”子和被“牵”子捉子，交换后价值相当或得子者，为“捉”；得不偿失者，为“闲”（见图 22~23、参考图 28~29）。

26.6 过河兵、卒浮动价值低于车，主动送兵（卒）换车为“捉”，此外换取其他一子或数子均不算得子（见图 24、参考图 30）；强子换一个或数个过河兵（卒）不算得子；捉吃未过河的兵（卒），或立即吃

掉刚过河的兵（卒）也不算得子（见参考图 31）。

26.7 兵（卒）借其他子抽吃对方的子，按“闲”处理；兵（卒）吃子时产生其他子“将军”，按“捉”处理。

26.8 双方均为禁止着法的判罚（见图 25~28、参考图 32~46）：

26.8.1 凡单方长杀、一将一杀、长捉车、长捉无根子、一将（杀）一捉车（无根子）、一捉车一捉无根子，均需变着。

26.8.2 凡单方长捉车，对方联合捉车，前者变着。

26.8.3 凡单方长捉无根子，对方联合捉无根子，前者变着。

26.8.4 除上述情况外，双方不变作和。

26.9 同兵种邀兑，被邀兑方兑子后立即被杀或子力价值受损，邀兑方按“捉”处理；反之，则按“闲”处理。如邀兑之子参与做杀（与其他子配合

连续照将)，则按“杀”处理（见图 29）。

26.10 车马同时与马(车炮同时与炮)产生接触，兑和捉的判断（见图 30、参考图 47~48）：

26.10.1 被接触的马（炮）“无根”，则车方为“捉”。

26.10.2 被接触的马（炮）有根，且主动接受邀兑后其“根”无损失，为“兑”。如车方增加其他参与子力并产生新的兑兼捉，判“捉”。

## 第七章 棋例细则

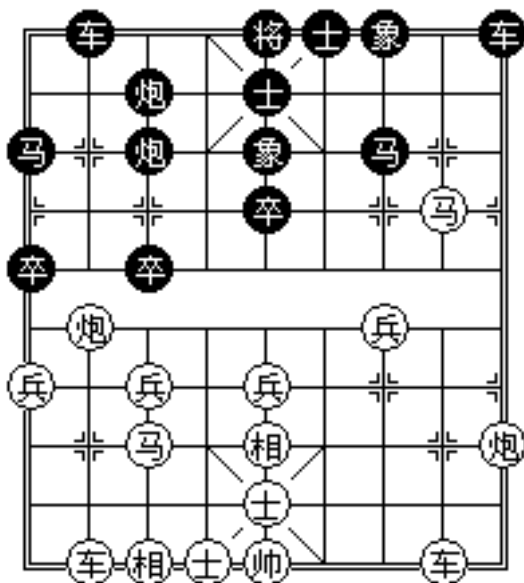


图2

图2 着法：

1. 马二退一（捉） 车9平8（兑）
2. 马一进二（捉） 车8平9（捉）

红方退马打车为捉，而进马伏下一步卧槽“叫将”弃马得车，判“捉”。红方两捉，黑方一捉一兑，红方变着，不变作负。

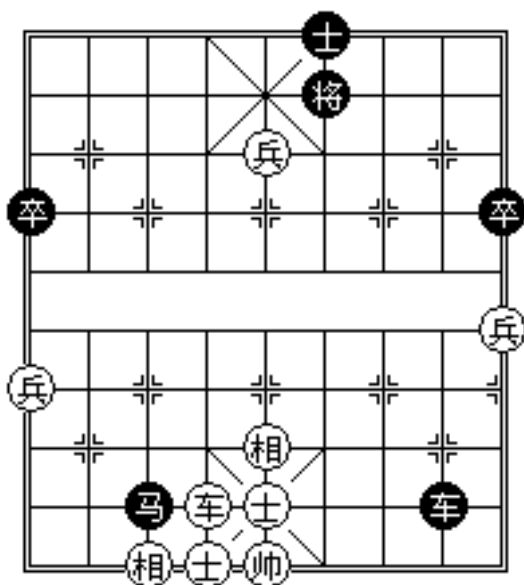


图 3

图 3 着法：

1. 相五退三（捉） 车 8 平 7（捉）
2. 相三进五（捉） 车 7 平 8（捉）

红方进相、退相为断根捉马。黑车 7 平 8 后，可以下一着开始运用连续“将军”得子，判“捉”。双方两捉对两捉，不变作和。

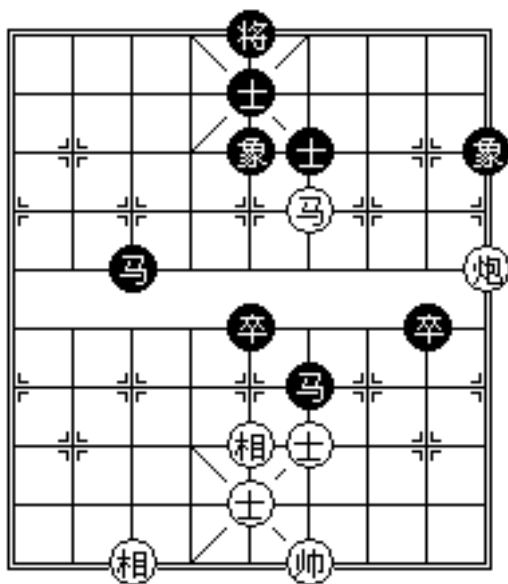


图 4

图 4 着法：

1. 马四退六（捉） 象 9 进 7（闲）
2. 马六进四（捉） 象 7 退 9（闲）

红方退马捉象，进马则伏以炮换马多得一卒，判“捉”。红方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。





