

世界象棋规则

世界象棋联合会 审定
中国象棋协会



人民體育出版社

序 言

世界象棋联合会（WXF）World Xiangqi Federation，于1993年4月6日成立于北京。多年来，世界象棋联合会紧密联合各会员、会友单位，通过举办国际性象棋比赛，开展各类象棋活动，一直积极推动象棋运动的国际化发展。

近年来，随着各种级别和形式的象棋国际性赛事不断增多、文化交流活动愈发丰富，出版《世界象棋规则》的需求日渐急迫。2017年11月15日，在菲律宾召开的世界象棋联合会第七届执委会第一次会议上，经霍震霆主席积极倡导，在亚洲象棋联合会的大力支持下，会议决定，在亚洲《象棋比赛规例》第四次修订本的基础上制定、编辑、出版统一的《世界象棋规则》，以扩大项目影响力、促进竞技水平提高、保障竞赛有序进行。

《世界象棋规则》基本采用了亚洲《象棋比赛规例》第四次修订本原文，仅对个别重复部分和编排次序做了调整。规则的出版，为象棋项目的国际化发展走出了重要的一步。在此，衷心感谢亚洲象棋联合会多年来

在规则发展方面所作出的重要贡献，感谢李志海先生和各位象棋元老多年来潜心研究、制定、修订规则过程中的无私奉献，感谢林关浩秘书长的大力支持。特别感谢方浩鉴先生对英文的全文翻译和校对。诚挚感谢中国象棋协会和陈泽兰主席在本《规则》出版工作方面所给予的帮助和作出的努力。

《世界象棋规则》第一次正式以中、英文双语出版、发行，将对象棋运动在世界范围内的推广、普及和提高有着重要的作用和积极的意义。

世界象棋联合会

2018年4月



目 录

第一章 行 棋	1
第1条 棋盘和棋子	1
第2条 棋子走法	2
第3条 胜负和	4
第4条 对局规定	5
第二章 比赛通则	7
第5条 比赛的性质和办法	7
第6条 对局时间	7
第7条 记录	8
第8条 限着	10
第9条 成绩计算	11
第10条 名次确定	11
第11条 弃权及退出比赛	13
第12条 赛员须知	14
第13条 犯规	15
第三章 比赛组织	16
第14条 竞赛规程	16
第15条 组织委员会	16

第16条 赛务组织	16
第17条 裁判职责和细则	17
第18条 仲裁委员会	19
第四章 棋 例	21
第19条 术语解释	21
第20条 棋例总纲	23
第五章 棋例细则	25
1. 单方长将	25
2. 双方长将	26
3. 二将一还将	27
4. 长杀	27
5. 解杀反杀	29
6. 一将一杀	30
7. 一将一捉或多将一捉	30
8. 一将一闲，一将一要抽吃	31
9. 一捉一要抽吃	33
10. 炮长捉车	33
11. 一炮分捉两车	37
12. 车捉有根炮	39
13. 车捉无根炮	40
14. 车被卧槽马牵制	44
15. 马炮长捉车	45
16. 马长捉车	47
17. 车、马互相长捉	48

18. 车长捉马	49
19. 捉同类子	50
20. 炮方变换炮台捉对方无根马、士、象及卒	52
21. 炮方变换炮台捉对方的车	55
22. 车被炮牵制不能离线	56
23. 将（帅）长捉子	58
24. 兵（卒）长捉子	59
25. 将（帅）或兵（卒）联合他子捉子	60
26. 车长捉过河兵（卒）	61
27. 一子或两子分捉两子或多子	62
28. 两子或多子长捉子	65
29. 长捉假根子	66
30. 长捉真根子	67
31. 长捉兼长兑	69
32. 车炮联合牵制车帅	71
33. 长要抽吃	73
34. 长拦	74
35. 长兑、长献	75
36. 补充棋例	77
36.1 长捉举例	77
36.2 非长捉举例	77
36.3 互相长捉举例	78
36.4 长杀兼长捉举例	79
36.5 捉车举例	79
附录 循环赛对局秩序表	80
后记	85

第一章 行 棋



第1条 棋盘和棋子

1. 棋盘由九根直线和十根横线相交组成，棋盘上共有九十一个交叉点，象棋子就摆放和活动在这些交叉点上。棋盘内之直线通至横五线处中断，形成之空间，称为“河界”。双方横一至三和直四至六线处划以斜交叉线，称为“九宫”。

2. 棋子共有三十二枚，分为红黑两组，每组十六枚，各有七种子力，其名称和数目如下：

红棋子：帅一枚，车、马、炮、仕、相各两枚，兵五枚。

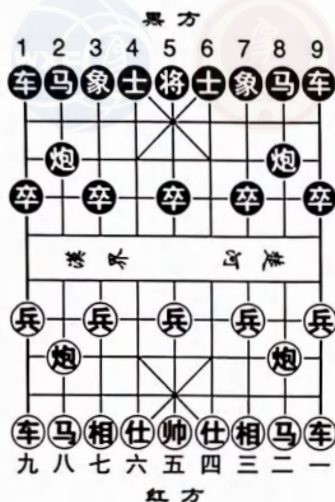
黑棋子：将一枚，车、马、炮、士、象各两枚，卒五枚。

（规范棋子亦可采用繁体字）

3. 比赛用之标准棋盘形制应每一格均为正方形，每方格之长度阔度均应为 3.5 厘米，而每只棋子之直径应为 2.5 厘米 ~ 2.7 厘米，大小与棋盘合适配置。棋盘的河界中央注明“楚河汉界”。（如图A）棋盘和棋子的底色均应为白色或浅色，棋盘上直横线应同为蓝色、黑色或深色。棋盘外四周应留有适当空间面积。棋子面色分红黑两组，字体和圆框应当清晰醒目。书刊上的图式用直式，红在下方，黑在上方。赛场上用的大棋盘是横式，红方在右，黑方在左，棋盘大小得配合赛场相应增大，大棋盘左右方留有适当空白地方，备悬挂双方队名及赛员姓名之长方形红黑名牌，另备正方形书上“胜”字及“和”字方牌，若红胜则在红方盘地上挂上“胜”牌，黑方

胜挂在黑方，若和，则在河界上挂上“和”牌。

4. 对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆法见下图A：



图A

第2条 棋子走法

1. 帅（将）活动范围只限在九宫之内，每着只准走一步，前进、后退、左右平移都可以，但不能斜走。

2. 仕（士）只限在九宫内斜线走一步，可进可退。

3. 相（象）只限在己方地盘活动，不能越过“河界”，每一着斜行两步，俗称相（象）行田，但当田字中心有别的棋子时（俗称“塞象眼”）则不能走过去。

4. 车可以直进、直退或横走，不限步数。距离不限，但不

能跳过任何棋子而行。

5. 马的走法是一直（或一横）一斜，即俗称“马行日”，但如果一直在（或一横）的地方，同方向有别的棋子时（俗称绊马脚或蹩马腿），则不能走过去。

6. 炮的走法与车相同，唯在吃对方棋子时，其所行直线（或横线）当中，须有另一只棋子（俗称炮架）。

7. 兵（卒）每着只限行一步，未过河界时，只能直行，过河界后，横直行均可，但不能后退。

8. 走一着棋时，如己方棋子走到的地方有对方棋子在，则可以把对方棋子吃掉并占据该位置，但该位置已有己方棋子时，则不能吃去或占据。吃子的一方，必须立即把被吃掉的棋子从棋盘上拿走。

9. 帅与将在同一直线上不准直接相对，即中间必须有另一只棋子隔开。

10. 一方的棋子要在下一着把对方之帅（将）吃掉，称为“将军”或者“叫将”，被“将军”之一方必须应对，叫作“应将”，如无法“应将”，即被“将死”。应付对方“叫将”有下述多项应法：

A. 帅（将）走避；

B. 吃掉“叫将”的棋子；

C. 以其他棋子拦截或走开己方炮架；

D. 若不知“叫将”而误走别着（未离手，不符合“自杀着法”），必须先用该摸过的子“应将”（并判技术犯规一次），如该子不能解将时，才可改用别子（亦判技术犯规一次）。如认负则不必记录犯规。

11. 轮到行棋的一方无子可走，即被“困毙”。

第3条 胜负和

1. 胜负之判决

A. 对局时一方出现下列情况之一，为输棋（负），对方取胜：

I. 被“将死”；

II. 被“困毙”（俗称“欠行”）；

III. 走棋后（已离手）形成“自杀着法”。

B. 在规定时间内，未走满规定之着数者即为负局。

C. 任何一方走出禁止的着法，经三次循环后，裁判员要求变着，而仍重复不变者，即为负局。

D. 超过了比赛规定的迟到判负时限。

E. 在对局中，一方认输，另一方即为胜局。

F. 每一赛局，一方“技术犯规”两次，或漏抄记录16着，或违例四次，皆判负局。

G. 在对局中拒绝遵守本规则或严重违反纪律者亦判负。

H. 一方长将，另一方长捉，则长将者必须变着，不变作负。

I. 一方犯例而另一方不犯例时，应由犯例方变着，不变作负。

2. 和之判决

A. 对局双方均无法取胜者，或一方提议作和而对方表示同意，或裁判员判和者，均为和局。

B. 凡演成循环归原状态，双方均无犯例而经四次仍不变着者，可判和局。

C. 双方均同时触犯同一禁例者，可判和局。

D. 符合自然限着之回合规定，即在连续50回合（双方共走100着），双方均未有吃过一个棋子，经裁判员认同后，即判为和局。

第4条 对局规定

1. 对局开始，由红方先走，以后双方轮流各走一着。一局制，可用猜先之方法决定谁执红子先行。两局及多局制，先用抽签方法决定第一局谁执红子先行，以后每一局换先，交替地互换红黑子（俗称分先）。在循环赛中，每轮每局根据编号由编定之秩序表确定谁执红子。在积分编排制之比赛中，每轮均重新编排，可以采用电脑软件辅助编排赛程，有关细节可列入补充规定。

2. 摸子走子

A. 触摸己方之棋子，必须走该子。除非所触摸的棋子受行棋规定根本不能走动，方可改走他子（此种情况应被判作技术犯规）。

B. 触摸了对方的棋子，就必须吃掉那个棋子，只有自己任何棋子都无法去吃对方时，方可另行走子（此种情况应被判作技术犯规）。

C. 先摸己方棋子，后又摸对方棋子，则前者必须吃掉后者，否则将按以下顺序来处理：

I. 如果前者无法吃掉后者，就必须走动前者；

II. 如果前者根本不能走动，则必须用另外之棋子去吃后者；

III. 若是没有任何一子可吃掉后者的情况下，才可另走它子（三项均属技术犯规）。

D. 先摸对方棋子，后又摸己方棋子，则后者必须吃掉前者，否则将按以下顺序来处理：

I. 如果后者无法吃掉前者，则必须用其他子吃掉前者；

II. 若无任何一子可吃前者，则必须走动后者；

III. 后者根本无法走动，方可改走别子（三项均属技术犯规）。

E. 同时触摸双方的棋子，处理顺序与【D】同。

F. 裁判可随时摆正棋盘上的棋子，若赛员要自行摆正时，必须先向裁判或对方声明，征求对方同意而且只能在自己走棋的时间内进行，否则以摸子处理。

3. 落子无悔

一着棋走了之后，不得再予更改，以手离开棋子为准。

4. 错误处理

A. 对局过程中，如有一方多走一步棋或棋子走往不能走的位置又或被意外移位等错误，应及时通知裁判处理，纠正错误。走错的一方，判技术犯规一次。

B. 先后走棋颠倒，开赛后不予处理，对局结果有效。

5. 自杀着法

一方行棋后（已离手）形成帅、将直接面对面，或主动送吃帅（将），或被“将军”时误走它子而没有“应将”，这均属于“自杀”着法而马上判负。

6. 技术犯规

每局棋赛，任何一方技术犯规两次则判负。

7. 违例的处理

每局棋赛，任何一方违例四次则判负。

第二章 比赛通则

第5条 比赛的性质和办法

1. 比赛性质分个人赛及团体赛。如属表演可分为单人赛、双人赛或多人赛（每人轮流走一步）。
2. 比赛名称有国际赛、全国（或全区、全省、全州、全市）个人赛及团体赛或友谊赛、选拔赛、邀请赛等。
3. 比赛办法分淘汰制、循环制、分组循环制、积分编排制、积分编排结合淘汰制等。

第6条 对局时间

1. 基本用时加秒制（电子计时钟）：例如每方基本用时60分钟，每走一步加30秒。时限用完即判为负局。
2. 限时限着制（电子计时钟、普通计时钟均可）：在规定时间内走满规定着数。例如要在60分钟内走满25着，两小时以后为5分钟应走满10着，直至对局结束。在上述时间内，不能走满规定着数者，按超时论判负。
忘记按钟裁判不予提醒，棋手必须在走棋后方可用走子的手轻按钟。
- 如举行快棋赛，可由赛会自行视需要而决定时限规定。
3. 限时包干制：规定时限内完成比赛，不限着数。
4. 棋钟通常放在红方左手旁。裁判长宣布开始比赛，黑方

先按钟，然后由红方走第一着后按钟，以下继续比赛。棋钟开动后，赛员如有问题提出，均须使用己方时间，不得按停钟，裁判在解释问题时，如认为有需要，可按停棋钟。

5. 每场比赛尽可能当场结束，如到完场时间仍未结束即封棋，并由该局行棋的一方写暗着，由裁判录下棋图，并经双方认可，封存于信封内，当封棋时裁判和双方赛员应在场，该行棋的一方在思考暗着时应利用自己的时间，写好暗着交与裁判后方可按停棋钟，裁判将双方已用时间写在信封上，以备揭封时将时钟调校至相同时间。

