

FIDE-国际象棋规则

国际棋联国际象棋规则——中文翻译

由国际棋联大会于 2022 年 8 月 7 日批准

自 2023 年 1 月 1 日起生效

【编者按】

近日应国际棋联规则委员会邀请，将于 2023 年 1 月 1 日起实行的最新国际象棋规则进行中文翻译并发布，这也是中译版规则在国际棋联官方网站的首次发布。译文主要参考了 2020 版国际象棋裁判竞赛手册中规则部分，并根据国际棋联最新发布的 2023 版规则进行增删、修订而成。编译过程中得到了王天瑜，刘泓言等裁判界朋友的大力协助和指正，在此深表感谢！希望本译文有助于读者进一步了解并掌握最新国际象棋规则。文中谬误在所难免，欢迎大家联系我的邮箱（Zhujiayi@nankai.edu.cn）进行指证，以便于在后续版本中加以完善。

国际 A 级裁判 朱家琪

2023 年春

目录

0.1 导言	1
0.2 前言	1
基本行棋规则	2
1. 国际象棋的性质和目标	2
2. 棋子在棋盘上的原始位置	2
3. 棋子走法	4
4. 行棋行为	9
5. 对局的完成	11
竞赛规则	12
6. 棋钟	12
7. 违规行为	15
8. 记录:	16
9. 和棋	17
10. 得分	19
11. 棋手守则	20
12. 裁判的角色 (参看序言)	21
附 则	23
A. 快棋赛规则	23
B. 超快棋赛 (闪电战) 规则	24
C. 代数制记录法	25
D. 盲棋及视觉残障棋手比赛规则	28
参考指南	31

介绍	31
指南 I. 封棋	32
指南 II. 960 国际象棋规则	34
指南 III. 无加时比赛及加速结束阶段指南	36
国际象棋术语表（按字母顺序排列）	38

0.1 导言

国际棋联国际象棋规则涵盖所有国际象棋棋盘上的比赛。

国际象棋规则分为两部分：

1. 基本行棋规则。
2. 竞赛规则。

英文版是国际象棋规则（在印度钦奈举行的第 93 届国际棋联大会上通过）的权威版本，将于 2023 年 1 月 1 日生效。

0.2 前言

本国际象棋规则不可能就对局过程中所有可能出现的情况，以及所有涉及比赛组织管理的问题都做出具体规定。如果所遇情况在本规则中无明确条文可循，可以参照规则中所提到的类似情况，做出合理的判断。

本规则要求裁判员必须具有必要的工作能力、良好的判断力，及绝对地客观公正。规则的制定不宜过细，否则可能妨碍裁判员根据客观情况利用主观能动性做出合理及公正的判罚。国际棋联恳请每一位棋手及各国棋协均能接受上述观点。

计算国际棋联国际象棋等级分的正式比赛，必须按照本规则执行。

不计算国际棋联国际象棋等级分的比赛，建议按照本规则执行。

成员协会可以提请国际棋联对涉及国际象棋规则的事项作出裁决。

基本行棋规则

1. 国际象棋的性质和目标

- 1.1 国际象棋对局由双方在一块称为“棋盘”的正方形盘面上交替走动各自的棋子来进行。
- 1.2 执浅色棋子（白棋）一方先走，之后由执深色棋子（黑棋）一方走棋，然后双方交替走棋。
- 1.3 当对方完成行棋之后，轮到走棋的一方称为“行棋方”
- 1.4 每一方的目的都是设法置对方的王于“受攻状态”，并且没有符合规则的着法进行防御。
 - 1.4.1 如达到这样的目的，称为“将死”对方的王，同时获得对局的胜利。无论是王受到对方攻击不采取措施，或主动把王走到处于对方攻击的位置，还是吃掉对方的王，都是不允许的。
 - 1.4.2 王被“将死”的一方为输棋方。
- 1.5 如果如下图一样，任何一方都不可能将死对方的王，则称为和棋。（详见第 5.2.2 条款）

2. 棋子在棋盘上的原始位置

- 2.1 棋盘由 $8 \times 8 = 64$ 个大小相同，深（黑格）浅（白格）相间的方格组成。棋盘放置在对局者之间，双方棋盘的右下角必须为白格。
- 2.2 对局开始时，白方拥有 16 个浅色棋子（白棋），黑方拥有 16 个深色棋子（黑棋）。

这些棋子如下：

名称	图案	代表字母
一个白王		K
一个白后		Q
两个白车		R
两个白象		B
两个白马		N
八个白兵		P
一个黑王		K
一个黑后		Q
两个黑车		R
两个黑象		B
两个黑马		N
八个黑兵		P