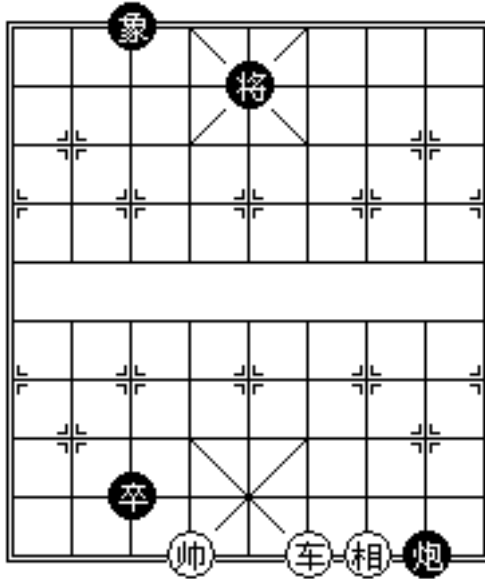


图 6

图 6 着法：

1. 车四平五（将） 将 5 平 6（闲）

2. 车五平四（将） 将 6 平 5（闲）

尽管红方只有车能走动，无从变着，但单方面长将属禁止着法，判负。

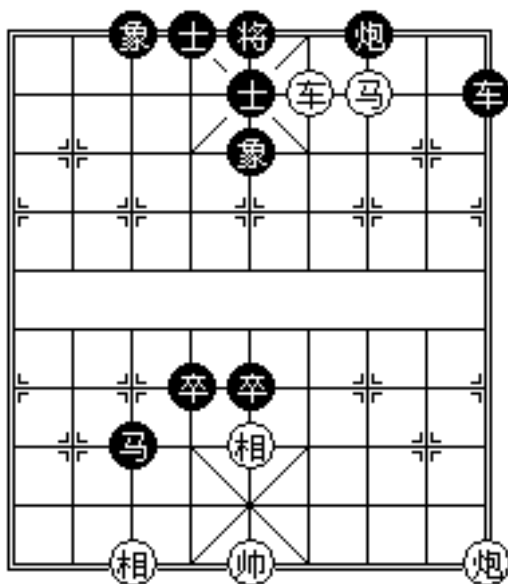


图 7

图 7 着法：

1. 炮一平二（杀） 车 9 平 8（拦）
2. 炮二平一（杀） 车 8 平 9（拦）

红方两步平炮步步伏杀，属长杀。黑方两着平车拦阻看似捉炮，实则不能离线吃炮（红车可垫“将”还杀），判长拦。红方长杀，黑方长拦，红方变着，不变作负。

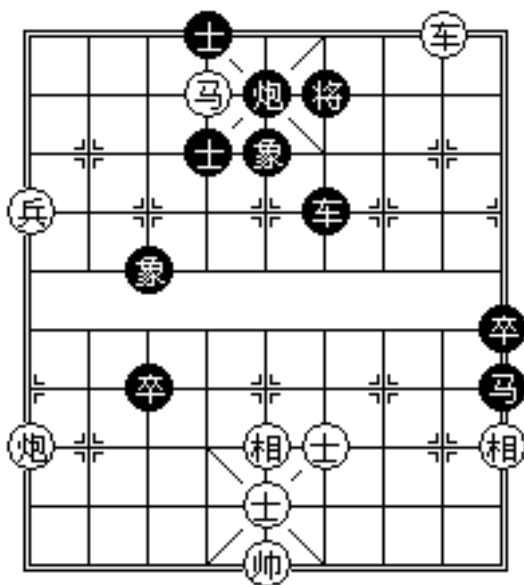


图 8

图 8 着法：

1. 车二退六（捉） 将 6 退 1（捉）
2. 车二进六（将） 将 6 进 1（闲）

红方一将一捉，黑方一捉一闲，红方变着，不变作负。

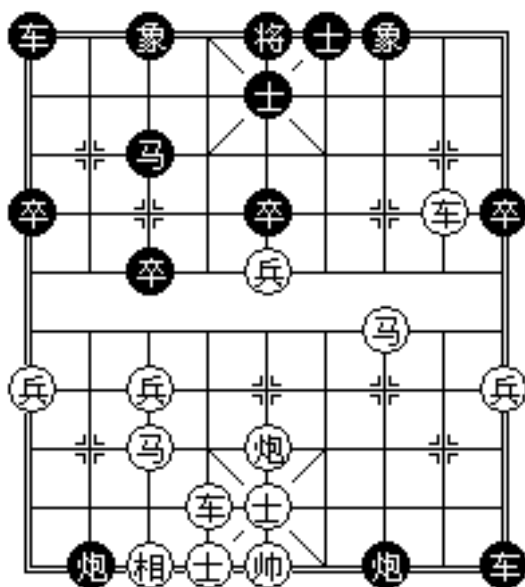


图 9

图 9 着法：

1. 马三退二（捉） 车 9 平 8（捉）
2. 马二进三（兑） 车 8 平 9（捉）

红方一捉一闲，黑方两捉，黑方变着，不变作负。

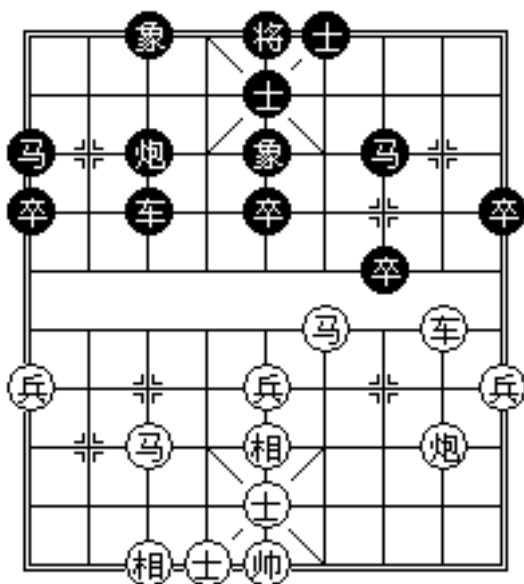


图10

图 10 着法：

1. 马七进六（捉） 车 3 进 2（捉）
2. 马六退七（捉） 车 3 退 2（捉）

红方进马、退马长捉黑车，黑方车一步捉无根子，另一步为车炮联合捉子，红方变着，不变作负。

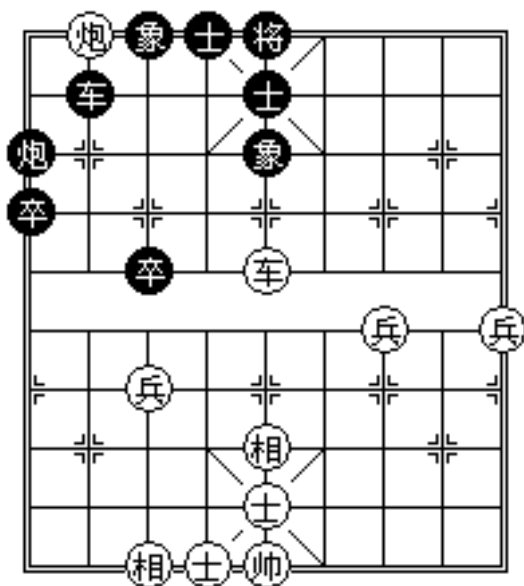


图11

图 11 着法：

1. 炮八平九（捉） 车 2 平 1（捉）

2. 炮九平八（捉） 车 1 平 2（捉）

红方车炮联合捉子，黑方长捉无根子，黑方变着，不变作负。

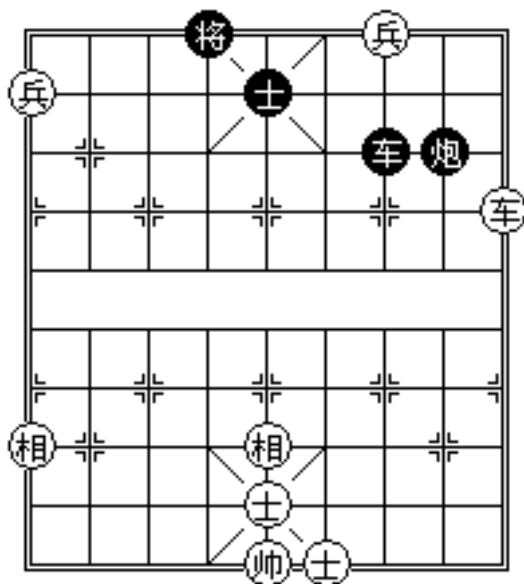


图12

图 12 着法：

1. 车一平二（闲） 炮 8 平 9（捉）

2. 车二平一（闲） 炮 9 平 8（捉）

红方两闲，黑方两捉，黑方变着，不变作负。





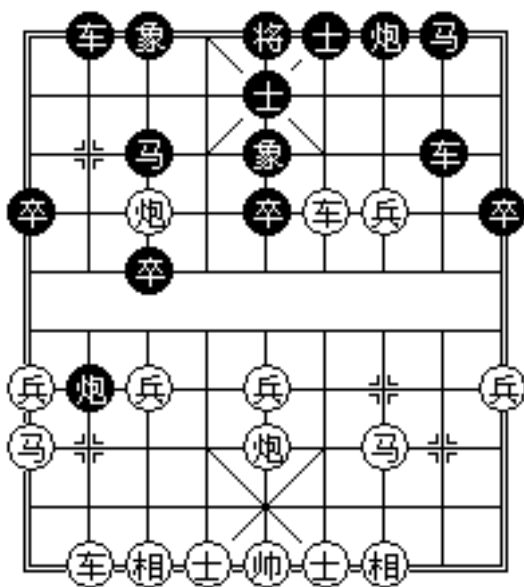


图14

图 14 着法：

1. 兵三平二（闲） 车 8 平 7（捉）
2. 兵二平三（闲） 车 7 平 8（捉）

红方两着平兵捉车，按照帅（将）、兵（卒）本身允许长捉的规定，判“闲”。黑方两着动车，属长捉红方三路马。红方两闲，黑方两捉，黑方变着，不变作负。

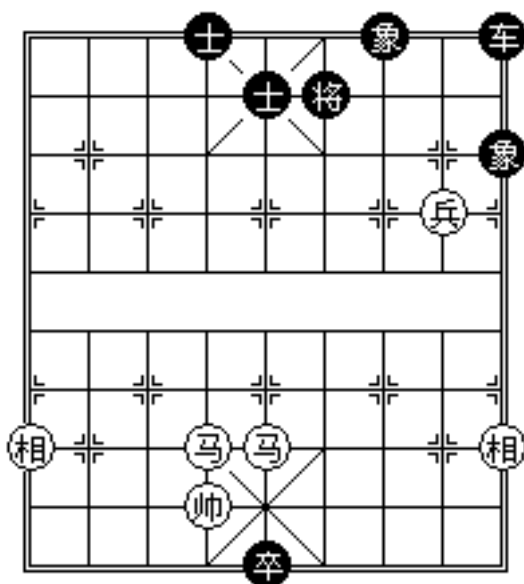


图15

图 15 着法：

1. 帅六平五（捉） 卒 5 平 4（闲）

2. 帅五平六（捉） 卒 4 平 5（闲）

帅（将）允许长捉，但走动后，双马也轮流捉卒，判“捉”。红方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。