“揭封”继续比赛时，如发现该行棋的一方所记下之着法有误差而又解释不通，即应判负。但如有一方自动弃权，则作对方取胜。

6. 在对局过程中，如发现棋钟出现故障，应立刻提出，由裁判更换，若钟面误差较大，裁判应向双方明确表示如何进行调整，由裁判根据实际情况而裁定。

7. 在规定时限内，未完成对局者，按“超时”论。一方虽走出规定时限内的最后一着棋，但没来得及按钟，以致超过时限，应按“超时”判负。

第7条 记 录

赛员应自行带备用笔记录着法，每一着均力求清晰准确，并注意下列事项：

1. 采用文字棋子时，用传统记录法，每一着棋可用四个字来表明，例如：炮二平五，马八进七。

A. 第一个字是棋子名称，如车或兵等；

B. 第二个字是棋子所在的直线的序号，如“一”或“二”等；

C. 第三个字是棋子移动的方向，向前为“进”，向后为“退”，横走为“平”，共有三个方向；

D. 第四个字记棋子到达新位置的直线序号，或是进、退几步的数字。

2. 可以采用国际化记录法：

A. 车二进六 → 车2+6；

B. 马三退五 → 马3-5；

C. 炮二平四 → 炮2=4。

3. 可以简写记录如下：

A. 炮二平五 → 炮25；

B. 马八退七 → 马8 $\bar{7}$ ；

C. 士五进四 → 士5 $\underline{4}$ 。

4. 可以采用英文代号如下：

A. 炮 → C (Cannon)；

B. 马 → H (Horse)；

C. 车 → R (Chariot)；

D. 相、象 → E (Elephant)；

E. 仕、士 → A (Adviser)；

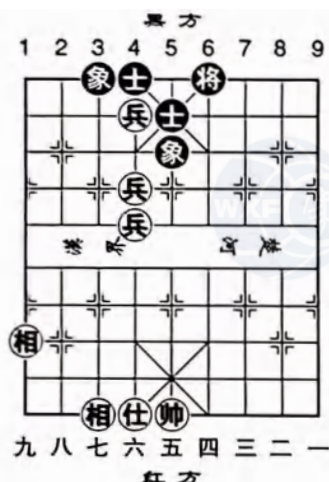
F. 兵、卒 → P (Pawn)；

G. 帅、将 → K (King)。

例如：1. C2=5, H8+7；2. H2+3, R9=8；3. R1=2, H2+3……

5. 如在同一直线上有己方两个同类棋子，在记录着法时可用“前”“后”来表明，例如：前炮平五、后马进八、前车进二等。

若有三个兵（卒）在同一直线，第一个字则代表前兵（1）、后兵（3）或中兵（2）。请参考图B，轮到红方行棋：



图B

i. 红把后兵（骑河兵）横走到中线，棋步写法为 $\rightarrow 36 = 5$;

ii. 红把中间的兵（卒林线兵）横走到中线，棋步写法为 $\rightarrow 26 = 5$;

iii. 红用前兵（兵在象眼位置）吃掉中士，棋步写法为 $\rightarrow 16 = 5$ 。

6. 每局累积漏记16着棋（含无法辨认的记录）判负。

7. 棋赛完毕后双方必须复盘，双方须将完整着法记录交

于赛会，裁判如果认为某份记录不够清晰准确，有权要求该赛员在对局结束后书写补正。录谱由胜方负责输入对局着法；和局则由红方负责输入对局着法。

第8条 限 着

采用“自然限着和棋”限步办法，由第一着开始，凡双方共走100步仍未有吃子记录，不论局势如何均作为和局。可由赛员一方提出，经裁判审查，或由裁判审查步数提出判和。在限着内提和方“将军”最多只计十着，超过则为无效步，要扣除。在裁判审查着数时，应按停棋钟。如审查后发现未达100着，则判提和方“技术犯规”一次，并扣除该赛员剩余时间五分钟，如因此超时则判负。如双方均未提出审核，裁判也可审核着数判和。

当提和方要求裁判审查步数时，提和方必须依据他的对局

记录进行复盘（也可以参考对手的对局记录），如果记录不详无法复盘到提和的局面，将以“未达100着”来处理，则判提和方“技术犯规”一次，并扣除该赛员（提和方）剩余时间五分钟。

第9条 成绩计算

1. 一局制：每局胜棋得2分，负棋0分，和棋各得1分。亦可每局胜棋得1分，负棋0分，和棋各得0.5分。视编排软件而定。

2. 两局制：每局按胜负和记分，胜一局2分，和各得1分，负一局0分，称为“局分”或“小分”；每场胜两局或一胜一和得“大分”2分，和各得1分，负棋方0分。

3. 团体赛一局制：分别记“场分”（团体分）及“局分”（个人分）；每场棋赛结果，局分多者为胜方，场分记2分，局分少者为负方，场分记0分，局分相等为平，场分各记1分。

4. 团体赛两局制：分别记“场分”（团体分），“大分”（胜一人得2分，和一人得1分，负一人0分）及“小分”（胜一局得2分，和一局得1分，负一局0分）；大分多者为胜方得场分2分，少者为负方，场分0分。当大分相同则计小分，多者为胜方得场分2分，大小分均相同者为和，每队各得场分1分。

第10条 名次确定

1. 淘汰赛制

赛前由赛会在赛员或棋队中选出种子赛员或种子队，分配在不同组别，避免初复赛即碰头，如棋手或棋队赛和，可以考

虑加赛快棋决定胜负，至于快棋每方用时，可由赛会自行决定并列入“补充规定”。

2. 一局循环制个人赛

根据个人积分排列名次，多者列前。如积分相等，则按以下顺序依次区分：

- A. 小分
- B. 两人对赛胜负
- C. 胜局多者为胜
- D. 后手胜局多者为胜
- E. 后手赛局多者为胜
- F. 两人对赛时执后手者为胜
- G. 技术犯规少者为胜

3. 一局积分编排制个人赛

根据个人积分排列名次，多者列前。如积分相等，则按以下顺序依次区分：

- A. 对手分
- B. 直接对赛胜负
- C. 胜局多者为胜
- D. 后手胜局多者为胜
- E. 后手赛局多者为胜
- F. 强对手分
- G. 技术犯规少者为胜

4. 循环制团体赛

根据各队所得场分排列名次，多者列前。场分相同时，则按以下顺序依次区分：

- A. 总局分
- B. 小分（所胜对手全部场分；所和对手一半场分）
- C. 取胜场数多者排前

- D. 全队胜局多者排前
- E. 两队对赛胜方排前
- F. 第一台总分高者排前
- G. 后手局数多者排前
- H. 全队技术犯规少者排前

5. 积分编排制团体赛

根据各队所得场分排列名次，多者列前。场分相同时，则按以下顺序依次区分：

- A. 对手总场分
- B. 全队总局分
- C. 两队对赛胜负
- D. 对手总局分
- E. 第一台总得分
- F. 后手出场次数
- G. 全队技术犯规少者排前

第11条 弃权及退出比赛

1. 零迟到。自裁判长宣布棋赛开始，赛员未到达座位即判负。

2. 参赛棋队或赛员不得无故退出比赛，如必须退出者，须向竞赛组织机构申明正当理由，并取得同意。在开赛前退出，如属循环制或积分编排制，应考虑补足双数并重新抽签。

3. 在循环制比赛中，凡赛员（或棋队）中途退出比赛，如果已赛对手不足半数者，则所有已赛结果一概注销（包括其对手所得的分数）。若已下过半数或以上的场数，则其成绩有效，其余未赛的对局均作弃权论，对方获胜。

4. 在积分编排制比赛中，不论比赛是否过半，已赛结果均

有效，未赛对局均作弃权论，对方获胜。

第12条 赛员须知

1. 赛员需服装整洁，仪态大方，有礼貌和风度，使赛员地位受到尊重，不得出现有碍观瞻和失态的举动。

2. 赛员需了解本规则的全部条款、比赛程序、章程以及其他临时补充或修正的规定。在出现问题时，不得以“不了解”作为推卸的借口。

3. 赛员应有体育精神，凡让分或双方蓄意媾和，一经查出确实，棋赛委员会有权取消其比赛权利及积分，情况严重者，经赛会提报当地棋会理事会，经判定后，将停止其参加棋赛的资格一年至三年。

4. 对局进行中如有问题，应在己方走棋的时间内提出，如对方犯规时则例外。发生争议时，赛员应服从裁判的判决，当场不得纠缠。如对裁判员的判决不服，可在赛后两小时内向仲裁委员会提出书面申诉，并付上诉费50美元（胜诉时上诉费如数奉还；败诉则没收）。仲裁委员会之判决为最后决定，不得有异议。

5. 比赛时必须用行棋的手按钟，按钟不可过重，违背者将记“违例”一次（再犯即算违例两次；每局棋赛，违例四次则判负）。

6. 对局结束后，赛员应立即在成绩单上填写比赛结果及在记录纸上填写双方所用时间，并由双方赛员及裁判当场签字认可。之后，赛员应离开赛场，不可留在场内拆棋。

7. 领队及赛员每次进入赛场内，必须佩戴大会证件。

8. 不得在赛场内吸烟。

9. 赛员还没有走棋就先按棋钟，记“违例”一次。

10. 参赛棋手禁止携带任何电子通讯器材（如手机、平板电脑等）进入赛场。违规者棋局判负。

11. 在一局棋开始比赛20回合（40着）内或双方子力又无大耗损时，双方愿意作和，裁判有权促请双方继续比赛，不得马上作和。

12. 碰乱棋子时，碰乱方应在自己用时内摆正，不判罚；如已按钟或按钟后碰乱棋子，判技术犯规一次；并为对方增加2分钟用时。所谓的“碰乱棋子”是指碰乱两个及以上棋子，或把棋子碰出棋盘外。

第13条 犯 规

赛员如触犯以下条款，即为技术犯规：

1. 对局时禁止随意离席或与任何人交谈及参考任何资料，也禁止用棋具或借助纸笔等对局势分析研究。

2. 禁止以任何方式干扰对方或分散对方注意力，也禁止一切妨碍比赛正常进行的言行，不得发出扰人神思之声响或动作（例如：敲打棋子、点棋盘等）。

3. 赛员不得在比赛进行中阅读任何书刊。

4. 在对局进行中，不得擅停、擅开棋钟。

5. 提议作和经对方拒绝后，不可连续提出。提出自然限着和棋，经审查不属实或记录不详，无法复盘到提和的局面。

6. 触摸己方不能走动的棋子，或触摸对方的棋子，而己方并无任何棋子可吃掉它。

第三章 比赛组织

第14条 竞赛规程

承办或协办当局应在比赛前制订竞赛规程并予以公布，规程通常包括：举办单位、棋赛名称、宗旨、参赛资格、报名办法（报名时间及地点、报名费）、比赛地点、日期及时间、棋赛制度（项目及内容）、对局时限、成绩计算、棋例、奖励办法等。

第15条 组织委员会

主办当局应设立组织委员会负责筹备及领导比赛之进行，制订竞赛规程及补充规定，处理工作人员及棋队队员之膳宿交通等问题，以及办理整个竞赛过程中不属于裁判员职责的事项，例如布置赛场、供应棋具用品（棋钟、记录纸张及积分表）、制备奖品等。