P Q K B N R

2.3 棋子在棋盘上的最初位置如（图 1）



图 1

2.4 8 列垂直的格子称为“直线”。8 行水平的格子称为“横线”。同色格组成的角对角相接触的各行称为“斜线”。

3. 棋子走法

3.1 任何棋子不准走到被己方其他棋子占据的格子。

3.1.1 如果一个棋子走到被对方棋子占据的格子，则为吃掉那个格子上的棋子，看作一着棋。

3.1.2 如果一个棋子能够根据第 3.2 到第 3.8 条款的规定在某一个格子吃子，则称为攻击对方这个棋子。

3.1.3 当一个棋子正在攻击某个格子时，即使这个棋子因为身后有国王而受到“牵制”等原因无法移动，这种攻击仍然有效。

3.2 象可以走到它所在斜线上的任何格子。（图 2）

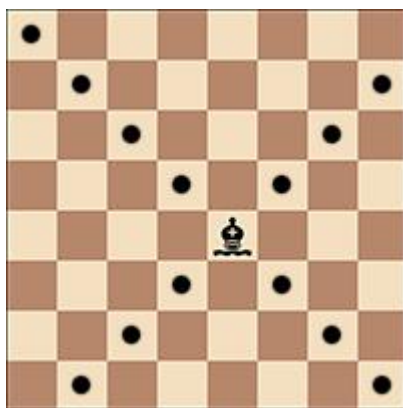


图 2

3.3 车可以走到其所在直线和横线上的任何格子。（图 3）

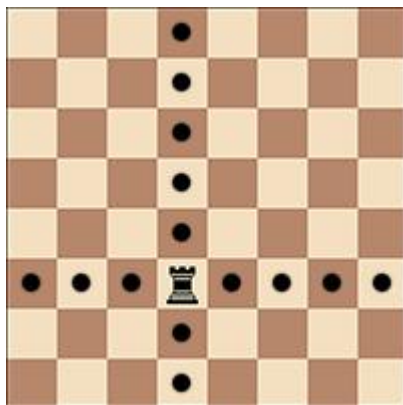


图 3

3.4 后可以走到其所在直线、横线及斜线上的任何格子。（图4）

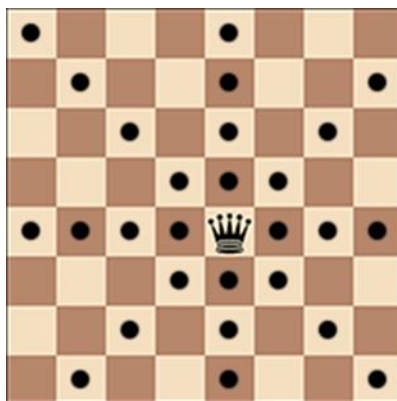


图4

3.5 象、车和后在进行上述走法时，在移动线路中不能越过任何形成障碍的棋子。

3.6 马可以走到相邻最近非横、非竖、非斜的异色格子中。（图5）

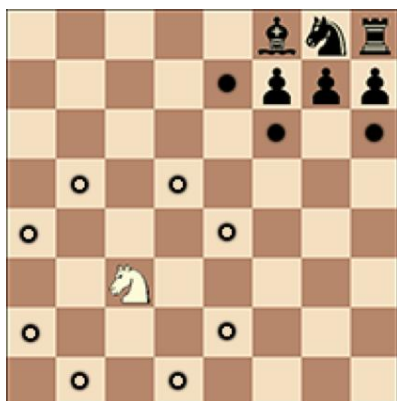


图5

3.7 兵：

3.7.1 兵可沿着其所在直线向前走一格，该格必须是未被其他棋子占据的。

3.7.2 兵的第一步可以如第3.7.1条款那样走，也可沿着其所在直线向前走两格（这两个格子必须是未被其他棋子占据的）。

3.7.3 兵的吃子是走到其斜前方由对方棋子占据的格子，并吃掉该格内的棋子。（图6）

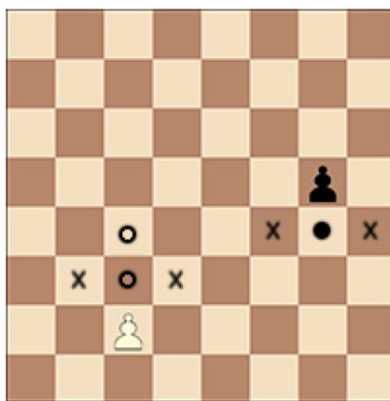


图 6

3.7.3.1 一方原始位置的兵向前移动两格，停到与对方的兵在同一排并相邻的格子中，对方可以吃掉这个兵，就如同这个兵只移动了一个格子。