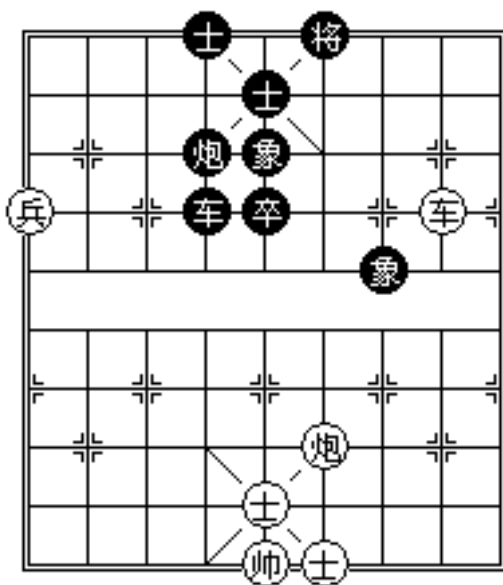


图16

图 16 着法：

1. 车二进三（将） 将 6 进 1（闲）
2. 车二退三（捉） 将 6 退 1（捉）

红方一将一抽车，黑方将 6 退 1 避抽后，车可以吃兵，判“捉”。红方一将一捉，黑方一闲一捉，红方变着，不变作负。





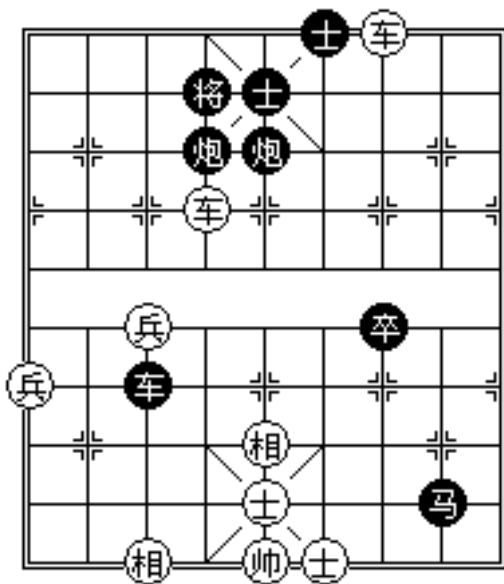


图19

图 19 着法：

1. 车六平五（捉） 炮4平2（杀）

2. 车五平六（将） 炮2平4（杀）

红方一将一捉。黑炮平 2 是做杀，平 4 是“应将”后增加了黑马退 6 的杀着。红方一将一捉，黑方长杀，双方不变作和。



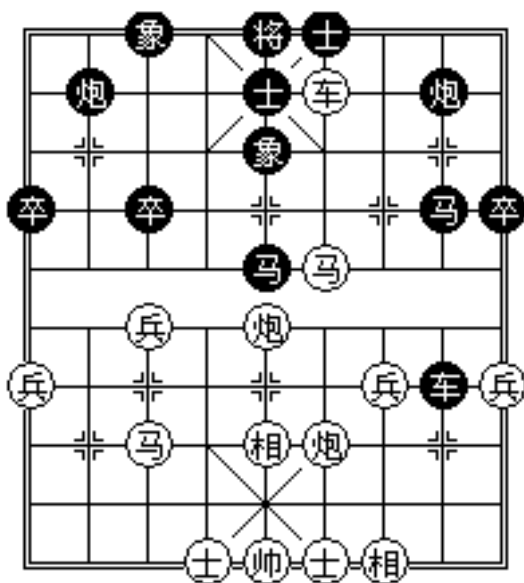


图21

图 21 着法：

1. 车四退二（兑） 炮 2 进 2（捉）
2. 车四进二（捉） 炮 2 退 2（捉）

红方一兑一捉，黑方长捉车，黑方变着，不变作负。



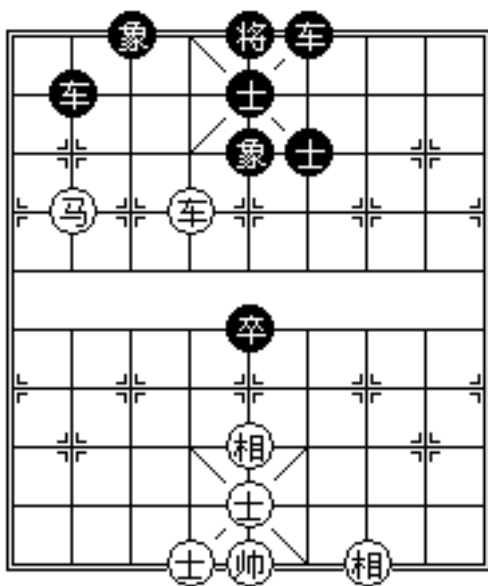


图22

图 22 着法：

1. 车六平五（捉） 卒 5 平 4（闲）
2. 车五平六（捉） 卒 4 平 5（闲）

红方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。

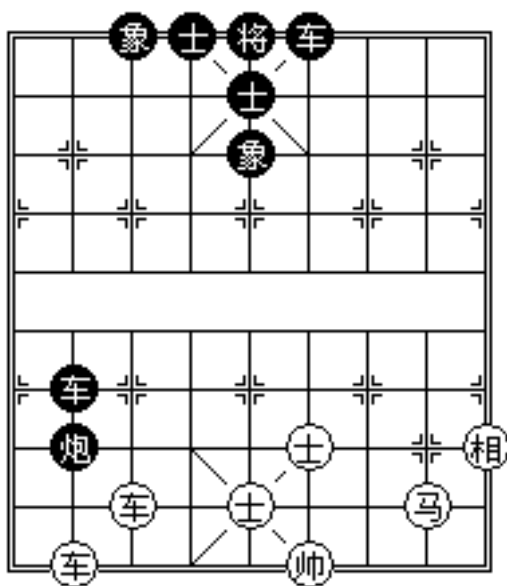


图23

图 23 着法：

1. 车七进一（捉） 炮 2 进 1（闲）

2. 车七退一（捉） 炮 2 退 1（闲）

红方进车、退车长捉黑炮；黑炮进退虽可打马、打相，但要丢车，被牵子捉子，交换结果价值得不偿失，判“闲”。

黑方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。

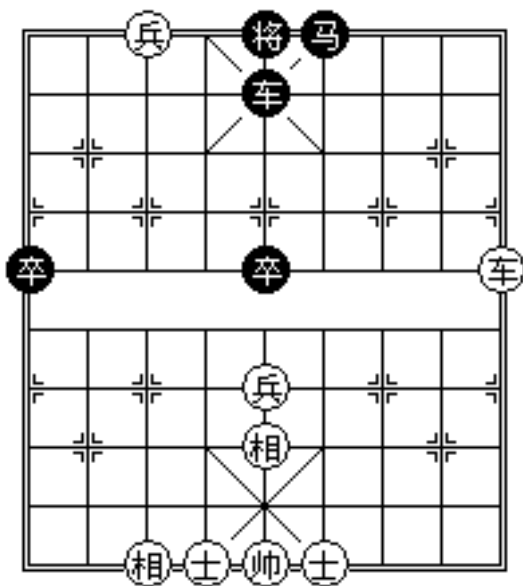


图24

图 24 着法：

1. 车一进四（闲） 车 5 平 6（闲）

2. 车一退四（捉） 车 6 平 5（闲）

红方进车，可以送兵换马，兵卒价值浮动，判“闲”。红方退车吃卒，将军后黑方垫车，红方可兵七平六弃兵得车，判“捉”。

红方一闲一捉，黑方两闲，双方不变作和。

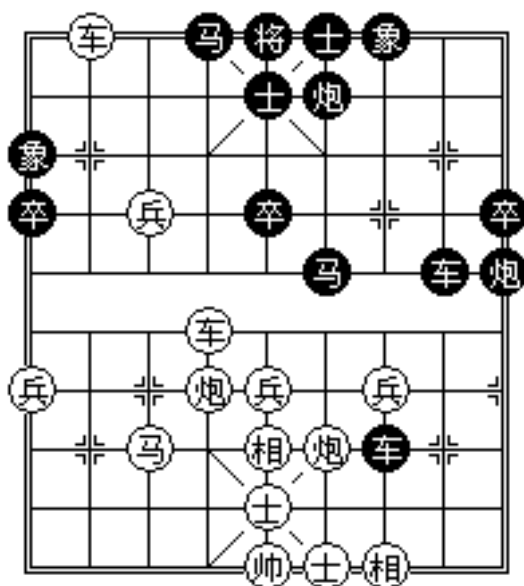


图25

图 25 着法：

1. 车六进一（捉） 马 6 退 7（捉）

2. 车六退一（捉） 马 7 进 6（捉）

红方联合捉子，黑方长捉车，黑方变着，不变作负。

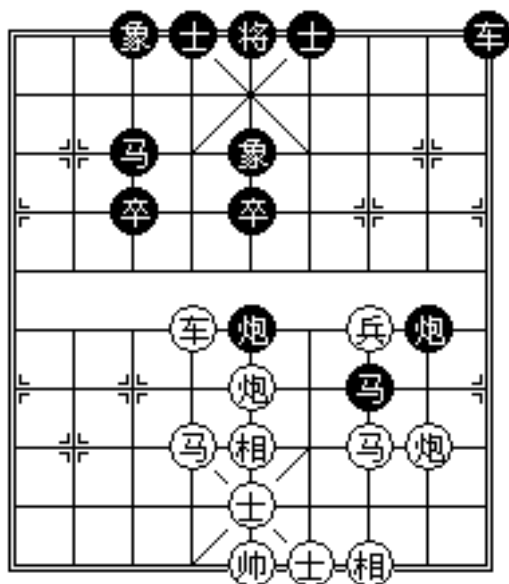


图26

图 26 着法：

1. 车六进三（捉） 炮 8 退 3（捉）

2. 车六退三（捉） 炮 8 进 3（捉）

红方一着捉无根子，一着捉少根子，黑方长捉车，黑方变着，不变作负。

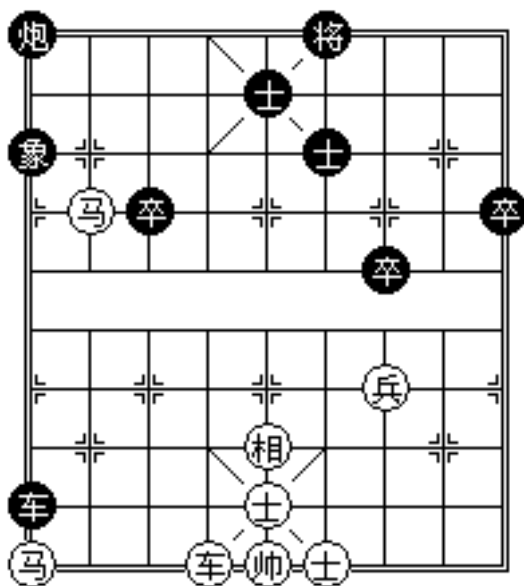


图27

图 27 着法：

1. 马八进七（捉） 炮 1 进 1（捉）

2. 马七退八（捉） 炮 1 退 1（捉）

红方长捉无根子，黑方车炮联合捉子，红方变着，不变作负。

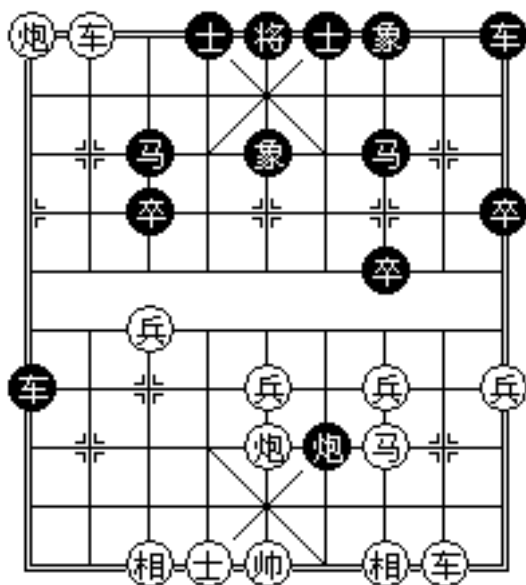


图28

图 28 着法：

1. 车八平七（捉） 马 3 退 5（捉）

2. 车七平八（捉） 马 5 进 3（捉）

红方一着捉无根子，一着车炮联合捉子，黑方长捉车，黑方变着，不变作负。如黑方马 3 退 5 改为马 3 进 5，也为黑方变着。

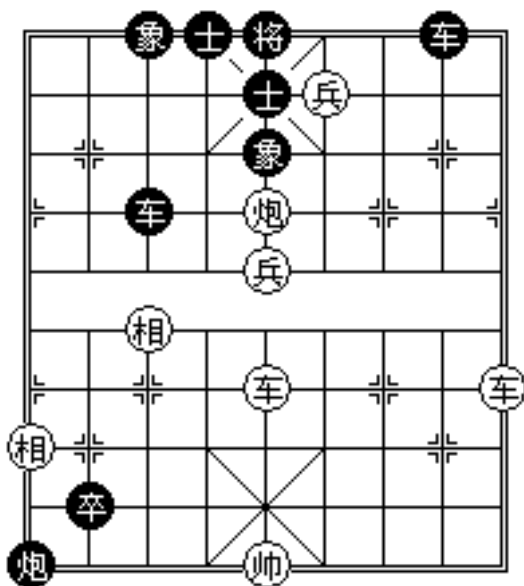


图29

图 29 着法：

1. 车一平二（兑） 车 8 平 9（杀）
2. 车二平一（兑） 车 9 平 7（杀）
3. 车一平三（兑） 车 7 平 8（杀）

红方长兑，黑方长杀，黑方变着，不变作负。

本局红方首着如改走车五平二，因黑方 8 路车不能离线，判“捉”。如续走车 8 平 7，车二平三，车 7 平 8，其结论即为：红方长捉，黑方长杀，双方不变作和。



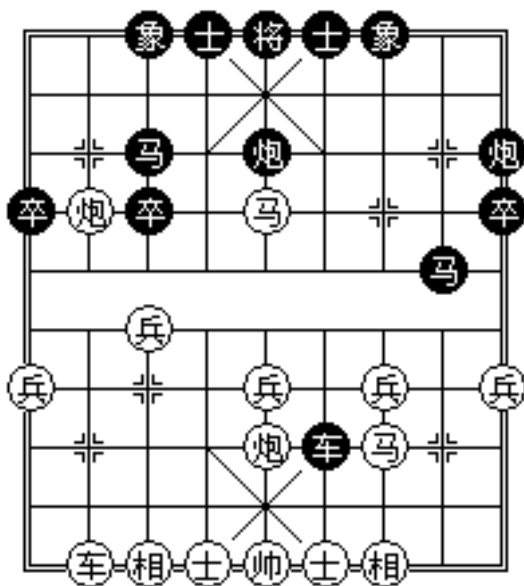


图30

图 30 着法：