第16条 赛务组织

1. 竞赛组织应根据比赛的规模和条件，指定或聘用适量的裁判人员管理比赛，并任命一人为裁判长，也可以增设副裁判长一人至数人。

2. 其他赛务组工作人员应制备比赛秩序及成绩表格，棋队

及每一赛员之胜负及积分表，在表格上应一目了然，悬挂在赛场前面。每场赛后应尽快将每一赛员之成绩、对局记录分发与每一棋队及赛员。

第17条 裁判职责和细则

1. 裁判长的职责

A. 在赛会期间，裁判长是组织委员会代表，全面推进比赛的过程。

B. 领导全体裁判人员进行工作，召集有关会议，研究和分配工作等。

C. 负责竞赛规程之施行及解释，根据规程解决比赛中所产生的问题，并可决定在规则中未详尽或未有明文规定之细节问题，并向组织委员会提出修订竞赛规程建议。

D. 如举行团体赛，则在开赛前召开领队会议，解释赛制及规定，并抽签决定比赛程序。如属个人赛办法也同。

E. 在赛程进行中，因特殊原因而无法进行时，裁判长有权宣布暂停及安排恢复进行之时间与地点。

F. 负责解决异议之问题，并视需要召集领队会议听取意见解决，若赛员有申诉而裁判长解释仍未获接受时，可请赛员（或棋队）以书面向仲裁委员会申诉。如赛会未有设仲裁委员会，则裁判长的裁决即为最后的判决。

G. 裁判员不称职或严重错误，裁判长可停止其职务并换人。

H. 维护纪律并保证比赛顺利进行，有权取消赛员或棋队比赛资格。

I. 负责收集积分记录，并将结果制成表栏公布。

J. 按照规程制度决定奖罚。

K. 赛会闭幕时，宣布比赛结果。

2. 副裁判长的职责

协助裁判长工作，并在其不在场时，代行其职权。如副裁判长离开，应指定一裁判负责代其职务。

3. 裁判员的职责

A. 了解比赛的具体情况，熟悉规则及棋例。

B. 赛前认真查阅比赛场地，准备器材及其他必需用品，如棋钟、赛员名牌、记录表格、积分表、秩序表及纸张用笔等。

C. 赛前加强与参赛者的联系，阐明规则精神和执法尺度。

D. 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。

E. 根据比赛日程，负责每场的安排和监局。

F. 克尽责任，监局时注意双方赛员情况，如发现有漏抄记录，时间紧迫，应立即监察；如有违例或技术犯规、超时等，要依规则裁决；发现有可胜可和局面时，要注意“自然限着”规定。

G. 在对局中出现双方着法循环反复已达三次或以上，一方棋手要求裁决，称为待判局面（虽未有赛员提出，若裁判员察觉也应介入监察）。

（1）一方长将时，如再走一循环应立即判负，循环照将着法为有效步数。

（2）双方均为允许着法或禁止着法，符合“不变作和”的规定，裁判到达后，判定确已循环三次，裁判应指示如再循环一次即判为和局。

（3）一方为禁止着法，另一方为允许着法，犯禁方必须变着，若再重复循环一次即判负。

（4）一方在三个或三个以上交叉点以无积极意义的允许着法或禁止着法交替达9个回合时，经一方提出，按“待判局

面”处理。

H. 如有一方棋手提议作和，则必须在他自己走棋后提出。任何一方不得连续提和，提和方也不得立即撤回提议，对方口头不同意，或走出轮走的一着，即为拒绝和棋。

I. 维持赛场秩序，保持良好竞赛环境，使参赛者不受对方或观众之干扰。

J. 对违反纪律之棋手可向裁判长建议给予适当处分。

K. 接受组织委员会竞赛组的考评。

第18条 仲裁委员会

A. 凡具有相当规模的棋赛应设有仲裁委员会，国际赛事则邀请每队（或其中四队或六队）派一位资深人士连同赛会派出一位仲裁共同组织，如属个人赛则由赛会聘请资深裁判担任，人数至少三人或以上，以单数为宜。

B. 仲裁委员会的任务为接受棋队或赛员之申诉，审核比赛期间所发生之纠纷，保证竞赛规程、规则、棋例的正确执行。

C. 仲裁委员会根据申诉以及当场裁判、裁判组的报告进行复审，经调查、讨论，表决后对申诉所作的复审决定，即为最终裁决，并立即生效，棋队、赛员、裁判组均不得有异议。

D. 仲裁委员会审核应及早进行，不可影响其他场次比赛或颁奖，仲裁委员中如与其所属的棋队在纠纷问题中有关联，应实行避席。

E. 经仲裁委员会复审，判决裁判员的判决是正确的，参赛者必须坚决服从，复审判定有效后，仍纠缠不休的应加重处分，仲裁委员会根据其错误轻重程度可给予批评、警

告、严重警告、停止本场比赛或取消比赛资格的处分。

F. 经仲裁委员会复审，凡判定裁判员有错误，可根据裁判员错误程度对其进行教育或处分（包括停止其若干场比赛或本次比赛的裁判资格）。

G. 仲裁委员会对申诉所作的决定，均报告组织委员会备案，仲裁委员会于比赛结束后自行撤销。



第四章 棋 例

第19条 术语解释

象棋常用术语各均具有特定涵义，简释如下：

1. 将

凡走子直接攻击对方帅（将）者，称为“将军”，简称“将”。

2. 杀

凡走子企图于下一着将军或连续将军，令对方无法解救，称“杀”。

3. 捉

凡走子攻击对方“将”“帅”以外之任何一子，企图于下一着吃去者，称“捉”。

4. 兑

凡走子可互换吃去者，称“兑”。

5. 拦

凡走子拦阻对方子力之左右进退移动者，称“拦”。

6. 献

凡走子送吃者，称“献”。

7. 闲

凡走子性质不属于将、杀、捉、兑、拦或献者，称“闲”。

8. 长将

凡走子连续不停照将，演成归原状态者，称“长将”。此项诠释适用于“长拦”“长兑”及“长献”。

9. 长杀

凡连走杀着者，称“长杀”。

10. 长捉

凡甲方连走捉着，而乙方被捉之子，每着均走逃避着法，或以他子每着直接消解之，而甲方仍每着捉之者，称“长捉”。

11. 解杀

凡走子直接化解对方之杀着者，称“解杀”。此项诠释适用于“解将”与“避捉”。

12. 反将

凡走子化解己方被将，同时又还将对方者，称“反将”。此项诠释适用于“反杀反捉”“解杀反捉”“解将反将”。

13. 有根

凡被捉子如有其他子保护，可以反吃者，称“有根”，否则称“无根”。

14. 真根

凡有根子之“根”（即保护子）于该子被对方吃去时，确可反吃敌子者，称“真根”。

15. 假根

凡有根子之“根”于该子被对方吃去之后，不能移动反吃敌子者，称“假根”。

16. 一将一杀

凡将军后续走杀着者，称“一将一杀”。此项诠释适用于“一将一捉”“一将一闲”“一杀一捉”“一杀一闲”“数将一杀”“数将一闲”。

17. 二将一还将

一方步步叫将，另一方在解将同时，两步中有一步是还将，称“二将一还将”。

18. 二捉一还捉

一方步步捉子，而另一方在解捉时，两步中有一步是还捉者，称“二捉一还捉”。

19. 二捉二还捉

一方连续两步循环捉子，另一方亦在解捉同时，两步连续捉子，称“二捉二还捉”。

第20条 棋例总纲

1. 无论任何情况，一方长将作负；双方长将作和。

2. 长杀、一将一杀、一将一捉、一将一停、一将一要抽吃、一捉一要抽吃，双方不变，均作和局。

3. 一子长捉一子作负（但可长捉未渡河兵卒）；两子或多子长捉一子亦作负（但其中如有一兵卒或将帅者例外）。

4. 一子分捉两子或多子作和，两子分别捉两子或多子亦作和局。

5. 二捉一还捉、二捉者（指捉同一子）等于长捉，必须变着，否则作负。

6. 长捉真根子作和，长捉假根子作负。但马或炮如长捉有根车亦作负。

7. 长捉同类子作和，但该子如受牵制不能离线时，则仍作为长捉论，不变作负；活马长捉蹩脚马，仍作为长捉，必须变着。

8. 捉二而其中一着兼兑者仍作长捉，长捉兼长兑者，亦作长捉论。

9. 将帅或兵卒长捉任何子均作和；其联合一车或一马或一炮长捉一子亦作和局。

10. 长拦、长献、长兑、长要抽吃均作和局。



第五章 棋例细则

1. 单方长将

无论任何情况，单方一子长将或多子交替长将者均须变着，不变作负。

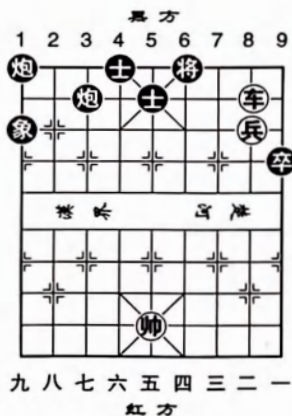


图 1

1. 车二进一 将6进1
 2. 车二退一 将6退1
 3. 车二进一 将6进1
 4. 车二退一 将6退1
 5. 车二进一 将6进1
 6. 车二退一
- 红长将须变着，不变作负。

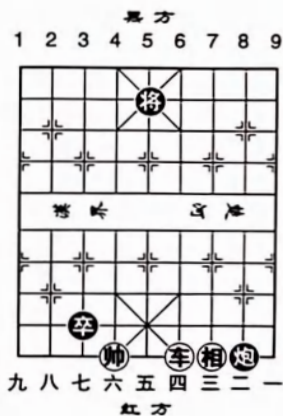


图 2

1. 车四平五 将5平6
2. 车五平四 将6平5
3. 车四平五 将5平6
4. 车五平四 将6平5
5. 车四平五 将5平6
6. 车五平四

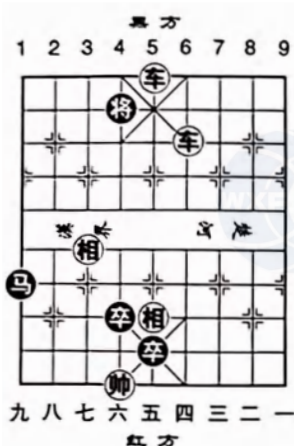


图 3

1. 车四进一 将 4 进 1
2. 车五平六 将 4 平 5
3. 车六平五 将 5 平 4
4. 车四退一 将 4 退 1
5. 车四进一 将 4 进 1
6. 车五平六 将 4 平 5
7. 车六平五 将 5 平 4
8. 车四退一 将 4 退 1
9. 车四进一 将 4 进 1

红方不停叫将，不论一子长将或两子交替长将，均属犯例，由红变着，红不变作负。

2. 双方长将

双方循环长将作和（亦即解将反将作和）。

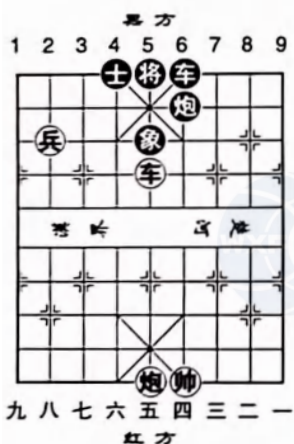


图 4

1. 车五进一 炮 6 平 5
2. 车五平四 炮 5 平 6
3. 车四平五 炮 6 平 5
4. 车五平四 炮 5 平 6
5. 车四平五 炮 6 平 5
6. 车五平四

红方平车有解将反将作用，黑方平炮亦然，双方长将，双方不变作和。

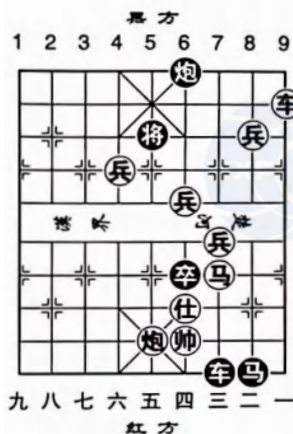


图 5

3. 二将一还将

二将一还将，长将者负。

1. 兵四平五 卒6平5
2. 兵五平四 卒5平6
3. 兵四平五 卒6平5
4. 兵五平四 卒5平6
5. 兵四平五 卒6平5
6. 兵五平四

红方每一步都叫将，黑方则一将一闲。红方长将犯例须变着，红方不变作负。

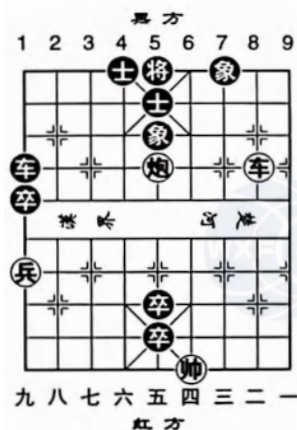


图 6

4. 长杀

长杀作和，一方步步催杀，另一方无论有无其他子力可以化解，抑或仅能走动将帅引避，均作为和局。

1. 车二平三 象7进9
2. 车三平二 象9退7
3. 车二平三 象7进9
4. 车三平二 象9退7
5. 车二平三

红方一捉一杀，黑方两闲，双方不变作和。

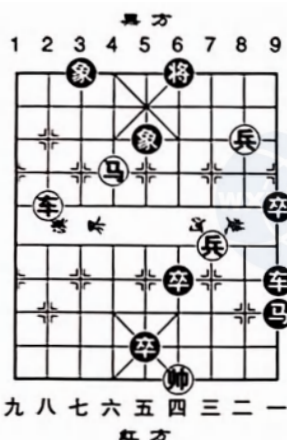


图 7

1. 马六进七 将 6 进 1

2. 马七退六 将 6 退 1

3. 马六进七 将 6 进 1

4. 马七退六

红方长杀没犯例，双方不变作和。

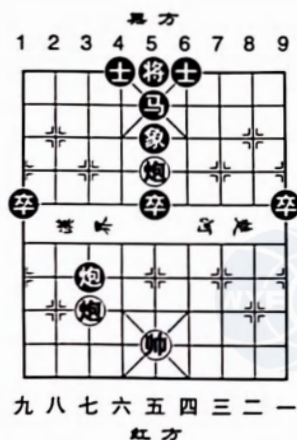


图 8

1. 炮七平三 炮 3 平 7

2. 炮三平七 炮 7 平 3

3. 炮七平三 炮 3 平 7

4. 炮三平七 炮 7 平 3

5. 炮七平三

红方长杀，黑方长拦，双方都没犯例，双方不变作和。

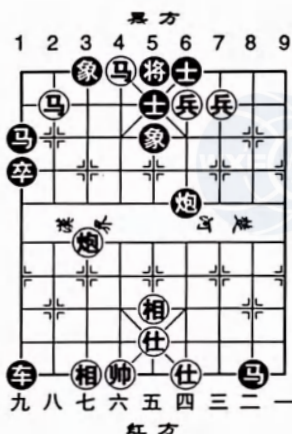


图 9

1. 炮七平五

红伏有兵四进一的杀着。

1. …………… 炮 6 平 5

2. 炮五平二 炮 5 平 8

3. 炮二平五 炮 8 平 5

4. 炮五平二

红方长杀没犯例，双方不变作和。

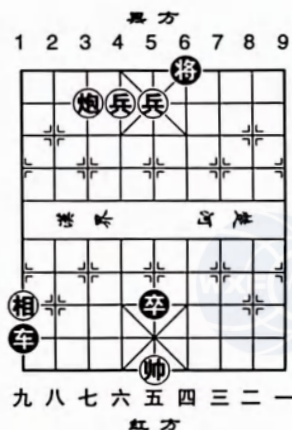


图 10

5. 解杀反杀

解杀反杀作和。一方步步催杀，一方步步解杀反杀，如双方不变，可判和局。

1. 兵五平四 将 6 平 5

2. 帅五平四 卒 5 平 6

3. 兵四平五 将 5 平 6

4. 帅四平五 卒 6 平 5

5. 兵五平四 将 6 平 5

6. 帅五平四

红方平帅，黑方平卒，均属互有解杀还杀之着，双方都没犯例，双方不变作和。

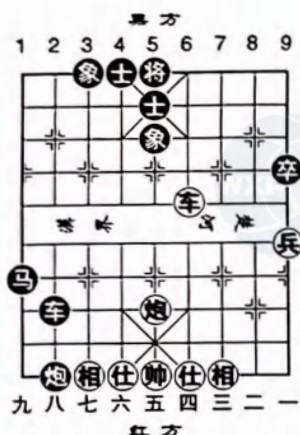


图 11

红一将一杀属于允许着法，双方不变作和。

6. 一将一杀

一将一杀作和。

1. 车四平二 将 5 平 6
2. 车二平四 将 6 平 5
3. 车四平二

一将一杀，双方不变作和。

3. …………… 将 5 平 6
4. 车二平四 将 6 平 5
5. 车四平二 将 5 平 6
6. 车二平四 将 6 平 5
7. 车四平二 将 5 平 6
8. 车二平四

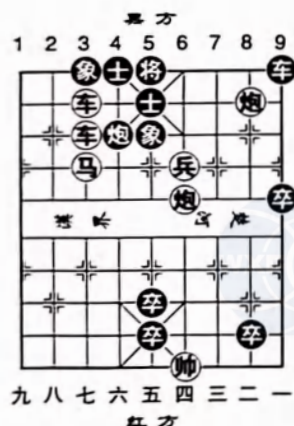


图 12

7. 一将一捉或多将一捉

一将一捉或多将一捉均作和局。

1. 炮四平五 将 5 平 6
2. 炮五平四 将 6 平 5
3. 炮四平五 将 5 平 6
4. 炮五平四 将 6 平 5
5. 炮四平五 将 5 平 6

红方平中炮，形成后车捉着黑炮，属于捉假根子判捉；红方一将一捉，红方不犯例，双方不变作和。

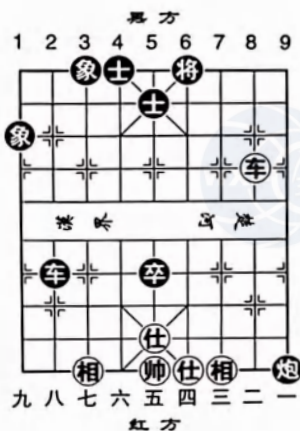


图 13

1. 车二进三 将6进1
2. 车二退九 炮9退5
3. 车二进八 将6退1
4. 车二进一 将6进1
5. 车二退四 炮9退2
6. 车二进三 将6退1
7. 车二退一 炮9进4
8. 车二进二 将6进1
9. 车二退六