3.7.3.2 这种吃兵的走法只能在一方原始位置的兵向前移动两格之后的下一步完成才符合规则，过时不候。这种走法叫做：吃过路兵。（图 7）



图 7

3.7.3.3 当一方的兵到达对方底线时，它必须升变，并替换为与它颜色相同的后、车、象或马当中的一种棋子，这个过程视为一着棋。兵变换的格子称为“升变格”。

3.7.3.4 变换为何种棋子由棋手选择，不受以前曾经吃掉过的任何棋子所限制。

3.7.3.5 这种由兵变换为其他棋子的走法称为“升变”，替换的新棋子立即生效。

3.8 王有以下两种不同的走法：

3.8.1 走到相邻最近的格子。（图 8）

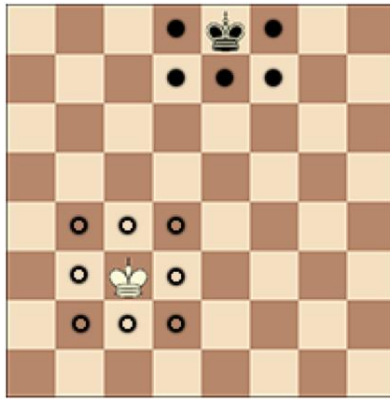


图 8

3.8.2 或者可以“易位”。这是由王和己方同一横线上任何一个车一起进行的一种特殊走法，视为一着棋，其进行方式如下：王从原始位置向某一个原始位置的车方向横移两格，然后该方向上的车越过王而置于王刚才经过的格子上。（图 9-图 12）

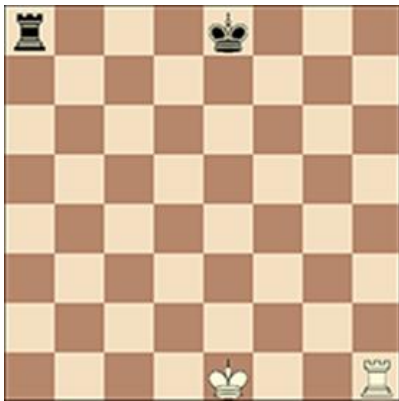


图 9

白方王翼易位和黑方后翼易位之前的局面

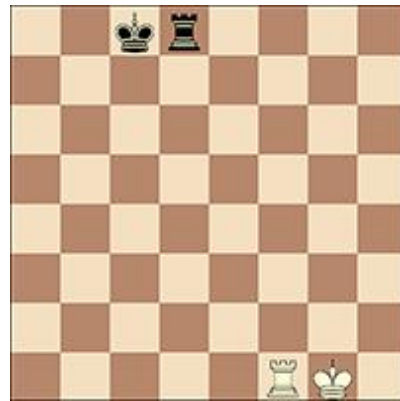


图 10

白方王翼易位和黑方后翼易位之后的局面



图 11

白方后翼易位和黑方王翼易位之前的局面



图 12

白方后翼易位和黑方王翼易位之后的局面

3.8.2.1 以下情况将失去易位权利：

- (1) 王曾经移动过，或者
- (2) 用来进行易位的车曾经移动过。

3.8.2.2 以下情况下暂时不能易位：

- (1) 所在的格子或者将要越过的格子或者将要占据的格子正受到对方棋子的攻击，或者
- (2) 王和用来易位的车之间尚有别的棋子。

3.9 王被将军时：

3.9.1 当王受到对方一个或者两个棋子的攻击时，称为被“将军”。这个正在“将军”的棋子即使因为被牵制（后面有自己的王，如果走动将使自己的王处于受攻状态）而不能走动，这种“将军”仍然有效。