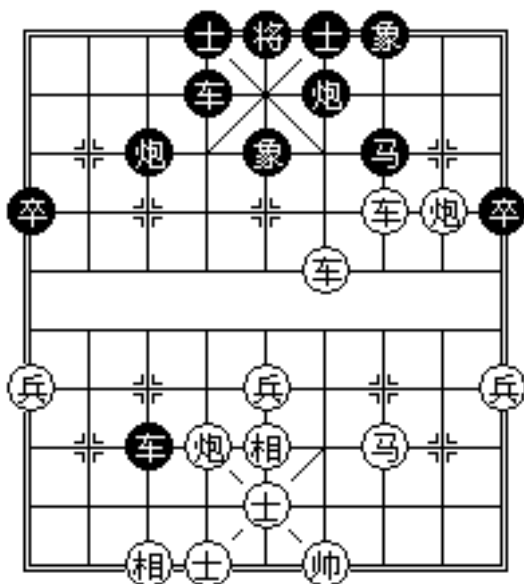
1. 炮八退四（捉） 车 6 退 4（兑）

2. 炮八进四（兑） 车 6 进 4（捉）

红方一捉一兑，黑方一兑一捉，双方不变作和。

如黑方 3 路马改为 7 路对称位置，则黑方车 6 退 4 为捉，红方一捉一闲，黑方两捉，黑方变着，不变作负。

## 第八章 棋例参考图



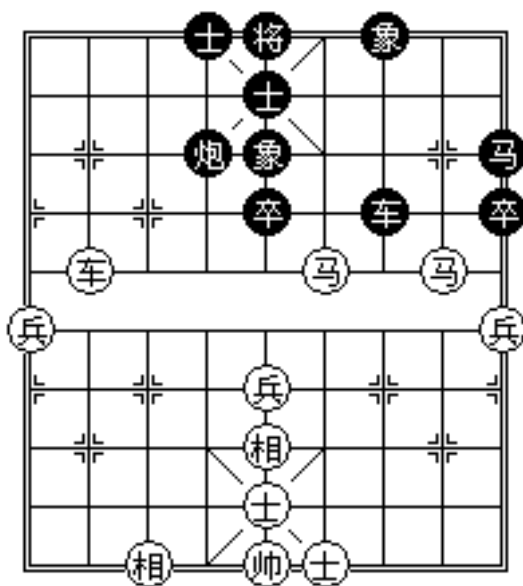
参考图1

参考图 1 着法：

1. 车四平五（捉） 炮6平5（捉）
2. 车五平四（闲） 炮5平6（将）

尽管红方车五平四后伏车三进一，炮5平4，车四平五，炮3平7，车五进二，士4进5，车五平三的车换马炮象的手段，但是，红方吃马以后，是再

下一着才吃象，不是连续手段，判“闲”。红方一捉一闲，黑方一将一捉，黑方变着，不变作负。



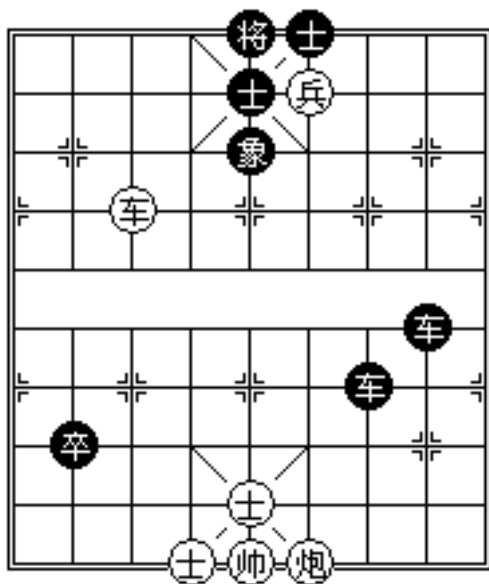
参考图2

参考图 2 着法：

1. 马二退四（捉） 车7平6（闲）
2. 后马进二（捉） 车6平7（闲）

红方马二退四伏前马进五吃象，判“捉”。

红方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



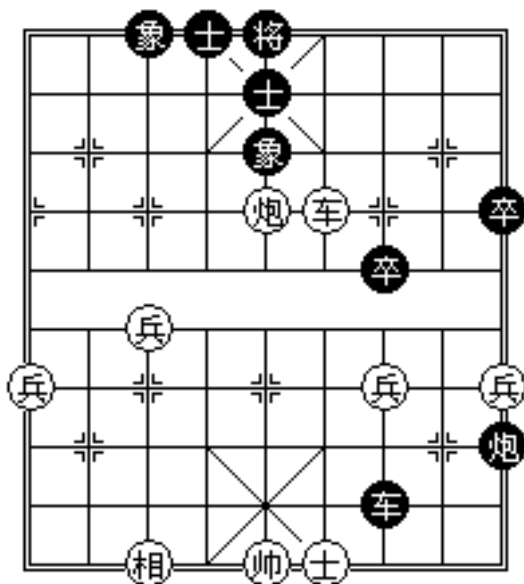
参考图3

参考图 3 着法：

1. 车七平九（捉） 象 5 退 3（闲）

2. 车九平七（捉） 象 3 进 5（闲）

红方车七平九，可炮打士，判“捉”，红方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



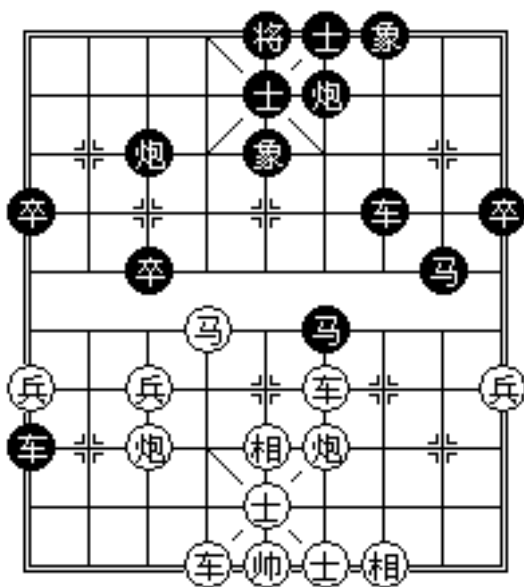
参考图4

参考图 4 着法：

1. 士四进五（闲） 车 7 进 1（将）

2. 士五退四（闲） 车 7 退 1（捉）

黑方车 7 退 1 为车炮联合捉子，红方两闲，黑方一将一捉，黑方变着，不变作负。



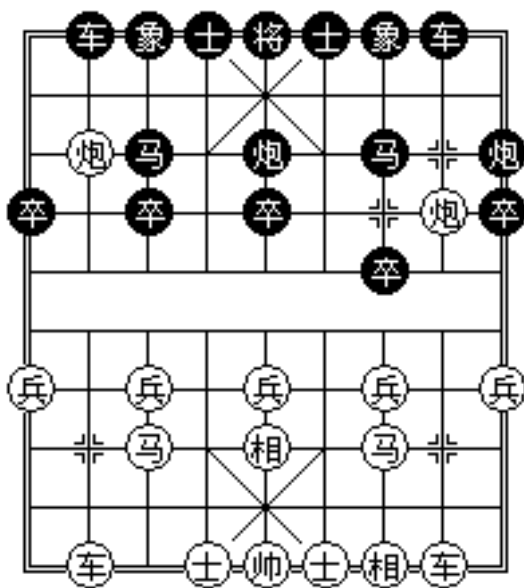
参考图5

参考图 5 着法：

1. 车四平五（捉） 炮 6 平 7（闲）
2. 车五平四（捉） 炮 7 平 6（捉）

红两着平车，判“捉”。

红方两捉，黑方一闲一捉，红方变着，不变作负。



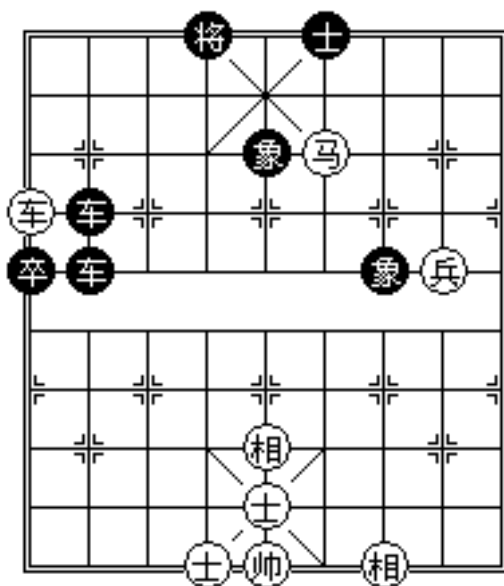
参考图6

参考图 6 着法：

1. 炮八退一（闲） 马 3 退 1（捉）

2. 炮八进一（捉） 马 1 进 3（兑）

红方一闲一捉，黑方一捉一兑，双方不变作和。



参考图7

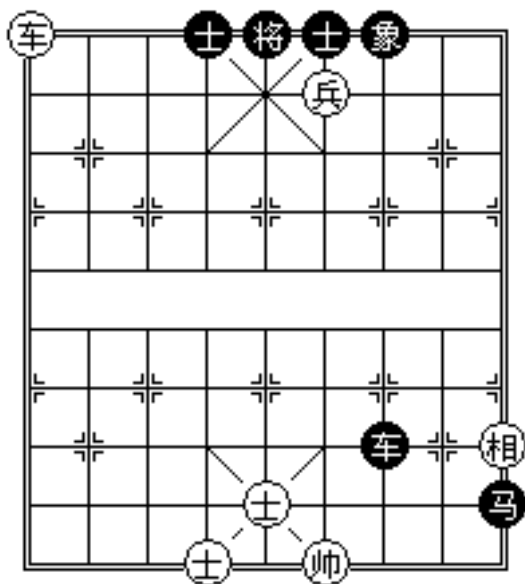
参考图7着法：

1. 车九进三（将） 后车退3（兑）
2. 车九退一（闲） 后车进1（兑）
3. 车九退二（杀） 后车进2（兑）

黑方长兑；红方车九退一后，尽管下一着能兵二平三吃象，但帅（将）、兵（卒）本身允许长捉，吃象判“闲”。

双方均为允许着法，不变作和。





参考图8

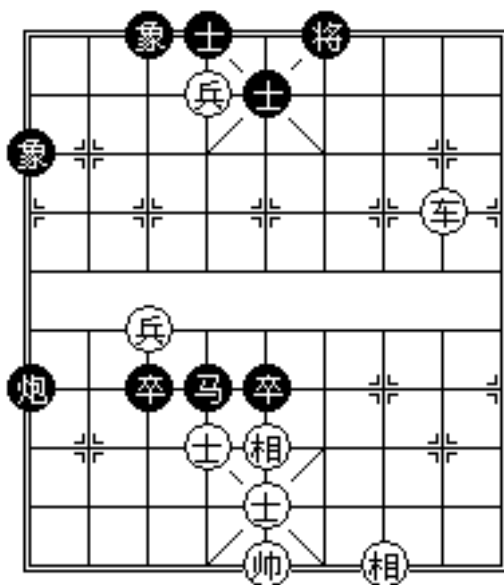
参考图 8 着法：

1. 车九退二（闲） 士4进5（闲）

2. 车九进二（将） 士5退4（闲）

红方原本存在兵四进一吃士再车九平六吃士手段，车九退二后，白吃双士的结果没有发生变化，判“闲”。

红方一闲一将，黑方两闲，双方不变作和。



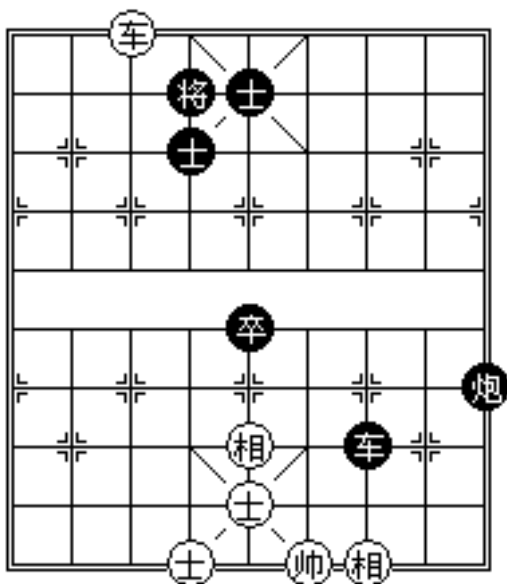
参考图9

参考图 9 着法：

1. 车二进三（将） 将 6 进 1（闲）

2. 车二退三（闲） 将 6 退 1（闲）

红方一将一闲，黑方两闲，双方不变作和。

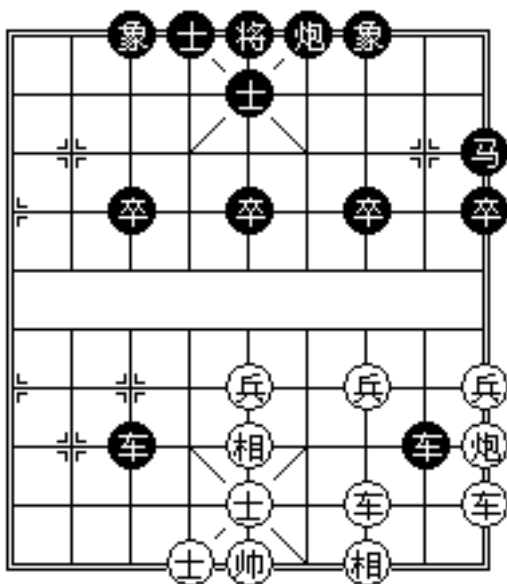


参考图10

参考图 10 着法：

1. 车七退一（将） 将4退1（闲）
2. 车七进一（将） 将4进1（闲）
3. 车七平一（捉） 炮9平8（捉）
4. 车一平二（捉） 炮8平9（捉）
5. 车二平一（捉） 炮9平8（捉）
6. 车一平二（捉） 炮8平9（捉）
7. 车二退六（捉） 炮9进3（将）
8. 车二退三（捉） 炮9退3（闲）