红方一将或多将后继续捉子，黑炮虽无根，但红没长捉黑炮，双方不变作和。

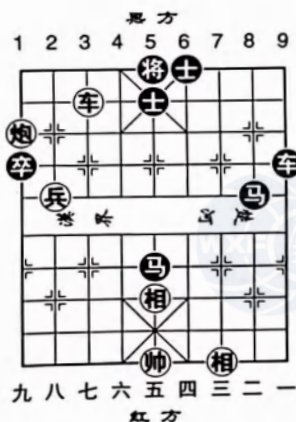


图 14

8. 一将一闲，一将一要抽吃

一将一闲，一将一要抽吃均作和局。

1. 车七进一 士5退4
2. 车七退一 士4进5
3. 车七进一 士5退4
4. 车七退一 士4进5
5. 车七进一 士5退4
6. 车七退一 士4进5

红方进车将后，退车并没将，红一将一闲，黑两闲，双方不变作和。

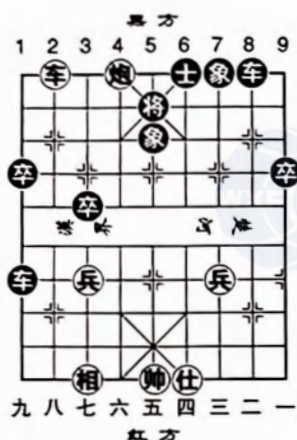


图 15

1. 车八退一 将5退1

2. 车八进一 将5进1

3. 车八退一 将5退1

4. 车八进一 将5进1

5. 车八退一 将5退1

6. 车八进一

红方退车将后再进车，伏有炮打黑士或退炮兵行线抽车。因没有长将或长捉，双方不变作和。

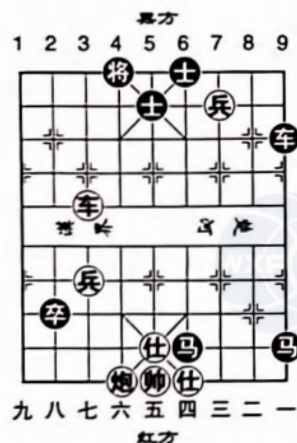


图 16

1. 车七进四 将4进1

2. 车七退四 将4退1

3. 车七进四 将4进1

4. 车七退四

形成红方一将一要抽子，红没犯例。双方不变作和。

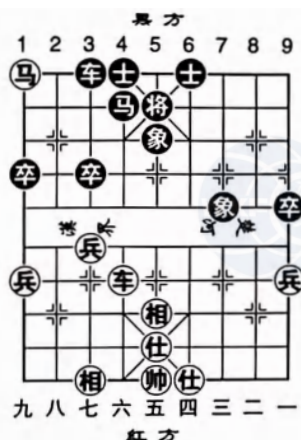


图 17

9. 一捉一要抽吃

一捉一要抽吃判和局。

1. 车六平二 将 5 退 1
2. 车二平六 将 5 进 1
3. 车六平二 将 5 退 1
4. 车二平六 将 5 进 1
5. 车六平二 将 5 退 1

红一捉一要抽吃，没犯例。双方不变作和。

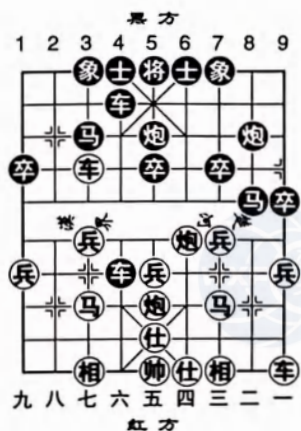


图 18

10. 炮长捉车

单炮或双炮不能长捉一车，捉有根车亦不能长捉，就算车方连续两着均反捉无根子，炮亦不能长捉车。

1. 炮四退一 前车进 2
2. 炮四退二 车 4 退 2
3. 炮四进二 前车进 2
4. 炮四退二 车 4 退 2
5. 炮四进二

红炮长捉有根车犯例，红不变作负。

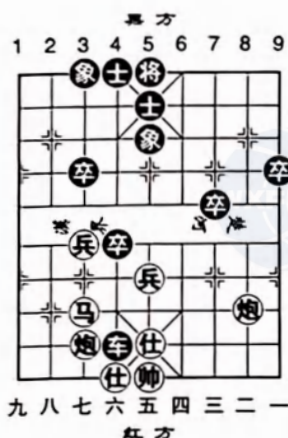


图 19

1. 炮二退一 车4退2
2. 炮二进二 车4进2
3. 炮二退二 车4退2
4. 炮二进二

红炮连续两着捉黑车，黑车一着属有根，一着又反捉红炮，形成黑一捉一闲，红长捉黑车犯例，红方不变作负。

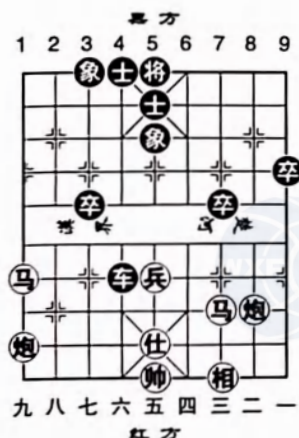


图 20

1. 炮二进一 车4进2
2. 炮二退二 车4退2
3. 炮二进二 车4进2
4. 炮二退二 车4退2
5. 炮二进二

红炮步步捉车，黑车则一步捉马，一步捉炮，形成二捉二还捉的局面。

红方长捉车不许可；黑车一子分捉两子许可。红方犯例，红不变作负。

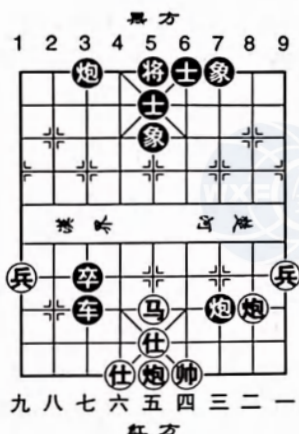


图 21

1. 马五进六 车3进1
2. 炮二退一 炮7进1
3. 仕五进六 炮7进1
4. 仕六退五 炮7退1
5. 仕五进六 炮7进1
6. 仕六退五

红炮利用上、下仕长捉黑方有根车，红方犯例，红不变作负。

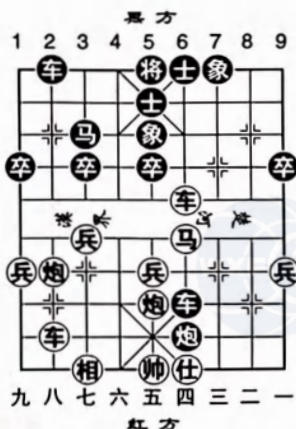


图 22

1. 炮八退一 车6退1
2. 炮八进一 车6进1
3. 炮八退一 车6退1
4. 炮八进一 车6进1
5. 炮八退一

红方两捉，黑方两闲，红方长捉黑车犯例，红不变作负。

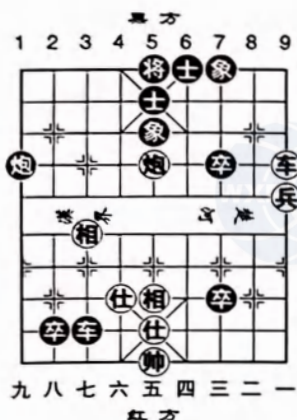


图 23

1. 炮五平七 车 3 平 4
2. 炮七平六 车 4 平 3
3. 炮六平七 象 5 进 3
4. 相七退九 象 3 退 5
5. 相九进七 车 3 平 4
6. 炮七平六 车 4 平 3
7. 炮六平七

红炮长捉车，虽然去车后红丢回一车，但当前情况是红着着打车，红方犯例，红不变作负。

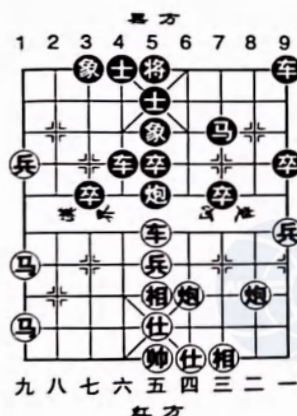


图 24

1. 炮二进四 车 4 进 3
2. 炮四进一 车 4 进 2
3. 炮二退五 车 4 退 5
4. 炮四进三 车 4 进 3
5. 炮二进二 车 4 进 2
6. 炮四退五

红双炮轮流长捉黑车，而黑车一步捉马，一步捉过河兵。棋例许可一子分捉两或多子，但禁止两子或多子长捉一子，故红方犯例，红不变作负。



图 25

1. 炮二进四 车4进3

2. 炮四进一 车4进2

3. 炮四退二 车4退2

4. 炮二退三 车4退3

5. 炮四进五

红双炮轮流长捉有根黑车，而黑车一子分捉两子是许可的，故红方犯例，红不变作负。

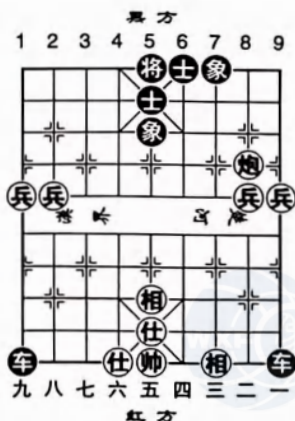


图 26

11. 一炮分捉两车

单炮分别轮回长捉两车作和，两炮分别轮回长捉两车亦作和局。

1. 炮二平一 车9平8

2. 炮一平九 车1平2

3. 炮九平二 车8平9

4. 炮二平八 车2平1

5. 炮八平一

红一炮轮流捉双车，黑车虽无根，但红方一子分捉两子许可，红没违例，双方不变作和。

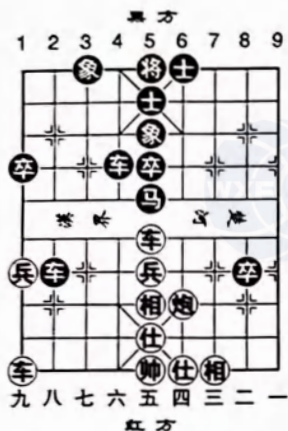


图 27

1. 炮四进一 车 2 进 2
2. 炮四进三 车 4 进 3
3. 炮四退五 车 2 退 5
4. 炮四进二 车 4 进 2
5. 炮四进三

上述两图红方均以炮轮流分捉黑双车，虽黑车均属无根子，但棋例容许一子可以轮回长捉两子或多子，故并无违例，不变可判和局。

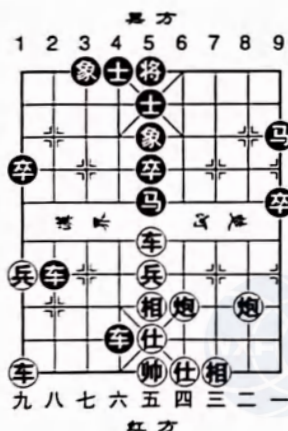


图 28

1. 炮四进一 车 2 退 3
2. 炮二退一 车 4 退 4
3. 炮四进二 车 4 进 2
4. 炮二进二 车 4 进 2
5. 炮二进三 车 2 进 3
6. 炮四退四 车 4 退 4
7. 炮二退三 车 2 退 3
8. 炮四进四 车 4 进 4
9. 炮二进三

红双炮轮流捉双车，黑车虽无根，但红方两子分捉两子没违例，双方不变作和。并非

两子长捉一子及一子长捉一子，故双方不变作和。

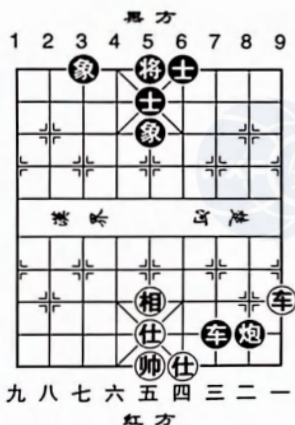


图 29

12. 车捉有根炮

车可长捉有根炮，如炮一着有根，一着无根，车仍可长捉该两步。

1. 车一平二 炮8平9
2. 车二平一 炮9平8
3. 车一平二 炮8平9
4. 车二平一 炮9平8
5. 车一平二

红车长捉有根炮没犯例，双方不变作和。

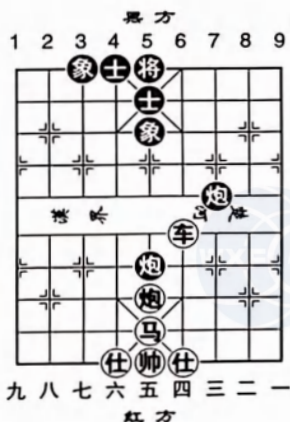


图 30

1. 车四平三 炮7平3
2. 车三平七 炮3平7
3. 车七平三 炮7平3
4. 车三平七 炮3平7
5. 车七平三

红车长捉黑有根炮，红没犯例，双方不变作和。

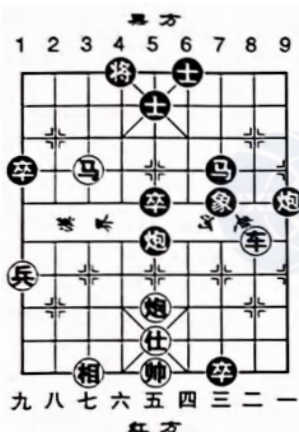


图 31

1. 车二平一 炮 9 平 8
2. 车一平二 炮 8 平 9
3. 车二平一 炮 9 平 8
4. 车一平二 炮 8 平 9
5. 车二平一

黑炮长杀并没犯例，而红车一步捉有根子，一步捉无根子也没犯例，双方不变作和。

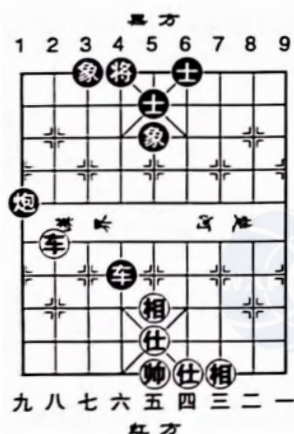


图 32

13. 车捉无根炮

车捉无根炮，无论炮是否长杀，或有一将，或一将一反捉，车均不能长捉，就算炮方连续两着均反捉别两子，车亦不能长捉。

1. 车八平九 炮 1 平 5
2. 车九平五 炮 5 平 1
3. 车五平九 炮 1 平 5
4. 车九平五 炮 5 平 1

红车长捉无根炮违例，红不变作负。

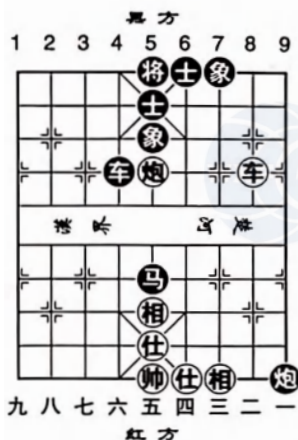


图 33

1. 车二平一 炮9平8
2. 车一平二 炮8平9
3. 车二平一 炮9平8
4. 车一平二

红车长捉无根炮违例，红不变作负。

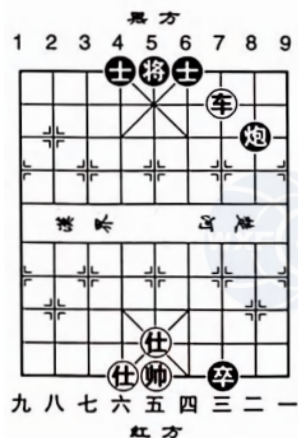


图 34

1. 车三平二 炮8平3
2. 车二平七 炮3平8
3. 车七平二 炮8平3
4. 车二平七 炮3平8
5. 车七平二

黑长杀没犯例，红车长捉黑无根炮犯例，红不变作负。

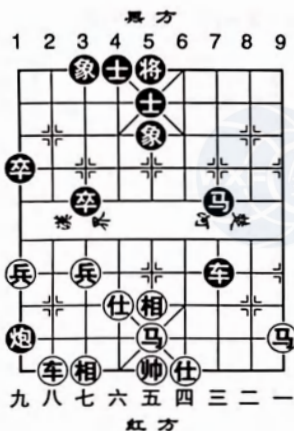


图 37

1. 车八进一 炮1进1
2. 车八退一 炮1退1
3. 车八进一 炮1进1
4. 车八退一 炮1退1
5. 车八进一

黑炮一将一捉马，没犯例；红车长捉无根炮犯例。红不变作负。

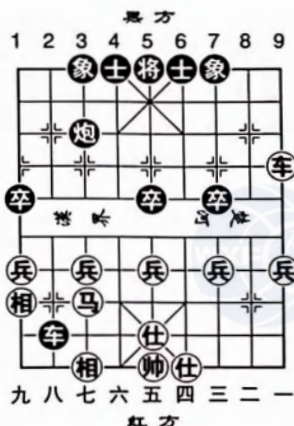


图 38

1. 车一平七 炮3平8
2. 车七平二 炮8平3
3. 车二平七 炮3平8
4. 车七平二 炮8平3
5. 车二平七

黑炮一捉一杀，没犯例；红车长捉无根炮犯例。红不变作负。

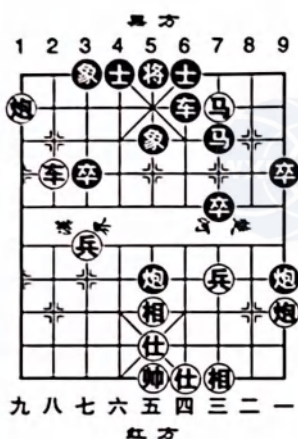


图 39

14. 车被卧槽马牵制

车被马牵制不能移动时，无论马是否有根，均不能以任何子长捉车，否则判为负局。

1. 车八进二 士 6 进 5
2. 车八退三 士 5 退 6
3. 车八进三 士 6 进 5
4. 车八退二 士 5 退 6
5. 车八进二

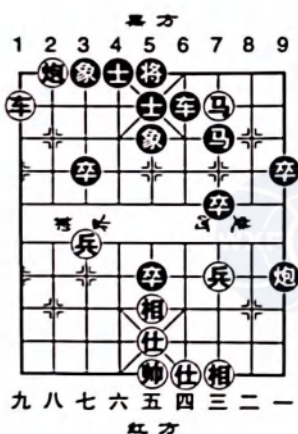


图 40

1. 炮八退一 士 5 退 6
2. 炮八退一 士 6 进 5
3. 炮八进一 士 5 退 6
4. 炮八退五 士 6 进 5
5. 炮八进五

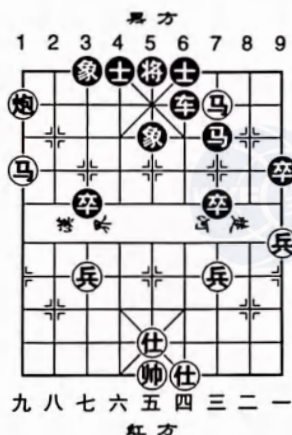


图 41

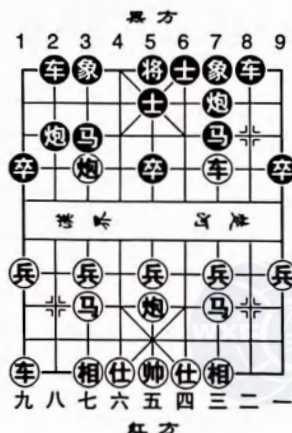


图 42

1. 马九进八 士6进5

2. 马八退七 士5退6

3. 马七进六 士6进5

4. 马六退七 士5退6

5. 马七进八

上述三图虽然红马无根，但黑车不动，不算长捉红马，而红方每着均利用车炮或马后炮长捉黑车，触犯长捉一子之禁例，故应红方变着，红不变作负。

15. 马炮长捉车

炮马不能分别长捉一车，无论车是否有根，又或是否反捉一步或两步，炮马方亦不能长捉之，双马分捉一车亦然，不变作负。

1. 车三平四 马7进8

2. 车四平三 马8退7

3. 车三平四 马7进8

4. 车四平三 马8退7

红车一捉一闲没有犯例，而黑方马炮长捉红车犯例，黑方不变作负。

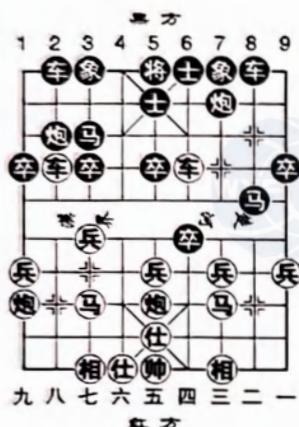


图 43

1. 车四平三 马 8 退 7
2. 车三平四 马 7 进 8
3. 车四平三 马 8 退 7
4. 车三平四 马 7 进 8
5. 车四平三 马 8 退 7

红车分捉两子并不犯例，
黑方马炮长捉红车犯例，黑不
变作负。

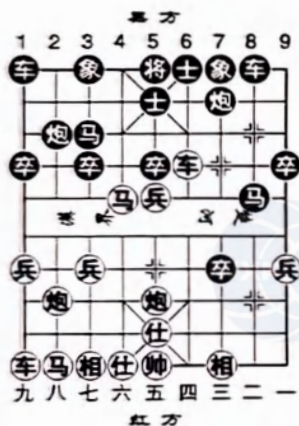


图 44

1. 车四平三 马 8 退 7
2. 车三平四 马 7 进 8
3. 车四平三 马 8 退 7
4. 车三平四 马 7 进 8
5. 车四平三 马 8 退 7

红车一步捉黑炮，一步闲
着并不犯例，黑方不得借口右
马被捉而长捉红车，黑方不变
作负。

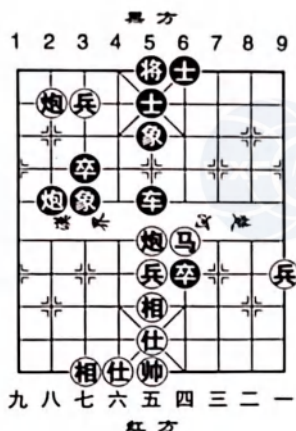


图 45

16. 马长捉车

马长捉车，车仅反捉一着，则无论车是否有根，马方亦不能长捉之，不变作负。

1. 马四进三 车5退1
2. 马三进四 车5进1
3. 马四退三 车5退1
4. 马三退四 车5进1
5. 马四进三

红马长捉黑车犯例，黑车一捉一闲并未犯例，红方不变作负。

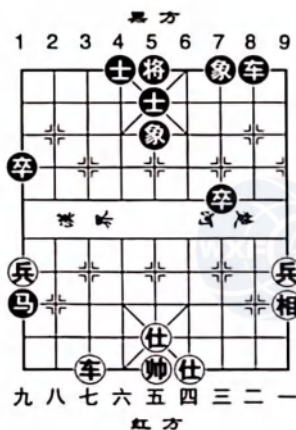


图 46

1. 车七进二 马1进2
2. 车七退一 马2退1
3. 车七进一 马1进2
4. 车七退一 马2退1
5. 车七进一 马1进2

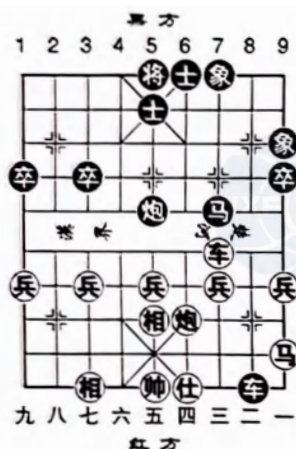


图 47

1. 马一进三 车8平7
2. 马三退一 车7平8
3. 马一进三 车8平7
4. 马三退一 车7平8
5. 马一进三

以上两图均是两捉一还捉，黑车一捉一闲，红马虽被迫长捉车，但乃属犯例，不变作负。

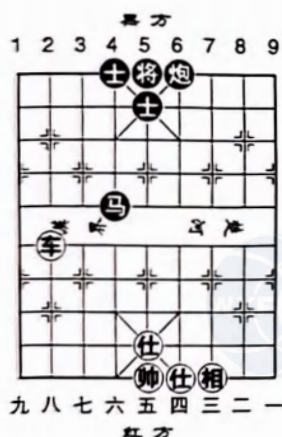


图 48

17. 车、马互相长捉

车马如循环长捉作和。

1. 车八进一 马4进3
2. 车八平七 马3退5
3. 车七退一 马5退4
4. 车七平六 马4进6
5. 车六进一 马6进5
6. 车六平五 马5退3
7. 车五退一 马3退4
8. 车五平六

双方都长捉对方子，双方都犯例，不变作和。

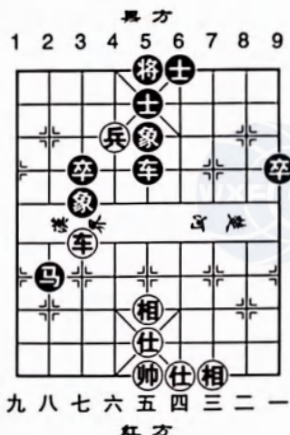


图 49

18. 车长捉马

车长捉马，而马仅反捉一着，或仅有一个将，或一将一反捉他子，车方均不能长捉之。

1. 车七退一 马2进1
2. 车七退二 马1退2
3. 车七进二 马2进1
4. 车七退二 马1退2
5. 车七进二

黑马一捉一闲并未犯例，红车长捉黑马犯例，红方不变作负。

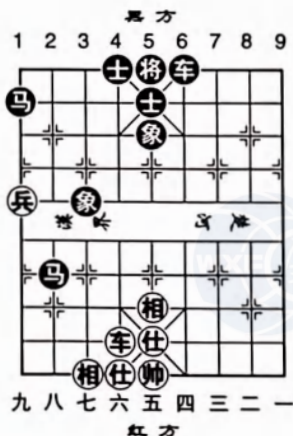


图 50

1. 车六进二 马2进3
2. 车六退二 马3退2
3. 车六进二 马2进3
4. 车六退二 马3退2
5. 车六进二

黑马一将一捉或一子分捉两子并未犯例，红车长捉黑马犯例，红方不变作负。

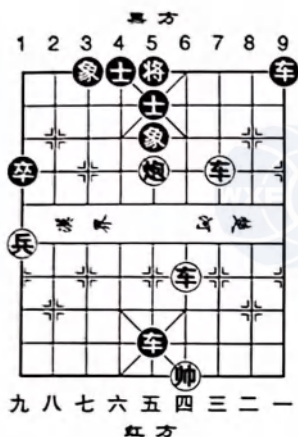


图 51

红方长献车没犯例，黑方长杀也没犯例，双方不变作和。

19. 捉同类子

a) 车捉车：

如双方均未受牵制互能去子者，则视为长献，双方不变作和；如一方受牵制不能去子时，对方不能长捉之。

1. 车三平一 车9平8
2. 车一平二 车8平7
3. 车二平三 车7平8
4. 车三平二 车8平9
5. 车二平一 车9平7
6. 车一平三

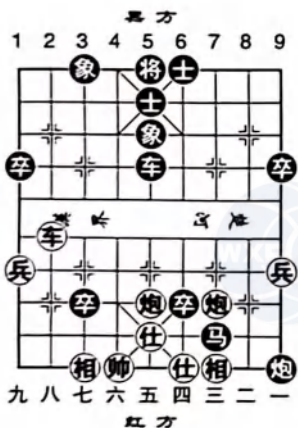


图 52

1. 车八进二 车5进3
2. 车八退三 车5退2
3. 车八进二 车5进2
4. 车八退二 车5退1
5. 车八进一

红方长献车，黑车并未受牵制，盖因形势不能去子而已，双方不变作和。

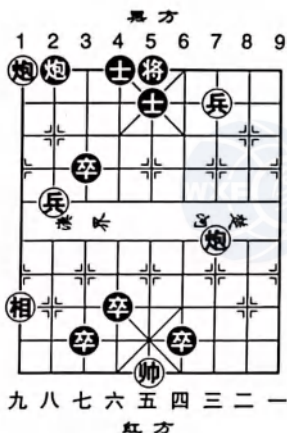


图 53

黑炮受牵制不能离线去子，红方不得藉口长杀而长捉黑炮。红方违例，红方不变作负。

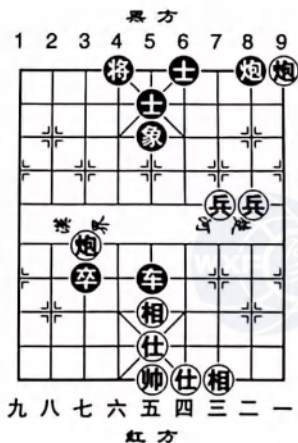


图 54

b) 炮捉炮:

如双方均未受牵制互能去子者，则视为长献，双方不变作和；如一方受牵制不能去子时，则对方不能长捉之。

1. 炮三平八 炮2平3
2. 炮八平七 炮3平2
3. 炮七平八 炮2平3
4. 炮八平七 炮3平2
5. 炮七平八

1. 炮七平二 炮8平7
2. 炮二平三 炮7平8
3. 炮三平二 炮8平7
4. 炮二平三 炮7平8
5. 炮三平二

黑炮虽受牵制，但一步有根，红炮不算长捉，不变作和。

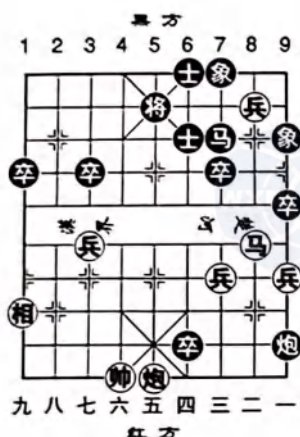


图 55

c) 马捉马:

如双方均为活马，则视为长献；如一方被绊脚不能反吃，则对方不能长捉之。

1. 马二进四 马7进9
2. 马四退二 马9退7
3. 马二进四 马7进9
4. 马四退二 马9退7

黑马被绊脚不能吃红马，形成红单方面捉子，红犯例，红方不变作负。

20. 炮方变换炮台捉对方无根马、士、象及卒

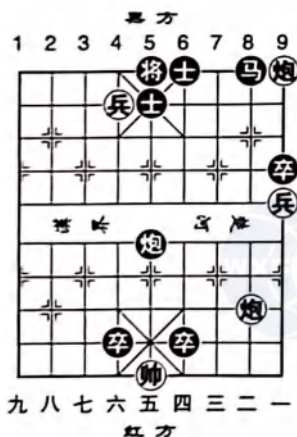


图 56

炮利用别子为炮台捉对方无根马、士、象、过河兵时，虽敌子不动，而双方仅移动炮台，仍作为长捉，不变作负。如长捉未渡河兵则可以作和。

1. 兵一平二 炮5平8
2. 兵二平三 炮8平7
3. 兵三平二 炮7平8
4. 兵二平三 炮8平5
5. 兵三平二

黑马无根，红变换炮台长捉犯例，红方不变作负。

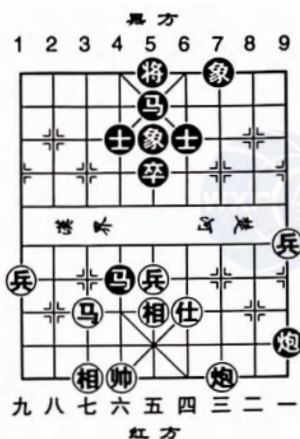


图 57

1. 炮三平四 炮9平6
2. 仕四退五 炮6平8
3. 仕五进四 炮8平6
4. 仕四退五 炮6平8
5. 仕五进四 炮8平6
6. 仕四退五 炮6平8
7. 仕五进四

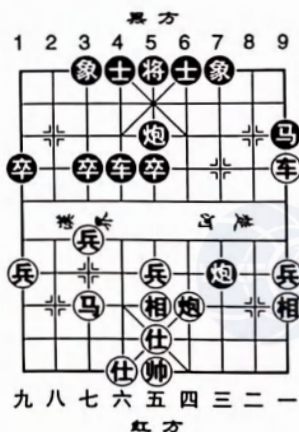


图 58

1. 炮四平三 炮7平6
2. 相一进三 炮6平7
3. 相三退一 炮7平8
4. 相五进三 炮8平7
5. 相三退五

以上两图，红炮利用变换炮台，长捉黑方士、象犯例，红不变作负。

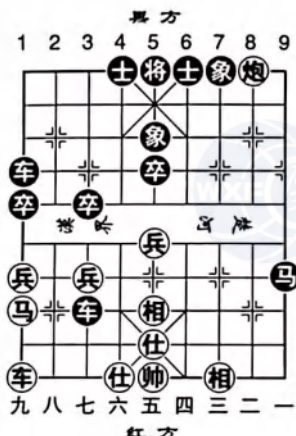


图 61

21. 炮方变换炮台捉对方的车

炮利用别子为炮台捉对方之车（有根或无根车均同），虽敌车不动，双方仅移动炮台，仍视为长捉，不变作负。

1. 炮二退七 马9进7
2. 相五进三 马7进5
3. 相三进五 马5退7
4. 相五退三 马7退6
5. 相三进五

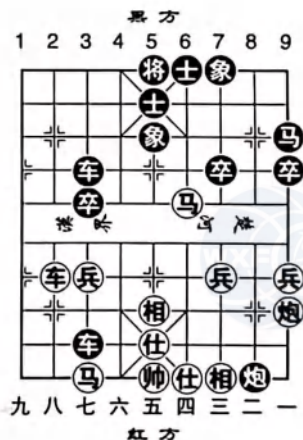


图 62

1. 炮一退一 炮8退1
2. 仕五退六 炮8进1
3. 仕六进五 炮8退1
4. 仕五退六 炮8进1
5. 仕六进五

以上两图，红炮利用上落仕、相长捉黑车犯例，红方不变作负。

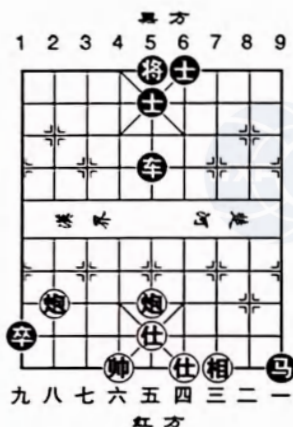


图 63

22. 车被炮牵制不能离线

车被炮牵制不能离线时，车在该线移动不作捉子论，如以车捉之，不视为献着，不得长捉；如其中一步有根，则该着不作为捉子，如以马或炮捉之，则无论车是否有根，均不能长捉。

1. 炮八进三 车5进1
2. 炮八进一 车5退1
3. 炮八退二 车5进2
4. 炮八进三 车5退3
5. 炮八退一 车5进1

黑车被牵制不能离线，形成黑车长拦红炮而并非长捉红炮。双方都没违例，双方不变作和。

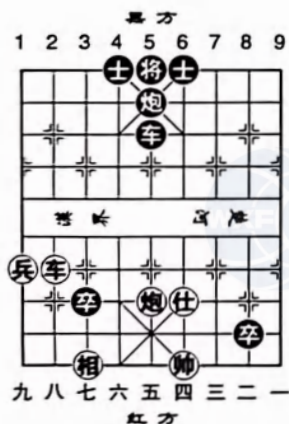


图 64

1. 车八进四 车5进4
2. 车八退四 车5退1
3. 车八进一 车5进1
4. 车八退一 车5退1
5. 车八进一

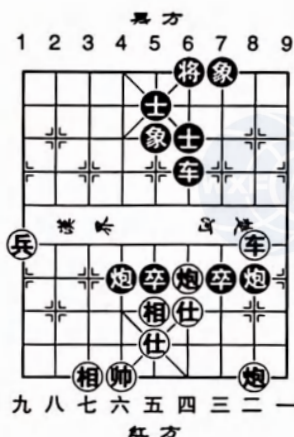


图 65

1. 车二进二 车6进1
2. 车二退一 车6进1
3. 车二退一 车6退1
4. 车二进一 车6进1
5. 车二退一

以上两图黑车被红炮所缚，不能离线去子，红车进退长捉犯例，不变作负。

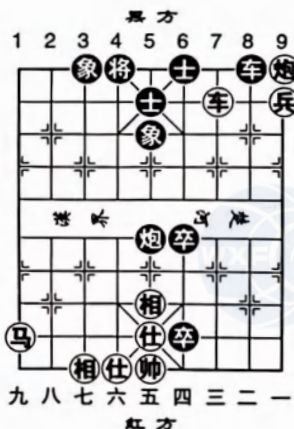


图 66

1. 车三平二 车8平7
2. 车二平三 车7平8
3. 车三平二 车8平7
4. 车二平三 车7平8
5. 车三平二

黑车一步有根，一步无根，红车不算长捉，双方不变作和。

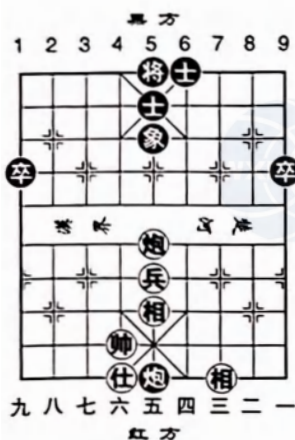


图 67

23. 将（帅）长捉子

将（帅）长捉子作和。若其中一步联合其他子长捉亦作和局。

1. 帅六平五 炮 5 平 6
2. 帅五平四 炮 6 平 5
3. 帅四平五 炮 5 平 6
4. 帅五平四

红帅长捉黑炮并未犯例，双方不变作和。

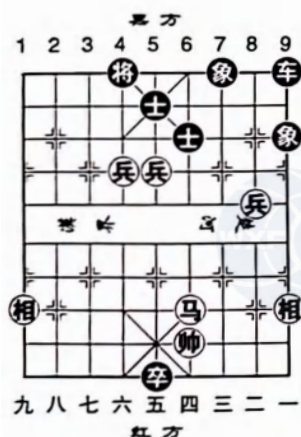


图 68

1. 帅四平五 卒 5 平 6
2. 帅五平四 卒 6 平 5
3. 帅四平五 卒 5 平 6
4. 帅五平四

红帅联合一马长捉黑卒并未犯例，双方不变作和。

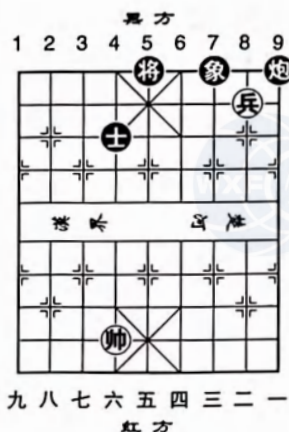


图 69

24. 兵（卒）长捉子

兵（卒）长捉子作和。两兵卒或数兵卒联合捉一子或多个子亦作和。若其中一步联合车或马或炮长捉一子亦作和局。

1. 兵二平一 炮9平8
2. 兵一平二 炮8平9
3. 兵二平一 炮9平8
4. 兵一平二

兵长捉子并未犯例，双方不变作和。

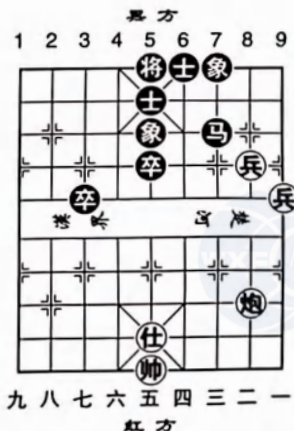


图 70

1. 兵二平三 马7退8
2. 兵三平二 马8进7
3. 兵二平三 马7退8
4. 兵三平二 马8进7
5. 兵二平三

红兵联合红炮长捉黑马，不算犯例，双方不变作和。

注意：本图红如另有三路炮，则红方应变，不变作负。

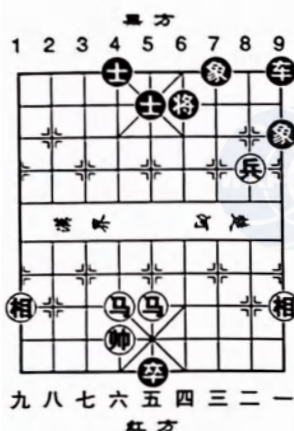


图 71

25. 将（帅）或兵（卒）联合他子捉子

将（帅）或兵（卒）若每步都联合其他子长捉一子仍作负局。

1. 帅六平五 卒 5 平 4
2. 帅五平六 卒 4 平 5
3. 帅六平五 卒 5 平 4
4. 帅五平六 卒 4 平 5
5. 帅六平五

红帅捉黑卒时，双马也同时捉着黑卒犯例，红方不变作负。

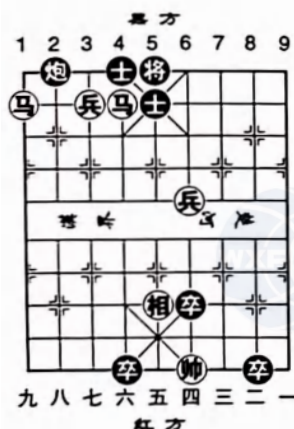


图 72

1. 兵七平八 炮 2 平 3
2. 兵八平七 炮 3 平 2
3. 兵七平八 炮 2 平 3
4. 兵八平七 炮 3 平 2
5. 兵七平八

红兵长捉黑炮时，双马也同时捉着黑炮犯例，红方不变作负。

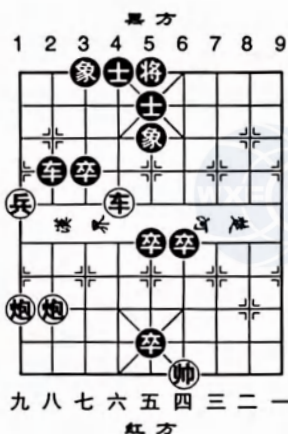


图 73

1. 兵九平八 车2平1
2. 兵八平九 车1平2
3. 兵九平八 车2平1
4. 兵八平九 车1平2
5. 兵九平八

红兵长捉黑车时，双炮也同时捉着黑车犯例，红方不变作负。

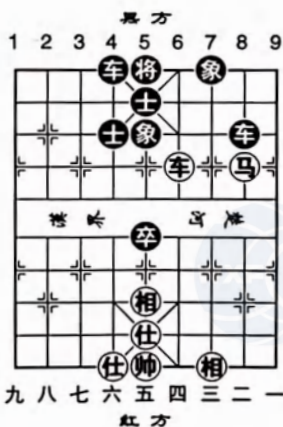


图 74

26. 车长捉过河兵（卒）

车不能长捉已渡河兵（卒），无论该兵（卒）是否连续反捉子，车方必须变着，否则作负。

1. 车四平五 卒5平6
2. 车五平四 卒6平5
3. 车四平五 卒5平4
4. 车五平六 卒4平5
5. 车六平五

红车不得藉口保护己马而长捉黑无根卒，红方不变作负。

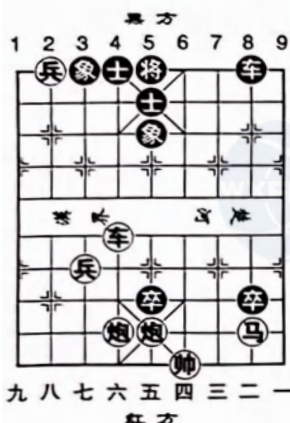


图 75

1. 车六平五 卒 5 平 4
2. 车五平六 卒 4 平 5
3. 车六平五 卒 5 平 4
4. 车五平六 卒 4 平 5
5. 车六平五

黑卒长捉红炮并未犯例，红车长捉过河卒犯例，应由红方变着，红不变作负。

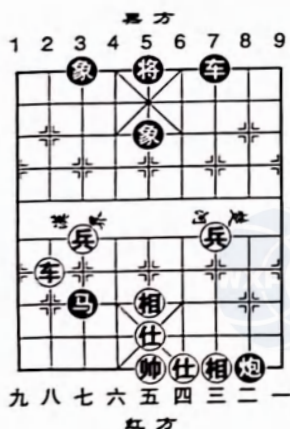


图 76

27. 一子或两子分捉两子或多子

一子轮捉两子或多子作和。两子分别轮捉两子或多子亦作和局。

1. 车八平七 马 3 进 2
2. 车七平八 马 2 退 3
3. 车八平二 炮 8 平 9
4. 车二平七 马 3 进 2
5. 车七平八 马 2 退 3
6. 车八平一