红方长捉，须变着，不变作负。



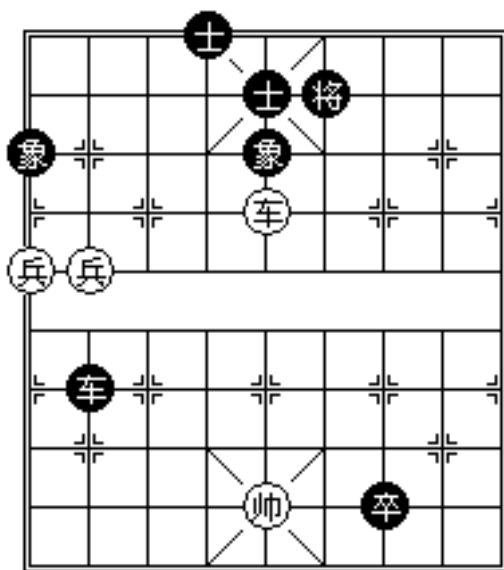
参考图11

参考图 11 着法：

1. 车三平二（兑） 车 8 平 7（闲）

2. 车二平三（兑） 车 7 平 8（闲）

红方长兑，黑方两闲，双方不变作和。



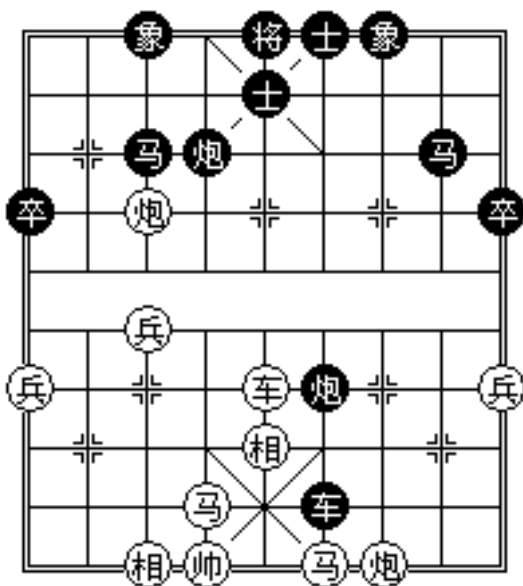
参考图12

参考图 12 着法：

1. 车五平四（将） 士5进6（闲）

2. 车四平五（捉） 士6退5（杀）

红方一将一捉，黑方一闲一杀，红方变着，不变作负。



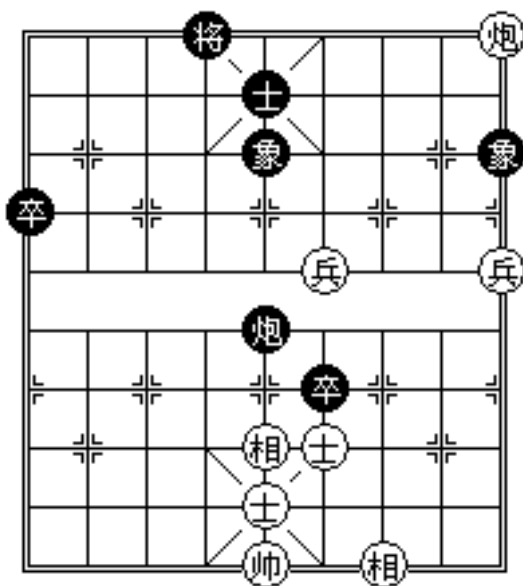
参考图13

参考图 13 着法：

1. 帅六平五（闲） 炮4平5（捉）

2. 帅五平六（闲） 炮5平4（将）

黑方炮4平5为车炮联合吃马。红方两闲，黑方一捉一将，黑方变着，不变作负。



参考图14

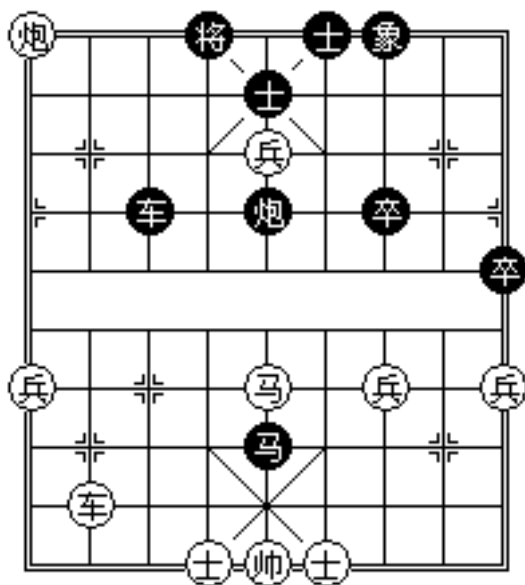
参考图 14 着法：

1. 帅五平四（闲） 炮5平6（捉）

2. 帅四平五（闲） 炮6平5（闲）

黑方炮5平6为炮卒联合捉子，炮6平5卒吃士，判“闲”。

红方两闲，黑方一捉一闲，双方不变作和。



参考图15

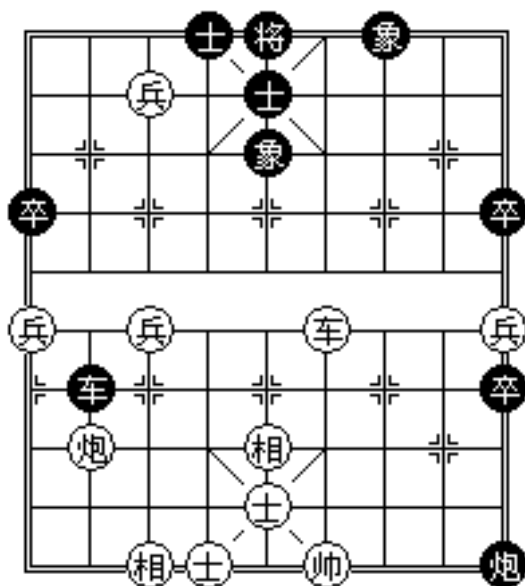
参考图 15 着法：

1. 车八平六（将） 将 4 平 5（闲）

2. 车六平八（捉） 将 5 平 4（捉）

红方一将一捉，黑方一闲一捉，红方变着，不变作负。





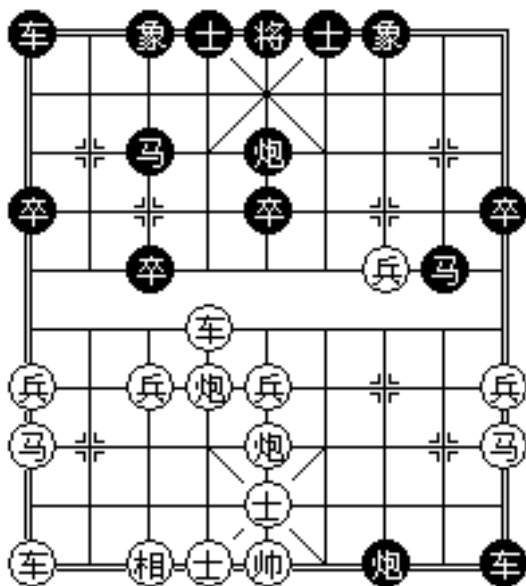
参考图16

参考图 16 着法：

1. 炮八平六（闲） 车 2 平 4（捉）

2. 炮六平八（闲） 车 4 平 2（捉）

黑方车 2 平 4，伏炮打仕，判“捉”。红方两闲，黑方两捉，黑方变着，不变作负。



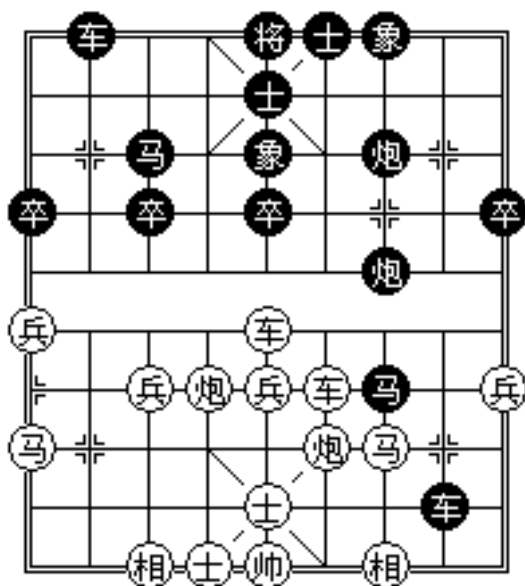
参考图17

参考图 17 着法：

1. 马一退三（捉） 车 9 平 8（捉）

2. 马三进一（捉） 车 8 平 9（捉）

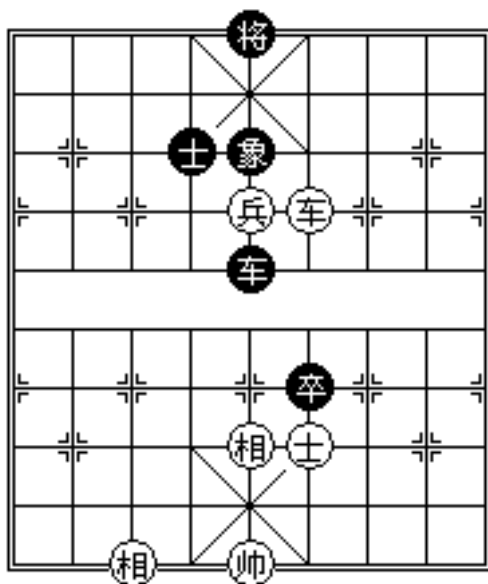
红方长捉车，黑方为车炮联合捉子，红方变着，不变作负。



参考图18

参考图 18 着法：

1. 炮六退二（捉） 车 8 退 2（捉）
  2. 炮六进二（闲） 车 8 进 2（闲）
- 双方均为一捉一闲，双方不变作和。



参考图19

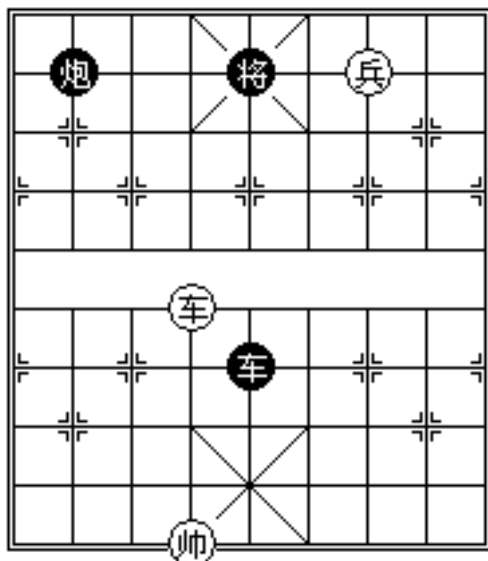
参考图 19 着法：

1. 兵五平六（捉） 车 5 平 4（闲）

2. 兵六平五（捉） 车 4 平 5（闲）

红方两着平兵为车捉卒，判“捉”。

红方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



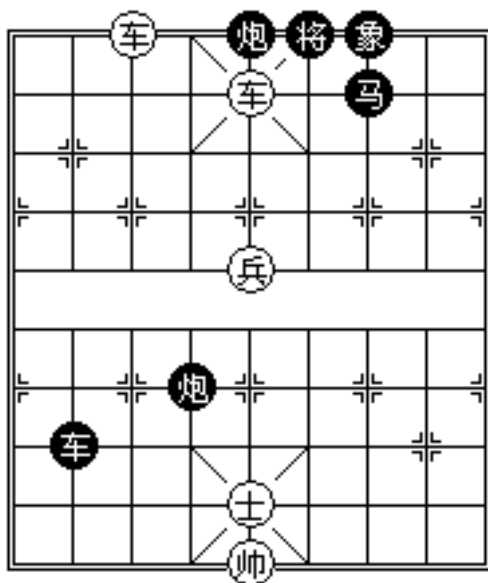
参考图20

参考图 20 着法：

1. 车六进四（将） 将5退1（闲）

2. 车六退四（闲） 将5进1（捉）

红方一将一闲，黑方一闲一捉，双方不变作和。



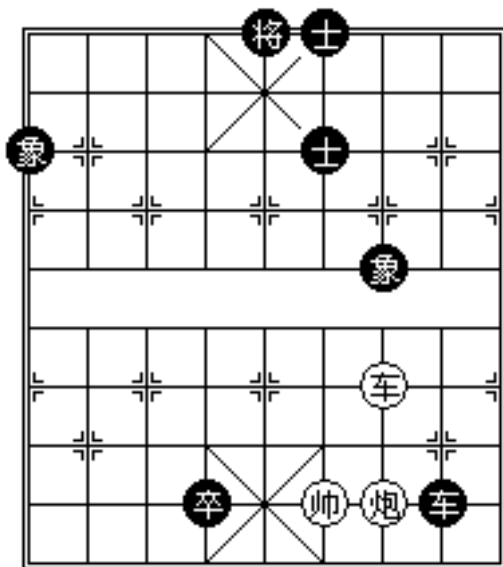
参考图21

参考图 21 着法：

1. 帅五平六（捉） 车 2 平 4（将）

2. 帅六平五（闲） 车 4 平 2（捉）

红方帅五平六，车捉马判“捉”；黑方车 2 平 4 将，红帅六平五造成仕捉车，判“闲”，黑方车 4 平 2 伏抽子，判“捉”。红方一捉一闲，黑方一将一捉，黑方变着，不变作负。



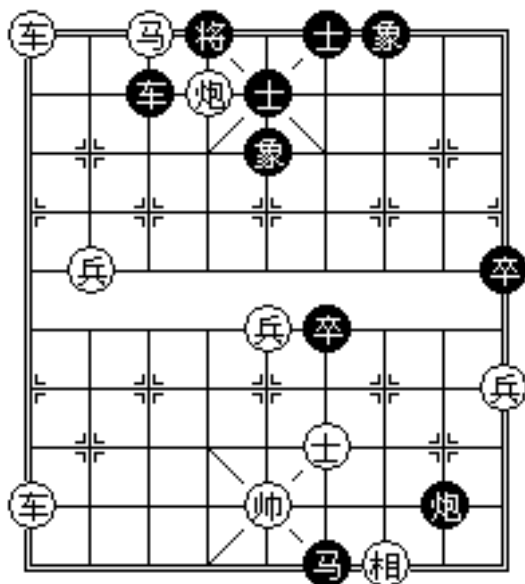
参考图22

参考图 22 着法：

1. 车三平五（将） 士6进5（闲）

2. 车五平三（捉） 士5退6（闲）

红方一将一捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



参考图23

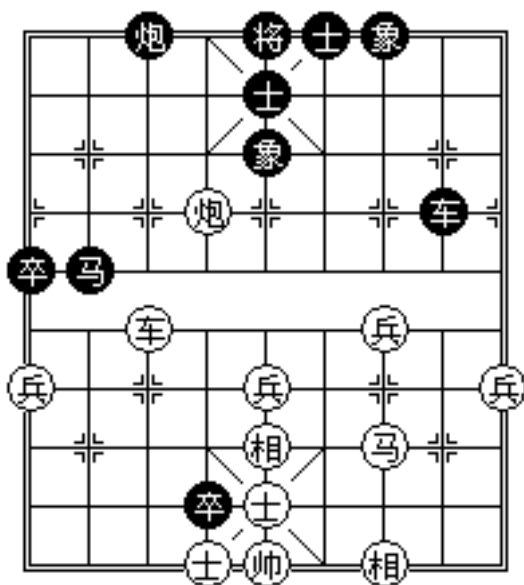
参考图 23 着法：

1. 帅五退一（捉） 车3进8（将）
2. 帅五进一（闲） 车3退8（捉）

黑方车3进8叫将，红方上帅后，黑方虽存在炮8平1打车，但由于红方有马七进八的杀着，故车3退8解杀后才形成了实际的捉。黑方车3进8主动离线造成红方退马杀着。属“自毙”。红方帅五退一，九路车捉炮判“捉”，帅五进一为闲。

红方一捉一闲，黑方一将一捉，黑方变着，不变作负。





参考图24

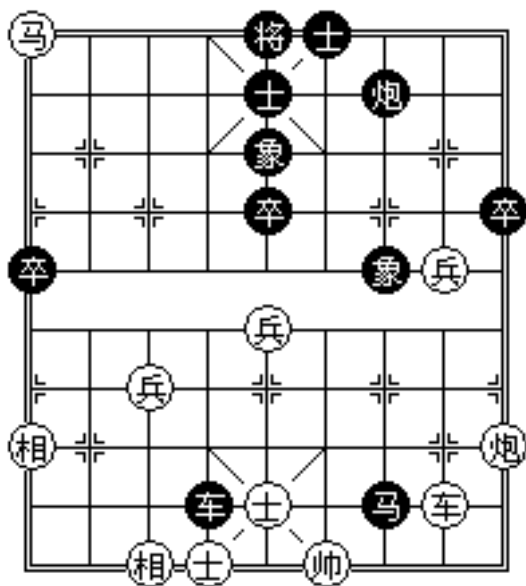
参考图 24 着法：

1. 炮六进二（捉） 炮3进4（闲）

2. 炮六退二（捉） 炮3退4（捉）

红方炮六退二为献兼捉，从重判“捉”。

红方长捉，黑方一闲一捉，红方变着，不变作负。



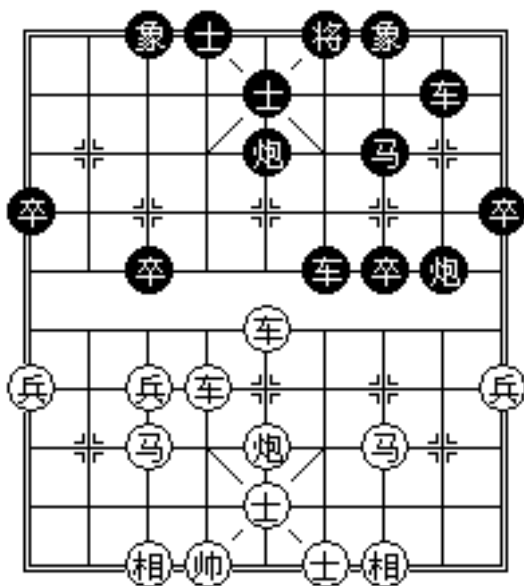
参考图25

参考图 25 着法：

1. 炮一平三（捉） 象7退9（闲）

2. 炮三平一（捉） 象9进7（闲）

红方炮一平三为献兼捉，从重判“捉”。红方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



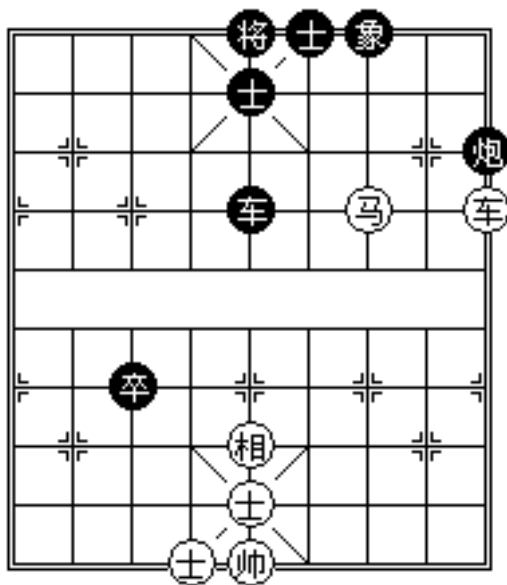
参考图26

参考图 26 着法：

1. 炮五平四（将） 将 6 平 5（闲）

2. 炮四平五（捉） 将 5 平 6（闲）

红方炮四平五，伏车五进三吃炮，兑兼捉，从重判“捉”。红方一将一捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