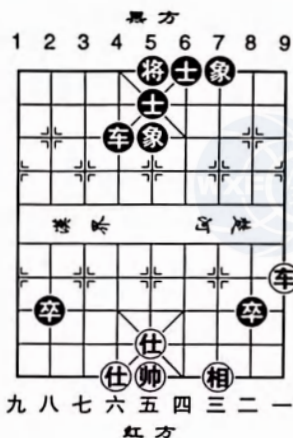


图 77

1. 车一平二 卒8平7
2. 车二平八 卒2平3
3. 车八平三 卒7平8
4. 车三平七 卒3平2
5. 车七平二 卒8平7
6. 车二平八 卒2平3
7. 车八平三 卒7平8
8. 车三平七 卒3平2
9. 车七平二 卒8平7
10. 车二平八 卒2平3
11. 车八平三 卒7平8

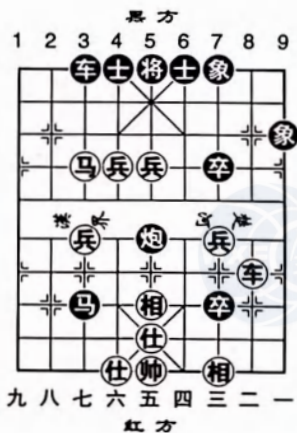


图 78

1. 车二平七 马3进1
2. 车七平五 炮5平6
3. 车五平四 炮6平5
4. 车四平三 前卒平8
5. 车三平九 马1退3
6. 车九平七 马3进1
7. 车七平五