参考图27

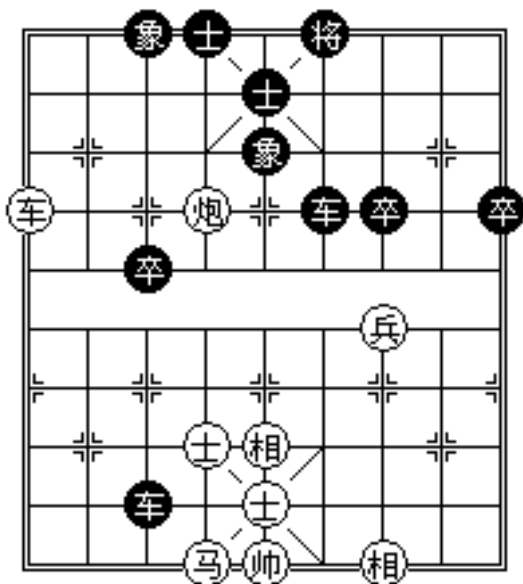
参考图 27 着法：

1. 马三进二（捉） 车5退1（闲）

2. 马二退三（捉） 车5进1（闲）

红方进马兑兼捉，从重判“捉”。

红方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



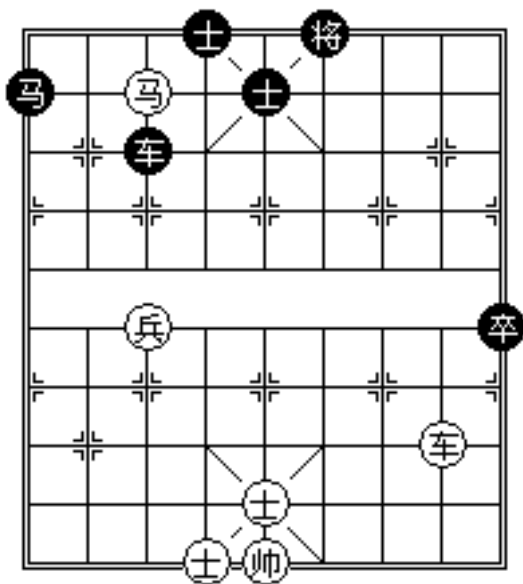
参考图28

参考图 28 着法：

1. 炮六平七（捉） 车 3 平 4（闲）

2. 炮七平六（捉） 车 4 平 3（闲）

红方两捉，黑方两闲，红方变着，不变作负。



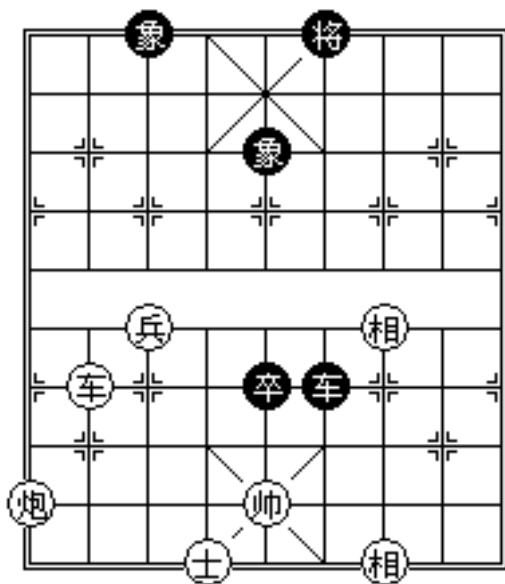
参考图29

参考图 29 着法：

1. 车二平四（将） 士 5 进 6（闲）

2. 车四平二（闲） 士 6 退 5（捉）

红方车四平二是做根子捉子，得不偿失，判“闲”；黑方退士断根捉马，判“捉”。红方一将一闲，黑方一闲一捉，双方不变作和。



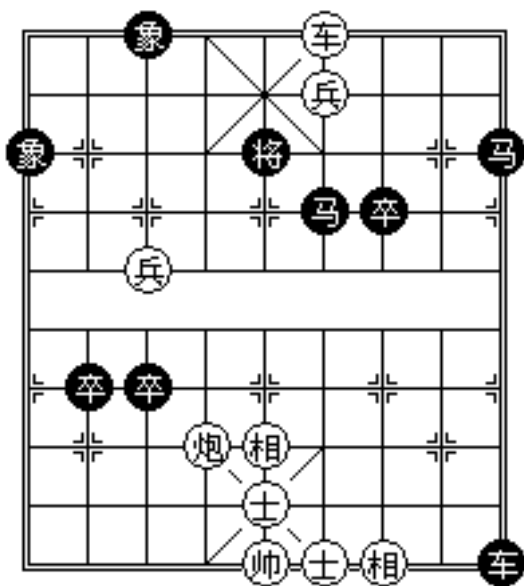
参考图30

参考图 30 着法：

1. 帅五退一（闲） 车6进3（将）

2. 帅五进一（闲） 车6退3（捉）

黑方车6退3，伏送卒换车，判“捉”。红方两闲，黑方一将一捉，黑方变着，不变作负。



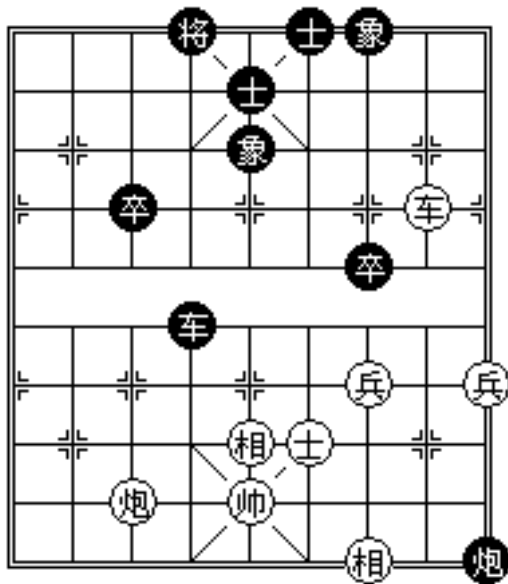
参考图31

参考图 31 着法：

1. 车四平三（杀） 将5平6（闲）
2. 车三平四（捉） 将6平5（闲）

红方车三平四，伏平兵将军抽吃马，判“捉”，红方变着，不变作负。





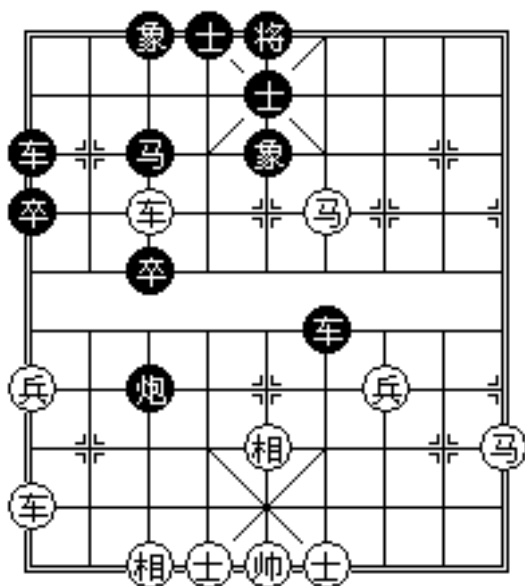
参考图32

参考图 32 着法：

1. 车二退六（捉） 炮9退2（捉）

2. 车二进六（捉） 炮9进2（杀）

红车长捉无根子，黑方一着为车炮联合捉少根子，一着杀。红方变着，不变作负。



参考图33

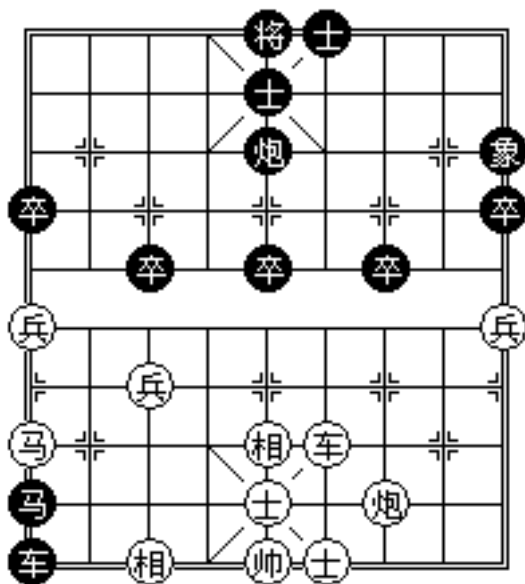
参考图 33 着法：

1. 马四退六（捉） 车 6 平 4（捉）

2. 马六进四（杀） 车 4 平 6（捉）

红方退马捉黑方车、炮，进马为杀。黑方车 6 平 4 捉红马，车 4 平 6 解杀后形成炮捉车，判“捉”。

红方一捉一杀，黑方两捉，双方不变作和。



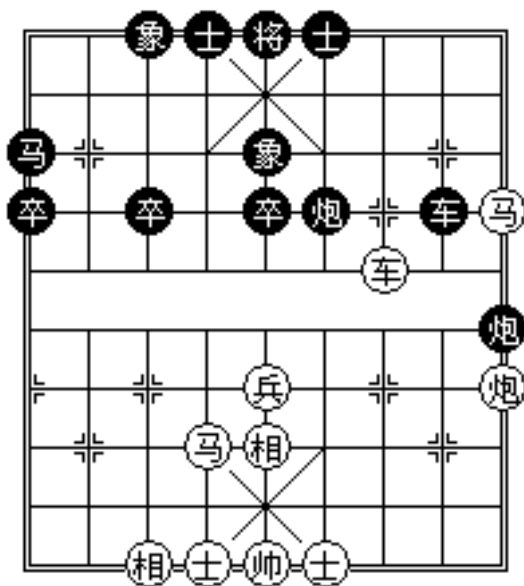
参考图34

参考图 34 着法：

1. 马九退七（捉） 车1平2（捉）

2. 马七进九（捉） 车2平1（捉）

红方长捉无根子，黑方长捉少根子，红方变着，  
不变作负。



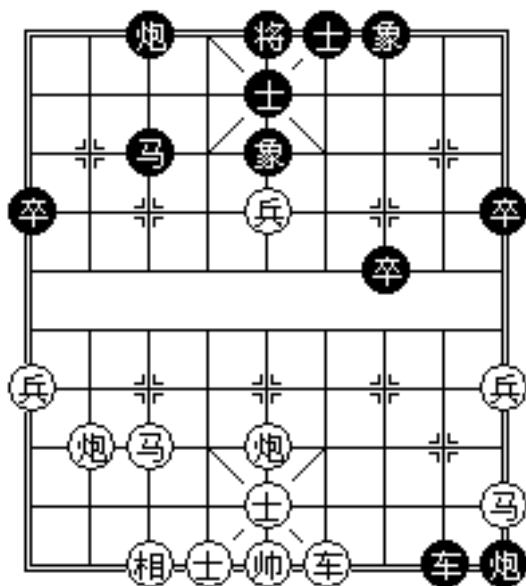
参考图35

参考图 35 着法：

1. 车三退一（捉） 炮9退1（捉）

2. 车三进一（捉） 炮9进1（捉）

红方长捉无根子，黑方联合捉子，红方变着，不变作负。



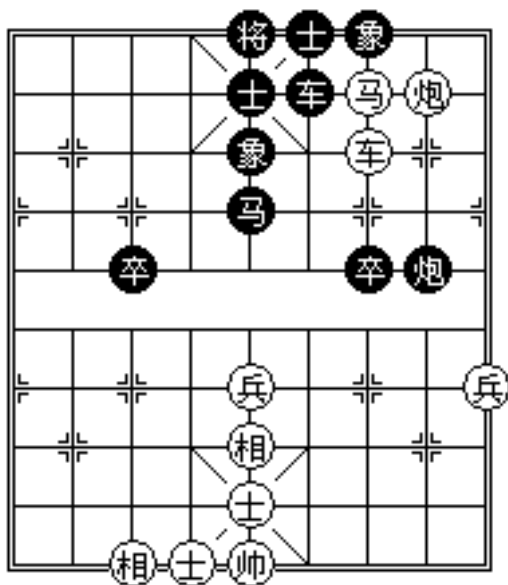
参考图36

参考图 36 着法：

1. 马一进三（捉） 车 8 平 7（捉）

2. 马三退一（捉） 车 7 平 8（捉）

红方长捉车，黑方联合捉车，红方变着，不变作负。



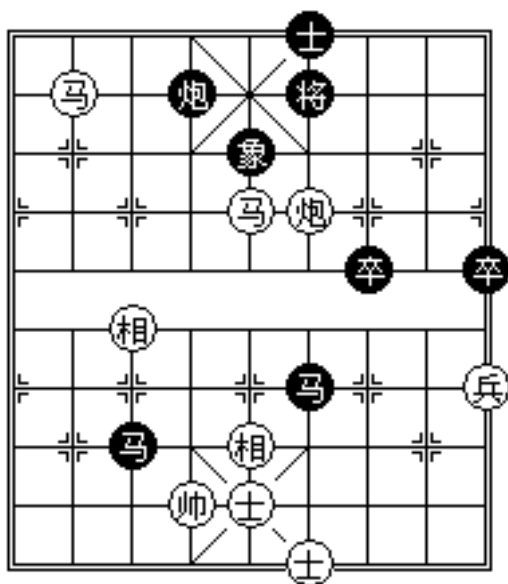
参考图37

参考图 37 着法：

1. 车三退一（捉） 马5进6（捉）

2. 车三进一（捉） 马6退5（捉）

红方车三退一捉马，黑方为长捉车，车三进一的作用分别为做根子捉子和车马炮联合捉车。黑方变着，不变作负。

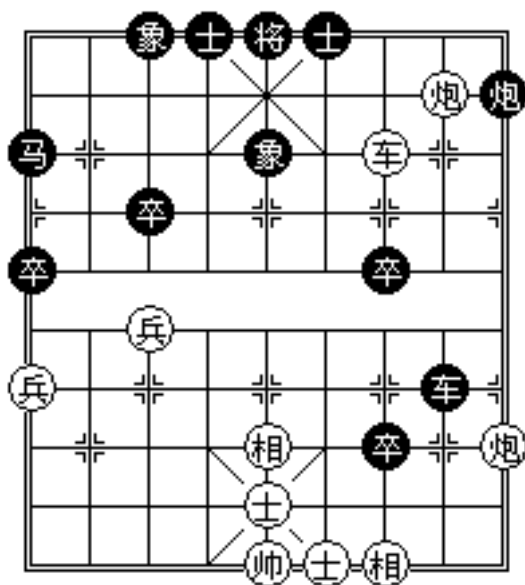


参考图38

参考图 38 着法：

1. 马八退七（捉） 炮4进1（捉）
2. 马七进八（捉） 炮4退1（捉）

红方长捉无根子，黑方马炮联合捉子，红方变着，不变作负。



参考图39

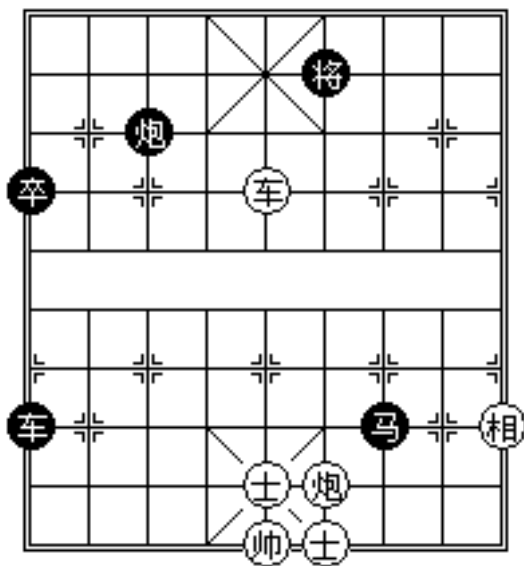
参考图 39 着法：

1. 炮二平六（捉） 车 8 平 4（捉）

2. 炮六平二（捉） 车 4 平 8（捉）

红方炮六平二为联合捉子，黑方长捉无根子，  
黑方变着，不变作负。





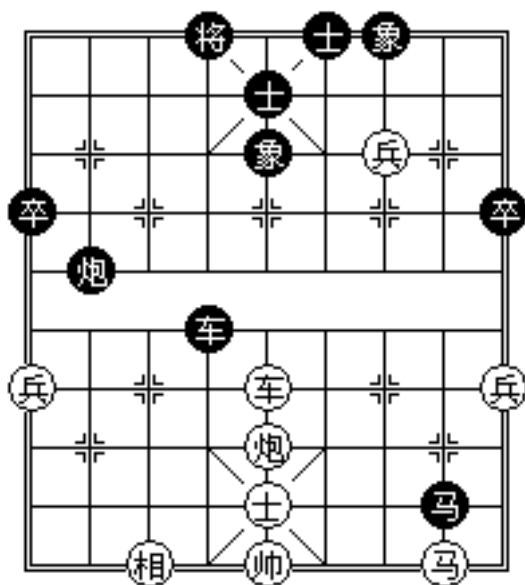
参考图40

参考图 40 着法：

1. 士五退六（捉） 炮3进7（将）

2. 士六进五（杀） 炮3退7（捉）

红方一捉一杀，黑方一将一捉，双方不变作和。



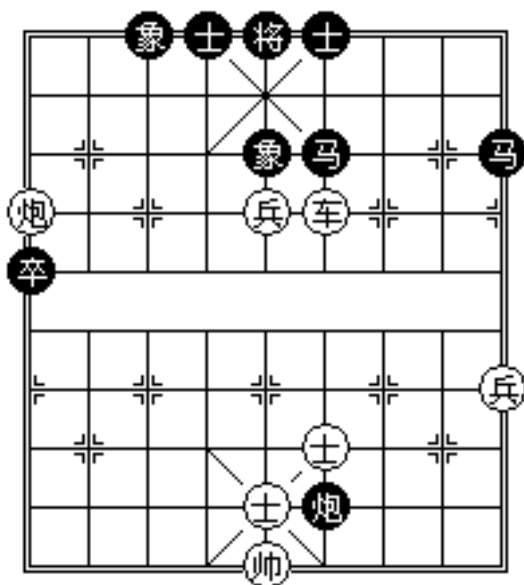
参考图41

参考图 41 着法：

1. 车五平八（捉） 炮2平5（杀）

2. 车八平五（捉） 炮5平2（杀）

红方两捉，黑方两杀，双方不变作和。



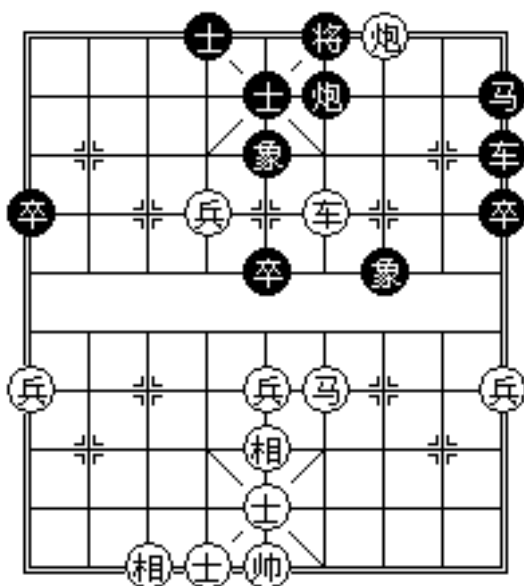
参考图42

参考图 42 着法：

1. 车四平一（捉） 炮6平9（捉）

2. 车一平四（捉） 炮9平6（捉）

红方长捉无根子，黑方长捉车，双方不变作和。



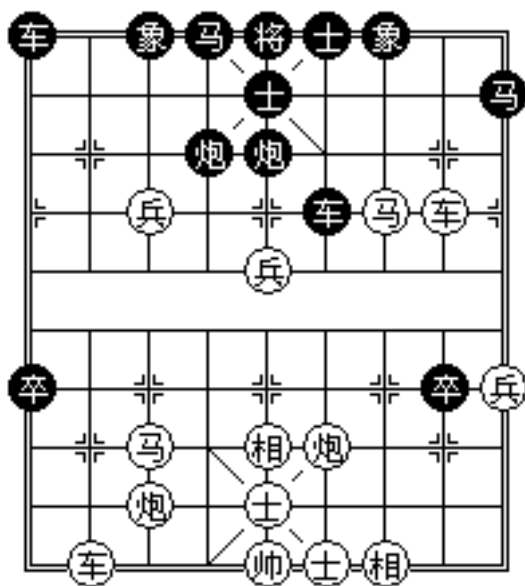
参考图43

参考图 43 着法：

1. 炮三平一（捉） 马 9 进 7（捉）

2. 炮一平三（捉） 马 7 退 9（捉）

红方一着捉车一着捉象，黑方长捉无根炮，双方不变作和。



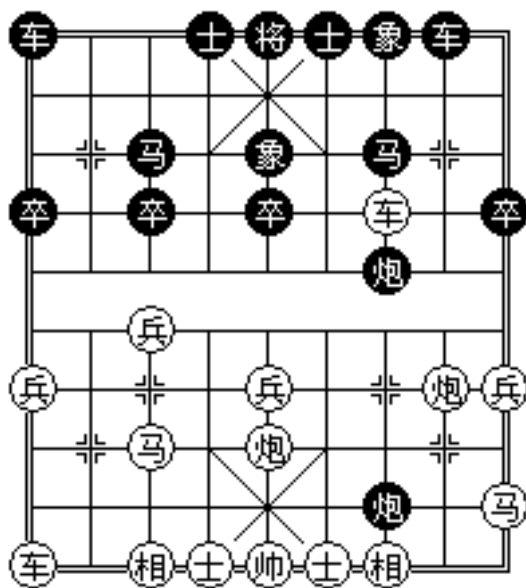
参考图44

参考图 44 着法：

1. 车二平一（捉） 马9进7（捉）

2. 车一平二（捉） 马7退9（捉）

红方长捉无根子，黑方长捉车，双方不变作和。



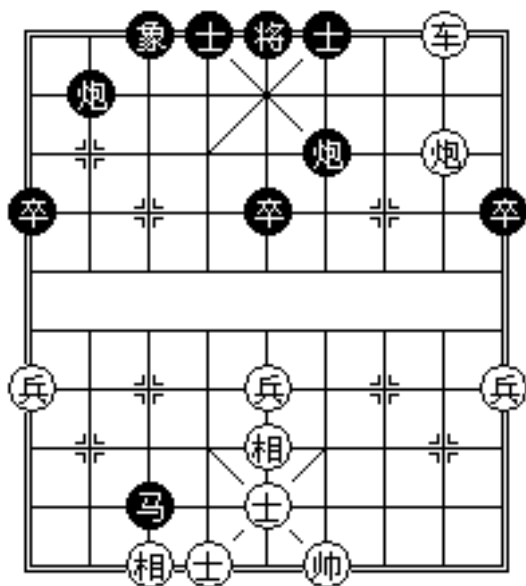
参考图45

参考图 45 着法：

1. 炮五平三（捉） 后炮平 5（将）

2. 炮三平五（捉） 炮 5 平 7（捉）

红方长捉无根子，黑方一将一捉车，双方不变作和。



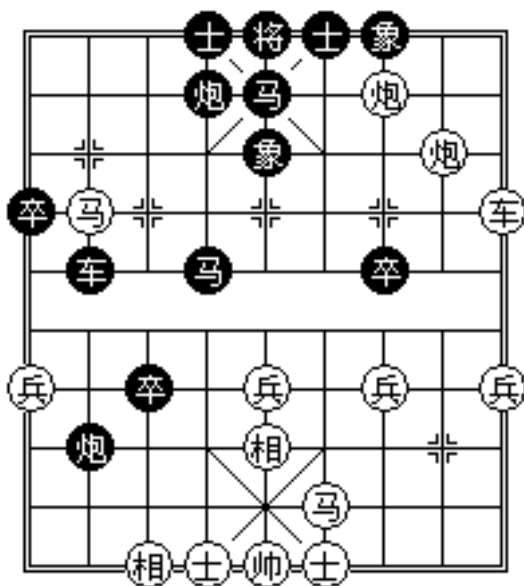
参考图46

参考图 46 着法：

1. 车二退一（捉） 士 6 进 5（捉）

2. 车二进一（将） 士 5 退 6（杀）

红方一捉一将，黑方一捉一杀，双方不变作和。



参考图47

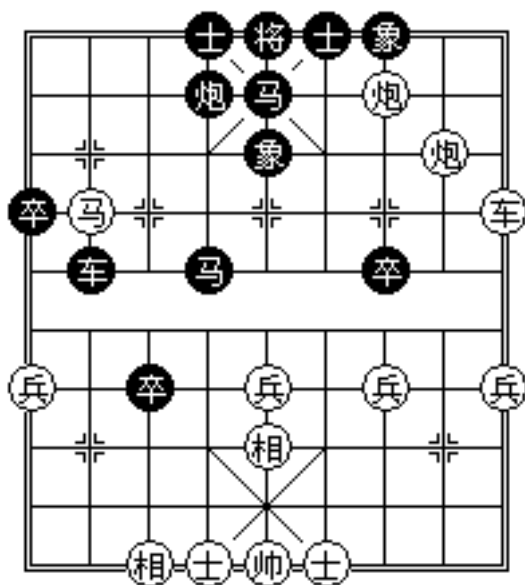
参考图 47 着法：

1. 马八进七（捉） 车2平3（捉）
2. 马七退八（捉） 车3平2（捉）

红方进马退马使黑方 4 路炮不能离线，为长捉无根子；黑方一着捉无根子，一着捉少根子。红方变着，不变作负。

本图中红方没有一路车和黑方 2 路炮，则为红方联合捉无根子，黑方长捉无根子，黑方变着，不变作负。





参考图48

参考图 48 着法：

1. 马八进七（捉） 车 2 平 3（捉）

2. 马七退八（捉） 车 3 平 2（兑）

红方联合捉无根子，黑方一捉一兑，红方变着，不变作负。

# 附录

## 附录一 循环赛对局秩序表

### 使用说明

在循环赛开始前，按参加人（队）数制成由 1 至若干的顺序签号，每一运动员（队）抽得一号（即为参赛代号）。比赛开始，依照附表规定的配对号码逐轮对弈，号次在前的运动员执红棋先走，在后的执黑棋后走（如果是团体赛，则号次在前面的队，单数台均执红棋先走，双数台由另一方执红棋先走）。若比赛是两局制，则各轮第一局执红棋先走者，在第二轮改执黑棋后走。如为多局制，可依次交换向后走。

若参赛的人（队）数是单数，则表中每轮第一栏内未加括弧的那一号运动员（队），在该轮轮空。

### 编排方法

当参加人（队）数超出附表所列的范围时，竟

赛组织机构可以按照以下方法编排适用的循环赛对局秩序表。

1.比赛人（队）数成双时，“最大号”不变；而人（队）数成单时，须将参加人（队）数加1，补成双数的“最大号”（如7个人的比赛，则“最大号”是8）。比赛的总轮次数，必然是“最大号”减1。

2.第一轮编排规律：首尾相对，依次靠拢，人数逢单，1号轮空。

3.“最大号”第二轮肯定执红棋先行，以后逐轮转换先后走，直至比赛结束。“最大号”永远列在最前面。

4.从第二轮起，“最大号”的每轮对手，必然是上轮表中位置排在最后的那个号；而其他各对编排规律是：上轮跨邻相遇，前后顺序依然，从后往前配对，直至全部排完。

### 3 或 4 人对局秩序表

轮次	对局者	
1	1-(4)	2-3
2	(4)-3	1-2
3	2-(4)	3-1

### 5 或 6 人对局秩序表

轮次	对局者		
1	1-(6)	2-5	3-4
2	(6)-4	5-3	1-2
3	2-(6)	3-1	4-5
4	(6)-5	1-4	2-3
5	3-(6)	4-2	5-1