上述三图，红车分别轮捉两子或多子均不犯例，双方不变作和。

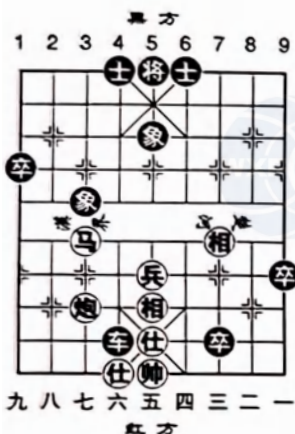


图 79

1. 炮七进一 车4退2
2. 炮七退二 车4进2
3. 炮七进二 车4退2
4. 炮七退二 车4进2
5. 炮七进二

红炮分捉两卒并未犯例，
黑车长捉红炮犯例，应由黑方
变着，黑不变作负。

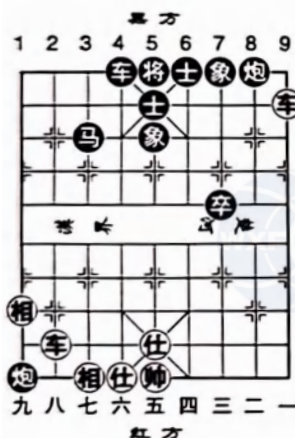


图 80

1. 车一平二 炮8平9
2. 车八平九 炮1平2
3. 车二平一 炮9平8
4. 车九平八 炮2平1

红双车分捉黑双炮并未犯
例，双方不变作和。

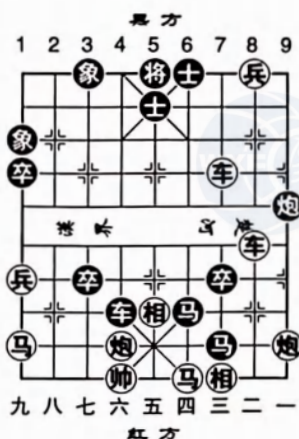


图 81

28. 两子或多子长捉子

两子或多子轮捉一子作负。

1. 车二进一 炮9退2
2. 车三进一 炮9进1
3. 车二进一 炮9进1
4. 车三退二 炮9退2
5. 车二进一

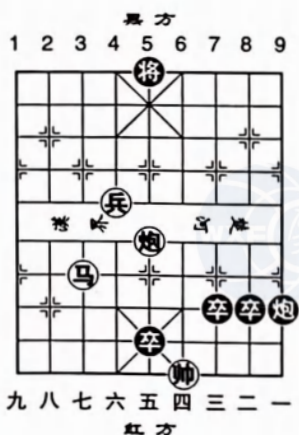


图 82

1. 马七退五 卒5平4
2. 马五进七 卒4平5
3. 马七退五 卒5平4
4. 马五进七 卒4平5
5. 马七退五

上述两图均属两子长捉一子犯例，红方不变作负。

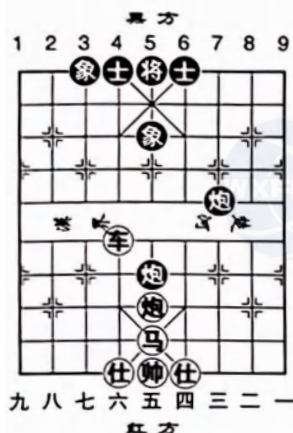


图 83

29. 长捉假根子

有根子被捉时，如其根受牵制失去保护力者（统称假根），则不能长捉之。

1. 车六平三 炮7平3
2. 车三平七 炮3平7
3. 车七平三 炮7平3
4. 车三平七 炮3平7
5. 车七平三 炮7平3

黑中象被牵制，黑虽长杀，并未犯例，红车长捉假根子犯例，红方不变作负。

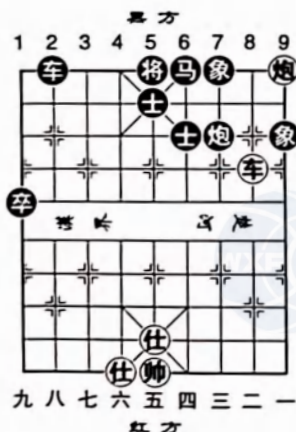


图 84

1. 车二平三 炮7平8
2. 车三平二 炮8平7
3. 车二平三 炮7平8
4. 车三平二 炮8平7
5. 车二平三

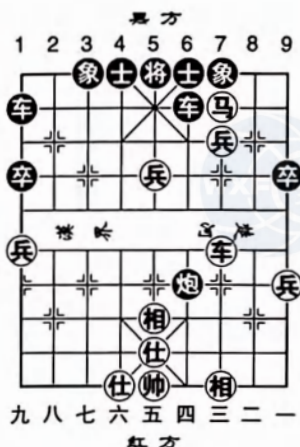


图 85

1. 车三退一 炮6退2
2. 车三进二 炮6进2
3. 车三退二 炮6进2
4. 车三退二 炮6退2
5. 车三进二

以上两图，红车长捉假根子犯例，红不变作负。

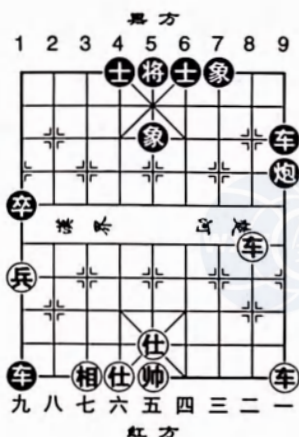


图 86

30. 长捉真根子

两子或多子劫一子时，如该子为“真根子”，不作长捉论，双方不变，可成和局。

1. 车二进二 炮9进2
2. 车二退二 炮9进1
3. 车二退一 炮9退1
4. 车二进一 炮9退2
5. 车二进二

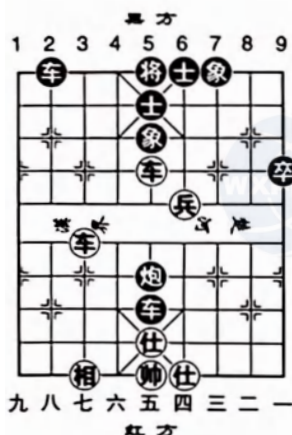


图 87

1. 车七退一 炮 5 退 1
2. 车七进一 炮 5 进 1
3. 车七退一 炮 5 退 1
4. 车七进一 炮 5 进 1
5. 车七退一

以上两图红双车长劫黑有根炮，并未犯例。双方不变作和。

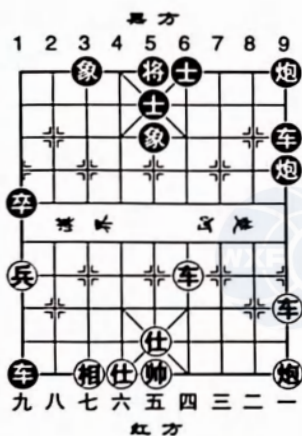


图 88

1. 车四进三 前炮进 1
2. 车四退一 前炮进 1
3. 车四退一 炮 9 退 2
4. 车四进二 前炮进 1
5. 车四退一

红方双车炮长劫黑方有根炮，并未犯例。双方不变作和。

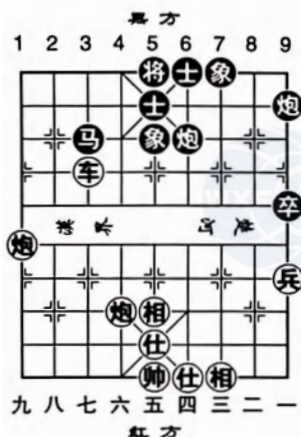


图 89

1. 炮六平七 马 3 退 1

2. 车七平九 马 1 进 3

3. 车九平七 马 3 退 1

4. 车七平九 马 1 进 3

5. 车九平七

红方车双炮长劫黑方有根马，并未犯例，双方不变作和。

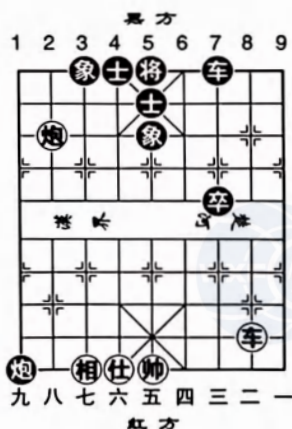


图 90

31. 长捉兼长兑

捉两步而其中一步兼兑者仍作长捉，长捉兼长兑者也作长捉论。

1. 车二平九 炮 1 平 2

2. 车九平八 炮 2 平 1

3. 车八平九 炮 1 平 2

4. 车九平八 炮 2 平 1

5. 车八平九

红车一步捉炮，一步捉炮兼邀兑，仍属长捉犯例，红不变作负。

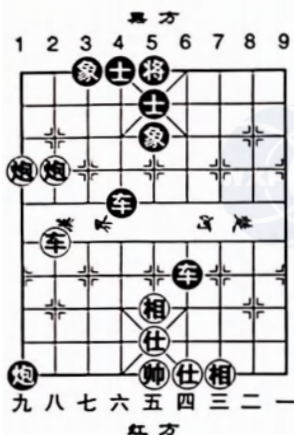


图 91

1. 车八平九 炮 1 平 2
2. 车九平八 炮 2 平 1
3. 车八平九 炮 1 平 2
4. 车九平八 炮 2 平 1
5. 车八平九

红车长捉黑炮兼邀兑，仍属长捉犯例，红不变作负。

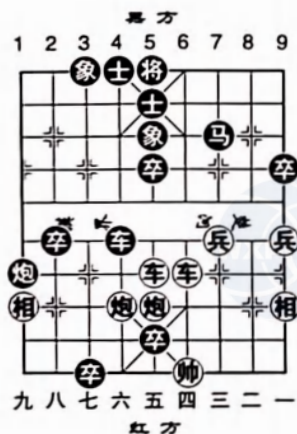


图 92

1. 车五平六 车 4 平 5
2. 车六平五 车 5 平 4
3. 车五平六 车 4 平 5
4. 车六平五 车 5 平 4
5. 车五平六

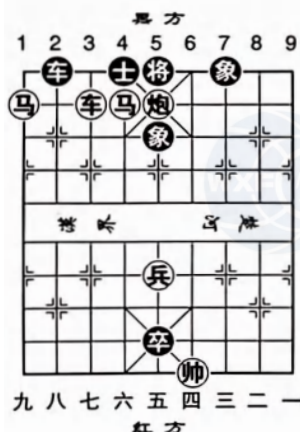


图 93

1. 车七平八 车 2 平 3
2. 车八平七 车 3 平 2
3. 车七平八 车 2 平 3
4. 车八平七 车 3 平 2
5. 车七平八

以上两图红车虽长邀兑黑车，但另有其他子长捉黑车犯例，红方不变作负。

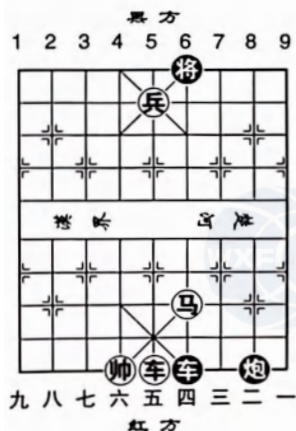


图 94

32. 车炮联合牵制车帅

凡一方车帅被另一方车炮联合控制时，一方以马或炮长捉另一方该车仍视为长捉，不变作负。

1. 马四退二 车 6 平 7
2. 马二进四 车 7 平 6
3. 马四退二 车 6 平 7
4. 马二进四 车 7 平 6
5. 马四退二

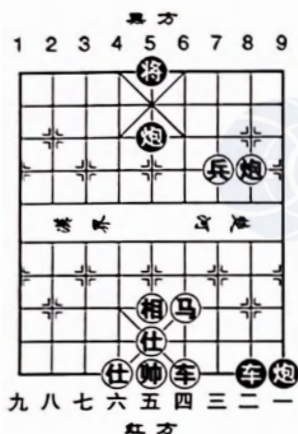


图 95

1. 马四退二 车 8 平 7
2. 马二进四 车 7 平 8
3. 马四进二 车 8 平 7
4. 马二退一 车 7 平 8
5. 马一进二

以上两图红方迫走进退马长捉黑车，仍属犯例，红不变作负。

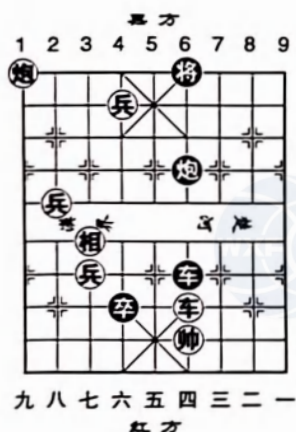


图 96

1. 炮九退六 车 6 退 1
2. 炮九进一 车 6 退 1
3. 炮九进一 车 6 进 2
4. 炮九退二 车 6 退 1
5. 炮九进一

红炮步步打黑车犯例，红不变作负。

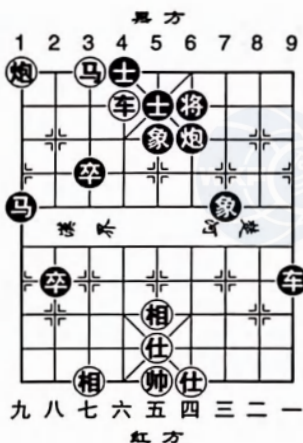


图 97

33. 长要抽吃

长要抽吃作和。

1. 炮九退一 将6退1
2. 炮九进一 将6进1
3. 炮九退一 将6退1
4. 炮九进一

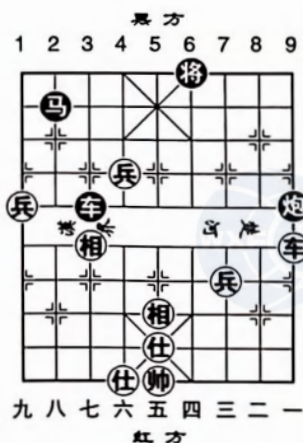


图 98

1. 车一平二 炮9平8
2. 车二平三 炮8平7
3. 车三平一 炮7平9
4. 车一平二 炮9平8
5. 车二平一

以上两图红方长要抽吃，并未犯例。双方不变作和。

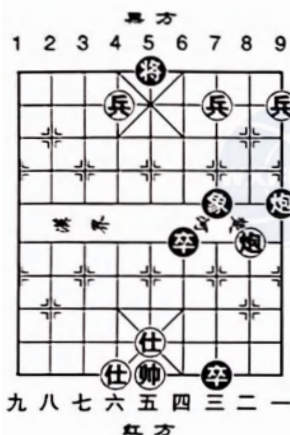


图 99

34. 长拦

长拦作和。

1. 炮二平一 炮 9 平 8
2. 炮一平二 炮 8 平 9
3. 炮二平一 炮 9 平 8
4. 炮一平二 炮 8 平 9
5. 炮二平一

黑炮长杀，红炮长拦，双方均未犯例，双方不变作和。

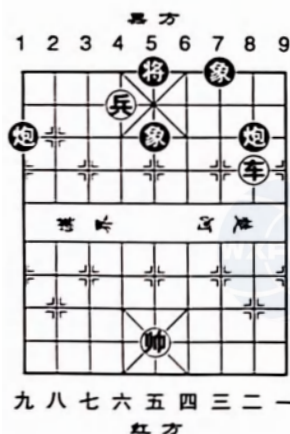


图 100

1. 车二平四 炮 8 平 6
2. 车四平一 炮 6 平 9
3. 车一平八 炮 1 平 2
4. 车八平三 炮 9 平 7
5. 车三平四 炮 7 平 6

此图双方均未犯例，双方不变作和。

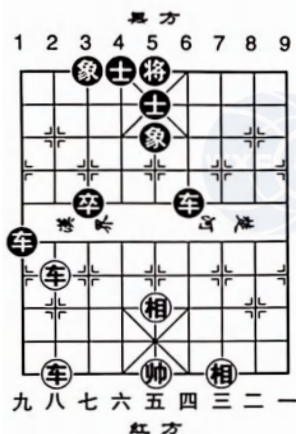


图 101

35. 长兑、长献

长兑、长献均作和。

1. 前车进一 车1进3
2. 车八退三 车1退2
3. 车八进二 车1退3
4. 车八进三 车1进2
5. 车八退二

红车步步长献迫兑，因黑车并未受牵制，故双方不变作和。

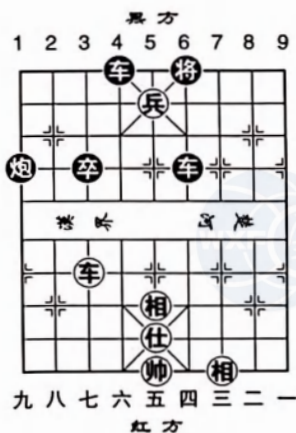


图 102

1. 车七平三 车6平7
2. 车三平二 车7平8
3. 车二平四 车8平6
4. 车四平一 车6平9

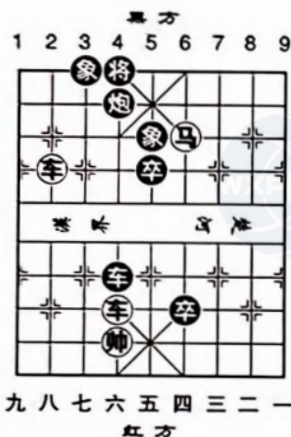


图 103

1. 车八退三 车4退1
2. 车八进一 车4退2
3. 车八进二 车4进3
4. 车八退三

以上两图双方均未犯例，
双方不变作和。

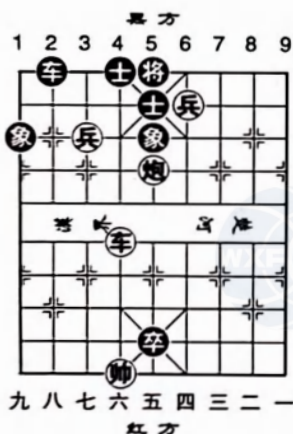


图 104

1. 兵七平八 车2平3
2. 兵八平七 车3平2
3. 兵七平八 车2平3
4. 兵八平七 车3平2
5. 兵七平八

黑车长杀，红兵长献，双
方均未犯例，双方不变作和。

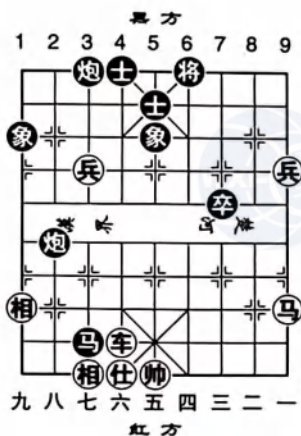


图 105

36. 补充棋例

36.1 长捉举例

1. 兵七平六 象1进3
2. 兵六平七 象3退1
3. 兵七平八 象5进3
4. 兵八平七 象3退5
5. 兵七平六 象1进3

红利用过河兵移动，使黑炮失去炮台不能保黑马，红车等于长捉黑方无根马，红方不变作负。

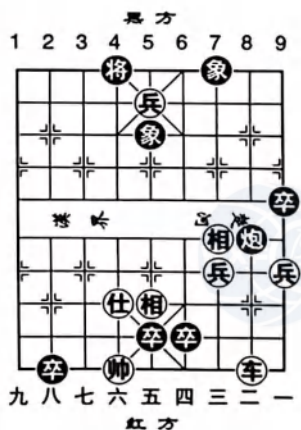


图 106

36.2 非长捉举例

1. 车二进一 炮8进1
2. 车二退一 炮8退1
3. 车二进一 炮8进1
4. 车二退一 炮8退1
5. 车二进一

红进退车似每着均捉黑炮，但黑炮既不逃避，亦无别子保护之。红车不算长捉炮，双方不变作和。

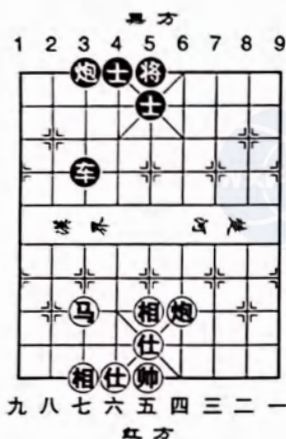


图 107

1. 马七进六 车3进2

2. 马六退七 车3退2

红方跳河头马捉车属“捉”，黑车3进2相口捉马兼献车，重判为“捉”；第2回合，红方走马六退七属“闲”，红相捉黑车是前面车3进2所致，责任自负，而黑车3退2属“闲”。

双方都是一捉一闲，没犯例，双方不变作和。

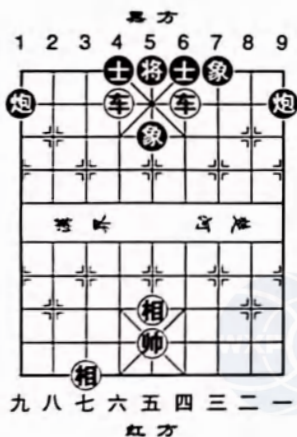


图 108

36.3 互相长捉举例

1. 车四退二 士4进5

2. 车四进二 士5退4

3. 车四退二 士4进5

4. 车四进二 士5退4

红退四路车时以六路车捉9路炮，再进四路车时，亦以该车捉黑炮，故红方属于两子长捉一子，红犯例；反观黑方每次上士退士均以9路炮长捉红六路车，故亦属于长捉（无论退四路或六路车情况都一样）。

双方均属长捉犯例，双方不变作和。



图 109

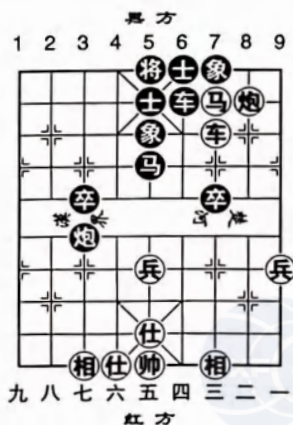


图 110

36.4 长杀兼长捉举例

1. 马三进二 象7退5
2. 马二退三 象5进7
3. 马三进二

红方两着进退马步步伏杀，属长杀兼长捉黑方7路象，从重判“捉”；黑方两着飞象属闲着。

红方长捉，黑方两闲，红方犯例，红不变作负。

36.5 捉车举例

1. 车三退一 马5进6
2. 车三进一 马6退5
3. 车三退一

分析红方着法：

车三退一捉马，判“捉”，同时炮也正捉着黑车；车三进一，逃车避开黑马的攻击，同时炮也捉着黑车；形成红方一捉一闲。虽然红炮正捉着黑车，但是在这循环过程中不予考虑。

分析黑方着法：

黑方进退马都捉着红车，属长捉。

红方一捉一闲没犯例，黑方长捉犯例，黑不变作负。

附录 循环赛对局秩序表

1. 在循环赛开始前，按参加人（队）数制成由 1 号至若干号之顺序号码签号，每一人（队）各抽得一个号码，依照附表确定每轮由哪一号对哪一号，然后开始比赛，号次在前者执红棋先走，在后者执黑棋后走，若比赛为两局，则各轮第一局执红棋先走者，次局执黑棋后走。

2. 如团体赛，则号次在前之队，单数台执红棋先走，双数台由对方执红棋先走。

3. 若参加人（队）数为单数，则附表每轮有一人（队）在该轮轮空（参见下表）。

参加者3或4人（队）		
轮次	对局者	
1	1 - (4)	2 - 3
2	(4) - 3	1 - 2
3	2 - (4)	3 - 1

参加者5或6人（队）			
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

参加者7或8人(队)				
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

参加者9或10人(队)					
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

参加者11或12人(队)						
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

参加者13或14人（队）							
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

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

参加者17或18人(队)													
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	1 - 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	4 - 5				
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				

参加者19或20人（队）													
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	16 - 17			
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			

后 记

象棋历史悠久，是中国古代文化宝库中光芒夺目的一颗明珠，是现代世界智力运动项目的重要组成部分，在全球拥有数以亿计的爱好者。1982年亚洲象棋联合会制定颁布的《象棋比赛规例》，填补了象棋国际比赛规则的空白，对象棋竞赛的规范化、科学化起到了巨大的作用。世界象棋联合会自1993年成立，也一直延续使用此《规例》。

纵观《象棋比赛规例》的发展历程，薪火相传，凝聚了各地棋界前辈的心血。在此衷心感谢对起草、制定、修订《象棋比赛规例》做出巨大贡献和努力的李志海先生、林关浩先生等亚洲象棋联合会诸位同仁。

1978年11月，亚洲象棋联合会成立。根据章程规定，将制定统一棋例作为重点工作。首届裁判组于1981年草拟初稿供各会员单位作为参考。

1982年9月6日至11日，亚洲象棋联合会第一次裁判会议在澳门召开。会议由裁判长李志海主持，来自新加坡、泰国、中国、马来西亚、菲律宾、中国澳门、中国香港7个国家和地区共19名代表出席会议。会议通过并修订裁判长草拟的象棋比赛规例及图解，并授权裁判长编辑出版《象棋比赛规例》。

1982年12月，《象棋比赛规例》初版面世。在亚洲及美加各地运用，未产生任何纠纷。

1989年6月5日至7日，亚洲象棋联合会第二次裁判会议在中国香港召开。会议由裁判长李志海主持，来自新加坡、中国、中国澳门、中国香港、中国台北、印度尼西亚、泰国、菲

律宾、马来西亚、文莱10个国家和地区共23人出席会议。会议拟定并通过了亚洲象棋团体赛和个人赛的制度方式。

1992年11月,《象棋比赛规例》第二次修订本出版。

2003年3月4日至6日,亚洲象棋联合会第三次裁判会议在中国澳门召开。会议由裁判长李志海主持,来自中国、新加坡、菲律宾、马来西亚、印度尼西亚、澳大利亚、中国台北、中国香港、中国澳门10个国家和地区共18个代表出席会议。同年,《象棋比赛规例》第三次修订本出版。

2008年,由于《象棋比赛规例》第三次修订本全部派清,亚洲象棋联合会出版《象棋比赛规例》第三次修订本“补充版”。

2017年9月16日至21日,“利发杯”第18届亚洲象棋个人锦标赛在柬埔寨金边举行,比赛期间(16日、17日),亚洲象棋联合会召开特别会员大会、常年常务理事会会议及第四次裁判会议。总共有16个国家和地区的棋界领导、裁判精英,欢聚一堂,共同研讨亚洲象棋比赛规例。会议由裁判长陈辉煌先生召集并主持,委托亚洲特级裁判、新加坡陈茂然先生整理和编辑《象棋比赛规例》第四次修订本。

世界象棋联合会非常重视《世界象棋规则》的出版工作,多年来竞赛主任刘兴添先生等世联同仁也一直积极呼吁出版中英文双语《规则》。即将出版的《世界象棋规则》基本上保持了亚洲《象棋比赛规例》第四次修订本的原貌,不仅是对规则的历史继承,更是象棋运动向前发展的一个重要标志。艺无止境,未来《世界象棋规则》将会根据发展的需要,不断地修订补充,逐步完善,更好地科学规范象棋竞赛,帮助全世界的象棋爱好者了解和掌握象棋运动,促进象棋国际化的发展进程。