### 7 或 8 人对局秩序表

轮次	对局者			
1	1-(8)	2-7	3-6	4-5
2	(8)-5	6-4	7-3	1-2
3	2-(8)	3-1	4-7	5-6
4	(8)-6	7-5	1-4	2-3
5	3-(8)	4-2	5-1	6-7
6	(8)-7	1-6	2-5	3-4
7	4-(8)	5-3	6-2	7-1

### 9 或 10 人对局秩序表

轮次	对局者				
1	1-(10)	2-9	3-8	4-7	5-6
2	(10)-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3	2-(10)	3-1	4-9	5-8	6-7
4	(10)-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5	3-(10)	4-2	5-1	6-9	7-8
6	(10)-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7	4-(10)	5-3	6-2	7-1	8-9
8	(10)-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-(10)	6-4	7-3	8-2	9-1

### 11 或 12 人对局秩序表

轮次	对局者					
1	1-(12)	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2	(12)-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3	2-(12)	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4	(12)-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5	3-(12)	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6	(12)-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7	4-(12)	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8	(12)-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-(12)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10	(12)-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-(12)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

### 13 或 14 人对局秩序表

轮次	对局者						
1	1-(14)	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
2	(14)-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
3	2-(14)	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
4	(14)-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
5	3-(14)	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
6	(14)-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
7	4-(14)	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
8	(14)-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-(14)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
10	(14)-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-(14)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
12	(14)-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-(14)	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

### 15 或 16 人对局秩序表

轮次	对局者							
1	1-(16)	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
2	(16)-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
3	2-(16)	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
4	(16)-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
5	3-(16)	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
6	(16)-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
7	4-(16)	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
8	(16)-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-(16)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
10	(16)-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-(16)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
12	(16)-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-(16)	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
14	(16)-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-(16)	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

## 17 或 18 人对局秩序表

轮次	对局者								
1	1-(18)	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2	(18)-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2
3	2-(18)	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4	(18)-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5	3-(18)	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6	(18)-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7	4-(18)	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8	(18)-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	5-4
9	5-(18)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10	(18)-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-(18)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12	(18)-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-(18)	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14	(18)-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-(18)	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16	(18)-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17	9-(18)	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1



## 19 或 20 人对局秩序表

轮次	对局者									
1	1-(20)	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2	(20)-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3	2-(20)	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4	(20)-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5	3-(20)	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6	(20)-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7	4-(20)	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8	(20)-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-(20)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10	(20)-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-(20)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12	(20)-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-(20)	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	17-18
14	(20)-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-(20)	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16	(20)-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17	9-(20)	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18	(20)-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19	10-(20)	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

## 附录二 积分编排制定位编排法的编排原则和编排方法

### 一、编排原则

1. 参赛运动员（队）数宜为双数。

2. 赛前确定并宣布比赛进行若干轮，轮数应根据参赛人数、赛期长短、录取名次的多少确定，大致比淘汰赛制所需轮数多一倍，可适当有所增减，但尽量不要少于七轮，以减少偶然性。个人赛的轮数宜为单数，使运动员之间先后走局数尽量趋于平衡，最多相差一先。

3. 每轮比赛须为全体运动员（队）编排一次。除第一轮需抽签确定每个运动员（队）序号，其余各轮均排除抽签因素。

4. 每轮由最高分按积分段逐段向下编排。即首先同分者编对，次之近分者编对（尽可能避免跨越积分段），直至全部排通为止。

5.如参赛运动员（队）逢单数，个轮次轮空者成绩均以胜局计算，轮空的人（队）应是最低分段。

6.已相遇的过的对手不再编对。

7.同一单位的运动员原则上不回避配对。如某轮需回避，应在赛前补充规定中说明。

8.如遇规定编排时间已到而有的对局尚未结束的情况，为不影响下一轮比赛，可暂时先按和局计分进行编排，事后无论该局结果如何，本次编排内容均为有效。

9.尽量使所有参赛运动员下调、上调的次数（不含本积分段只有一人必然下调或上调）趋于平衡，同一运动员下调或上调的次数最多不超过两次。

10.在同一积分段中必须最充分配对，同时尽可能地平衡每个运动员先后手次数，其次尽可能地变换运动员上一轮的先后走。

11.检验指标：

（1）一个积分段本来可以做到的在平衡先后走

的前提下进行的充分配对，不致由于采用定位编排而出现障碍。

(2) 即使平衡先后走的要求难于全部满足，一个积分段本来可以做到充分配对，不致由于采用定位编排而受到妨碍。

(3) 在各轮次的编排中，应尽可能避免运动员多走三先或多走三后、连走三先或连走三后。

(4) 最后一轮（单轮次）编排完毕时，应尽可能地使全部参赛运动员的先后走局数得到最大限度的平衡——最多相差一先。

## 二、编排方法

### 1. 第一轮编排

首先确定运动员（队）序号。一般比赛可采用全体运动员一次性抽签确定序号。重要赛事应根据最新等级分或以往比赛成绩等因素选定一定数量的种子选手并排定序列（也可以其中一种为主体结合进行），其他运动员抽签或采用其他方法暂时排序，

列在种子选手之后。然后分成人（队）数相等的上、下两组（种子和非种子组），由裁判长主持各组分别以抽签方式确定每个运动员的正式序号。

为了简便抽签程序，可预先规定种子组抽 1、3、5……单数号，非种子组抽 2、4、6……双数号，并规定单号台次小号先走、双号台次大号先走，即近号配对原则——1-2、4-3、5-6……以此类推，号码在前者执红棋先走。据此，首轮编排的配对及先后走只需一次抽签便可完成。

近号配对的方法较为简便，易于操作。此外，还有首尾配对、对半交叉配对等方法。

## 2、优先编排的先后顺序

从第二轮起，每一轮都会产生高低不等的分数层（积分段），同时自然形成了要先（少先、平先连后、平先上后等）和要后（多先、平先连先、平先上先等）两种情况，主持编排者可用编排卡按积分段划分，分别按照多先或少先、连先或连后，以单

轮次小号在前、双轮次大号在前的顺序，即形成相对应的要现行和要后行的两行排序，便可进入正式编排了。

按照同分或近分对弈的原则，每个积分段（有时可能有一个以上分数层所组成）都必须首先确定由谁（只能选择一人）先找对手，这是保证唯一性编排的先决条件。无论是单轮次还是双轮次，选择优先编排者（不固定在要先行或要后行）的具体方法和顺序是：

（1）高分先编（含上一个积分段下调者，如下调者仅有一人即为先编者，如超过一人则按以下条款选择）。

（2）少先或多先的先编。在少先和多先有两个或以上时，着看他们与平先之间的差值，差值大的先编。如差值相等，则单轮次小号先编，双轮次大号先编。

（3）先后走局数相等（均为少先或多先或平先）

时，有连先或连后的先编。连先或连后有两个或以上时，连走次数多的先编。

(4) 如先后走、连走路数均相等，单轮次小号先编，双轮次大号先编。

(5) 先后走、上先或上后的局数均相等，单轮次小号先编，双轮次大号先编。

### 3. 优先配对的原则和顺序

在严格按照优先编排先后顺序的前提下，由优先编排者在本积分段的“异行”逐个选择配对者。其原则是三个优先：优先安排少先者与多先者配对；优先安排连先者与连后者配对；优先安排上先者与上后者配对。尽可能避免出现多三先、多三后或多二先、多二后和连走三先、连走三后或连先、连后，为方便后面轮次的编排提供一定的保证。

各轮次具体配对形式有以下五种：

(1) 同位配对：与“异行”排序列前者同位配对。

(2) 错位配对：若同位已相遇过，则仍由先编者在“异行”依次选择配对。

(3) 通行配对：若同位、错位均无法配对，或“异行”已无配对者，则在同行内向下按序号临近配对。

(4) 拆对配对：若本积分段有两人（含）以上未做到充分配对，或在低分遇困难号，应向上临近拆对，重新编排。请参见下列“拆对编排方法”。

(5) 下调配对：本积分段仅剩一人或无法充分配对时，则下调到下一个积分段优先编排。

4.确定先后走的方法（已配对的两个运动员之间）

(1) 少先 VS 多先，少先的先走。

(2) 平先连后 VS 平先连先，连后的先走。

(3) 平先连后 VS 连后，连后多的先走。

(4) 平先连先 VS 连先，连先少的先走。

(5) 平先上后 VS 连后，连后的先走。



(6) 平先上先 VS 连先，上先的先走。

(7) 平先上后 VS 连先，上后的先走。

(8) 先后走、连走、上轮先后走等条件均相同，则取相遇者两号相加之和，奇数小号先走，偶数大号先走。

(9) 为了尽可能避免高分者先后走次数不平衡，由倒数第三轮起，凡是积分不等的运动员（队）相遇，按“低分服从高分”的原则，优先平衡高分者的先后走。

(10) 在各轮已经考虑平衡先后走的情况下，如果在最后一轮中出现连三先、连三后或相差三先的配对，均不拆开重排。

## 5. 拆对编排方法

在本积分段中排不通或虽已排通但不是最佳平衡先后走时，拆对办法如下（假设已编排了 N 对）：

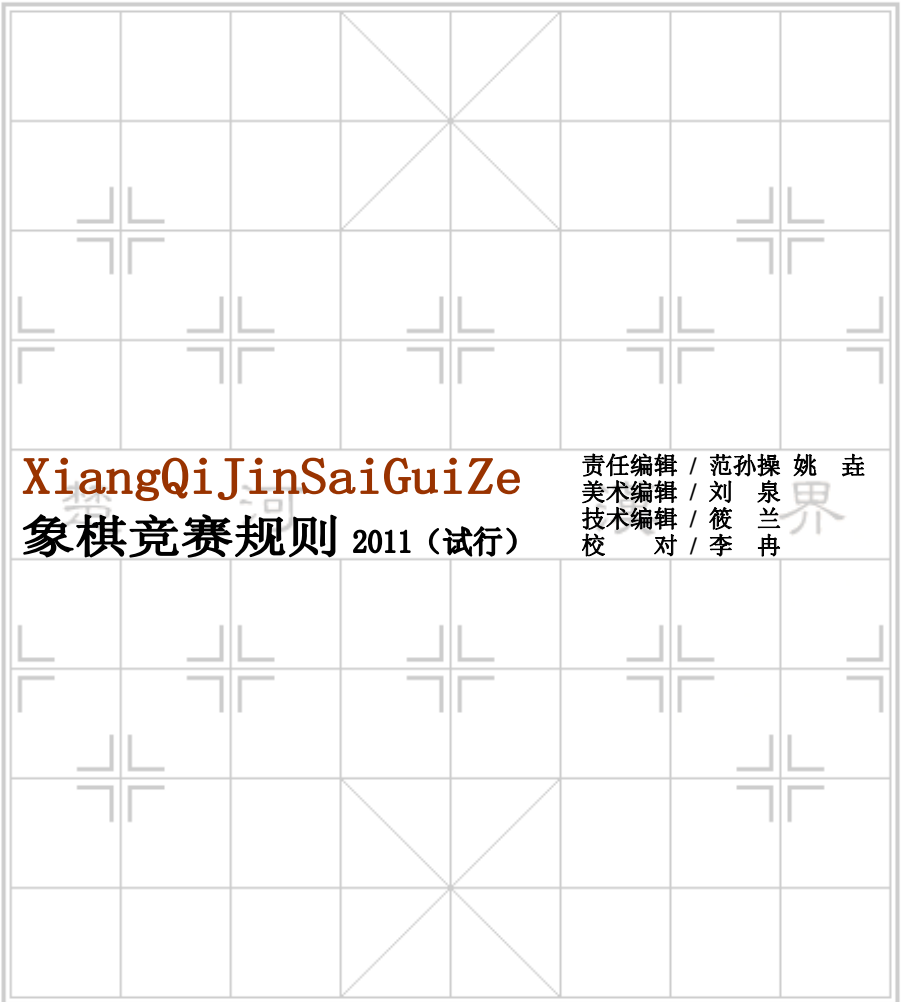
(1) 先将造成障碍的一对拆开，按照仍由先编者在配对序列中依次向下配对的原则重排，取其最

佳方案。如仍受卡，直至向上拆开  $N$  对。但尽量不要影响上一个积分段充分配对。

(2) 如仍排不通，下面有积分层时，排不通的下调；下面已没有积分层时，则把上一个同分段和本同分段视为一个新的积分段，将上一个同分段的最末一对拆开，重复前款的做法，直至排通，取得最佳方案。

(3) 为了尽可能保持在高分层中的适宜配对，向上的拆对不宜过多。确实难以排通时，则从下向上解决，先将受卡的“特殊号”配对，然后再由上往下配对，直至排通，以保证编排工作的合理性和竞赛的准确性。

附录三 单败淘汰赛、双败淘汰赛和单淘汰赛制附  
加赛对局秩序表



**XiangQiJinSaiGuiZe**  
**象棋竞赛规则 2011 (试行)**

责任编辑 / 范孙操 姚 垚  
 美术编辑 / 刘 泉  
 技术编辑 / 筱 兰  
 校 对 / 李 冉

ISBN 978-7-5009-4148-4



9 787500 941484