3.9.2 行棋方不允许走造成己方王处于被“将军”状态的着法。

3.10 符合规则的着法和违规的着法以及违规局面：

3.10.1 当一步棋满足所有第 3.1 至 3.9 条款的相关规定时，称为合法着法。

3.10.2 当一步棋不能满足第 3.1 至 3.9 条款的相关规定时，称为违规着法。

3.10.3 当一个局面不能用符合规则的着法行成，称为违规局面。

4. 行棋行为

4.1 每一步棋都只能用同一只手来完成。

4.2 调整棋子或与棋子的其他物理接触：

4.2.1 只有行棋方的棋手可以调整己方棋子中的一个或多个棋子，只要他/她事先说明自己的意图（例如声称：“我摆正棋子”，或这一术语的法文音译“亚杜巴”）。

4.2.2 除了明显非故意触碰意外，其他任何物理触碰都被视为有意识地触摸。

4.3 除第 4.2.1 条款列出情况以外，如果行棋方意图在棋盘上触摸、移动或吃掉棋子：

4.3.1 己方一个或多个棋子，则必须移动其所触摸到的第一个且能够符合规则移动的棋子。

4.3.2 对方一个或多个棋子，则必须吃掉其所触摸到的第一个且符合规则能被吃掉的棋子。

4.3.3 双方一个或多个棋子，他必须用第一个触摸的己方棋子吃掉第一个触摸的对方棋子。如果这步棋违反规则，他必须移动其所触摸到的第一个且能够符合规则移动的棋子,或用其吃掉其所触摸到的第一个且符合规则能被吃掉的棋子。如果无法确定何方棋子先被触摸，则以己方棋子作为先被触摸的棋子。

4.4 行棋方行为：

4.4.1 触摸了己方的王和车，而在这一侧易位是合乎规则的话，他必须在这一侧

易位。

4.4.2 先触摸了车，然后再触摸王，那么这着棋不允许他在这一侧易位，这种情况必须按照第 4.3.1 条款处理。

4.4.3 准备易位时先触摸王，再触摸车，但在这一侧翼易位不合规则，他必须走王合乎规则的着法（包括和另一侧的车进行易位），如果王没有合乎规则的着法可走，则有权选择任何其他合乎规则的着法。

4.4.4 兵的升变，当所选择的升变棋子触及升变格时，该棋子将不能再更换。

4.5 如果所触摸的棋子根据第 4.3 和 4.4 条款，不能移动或被吃掉，行棋方可以走任何符合规则的着法。

4.6 升变可以有多种方式：

4.6.1 升变的兵并不一定要先放在升变格上。

4.6.2 先将选定升变的棋子放在升变格上，或者先移走升变的兵，顺序上都可以。

4.6.3 如果升变格上有对方的棋子，则它必须被吃掉。

4.7 当一个棋子已经从手中松开，并放在一个格子上。作为一步合乎规则的着法，或者合乎规则着法的一部分时，此后就不能再把它移到另一个格子上去。这步棋应被视为已经走出，此时：

4.7.1 吃子：如果行棋方已经把被吃的棋子从棋盘上拿掉，并把自己的棋子放在被吃掉棋子的格子上，同时手离开了这个棋子。

4.7.2 易位：当行棋方的手已经把车松开，放在了先前王已经经过的格子上，这一行为视为完成易位。行棋方把王横移两格，并从手中松开，车并未移动，易位这一步棋的着法不算完成。但如果易位这一步棋是合乎规则的着法，行棋方除了在这一侧易位以外，不再有权走其他着法。如果在这一侧易位不符合规则，行棋方必须走王的其他合乎规则的着法（包括和另一侧的车进行易位），如果王没有任何符合规则的走法，那么他可以走其他任何符

合规则的着法。

- 4.7.3 升变：当升变的新棋子已经从行棋方手中松开放在升变格内，并且升变的兵已经从棋盘上拿掉。
- 4.8 行棋方一旦有意识地触摸了棋子，就无权再提出对于对方违反第 4.1 至 4.7 条款的指控。
- 4.9 如果棋手不能够自己移动棋子，在得到裁判的同意后，他可以指定一个协助他行棋的助手。

5. 对局的完成

- 5.1 以胜负告终：
 - 5.1.1 用合乎规则的着法（符合第 3 条和第 4.2 至 4.7 条款）将死对方的王的一方为胜方。至此，对局立即结束。
 - 5.1.2 一方认输，对方即为胜方（至此，对局立即结束），除非情况是这样的：另一方无法通过任何可能的一系列符合规则的着法将对手将死。在这种情况下，棋局的结果是平局。
- 5.2 以和棋告终
 - 5.2.1 行棋方没有合乎规则的着法可走，同时他的王并未被将军，对局结果作和，这种局面被称为“逼和”。如果造成这种无子可动局面的着法符合第 3 条和第 4.2 至 4.7 条款规定，那么对局即告结束。
 - 5.2.2 当双方都不能以符合规则的着法将死对方的王时，对局结果做和。这种局面被称为“死和局面”。如果造成这种局面的着法符合第 3 条和第 4.2 至 4.7 条款规定，那么对局即告结束。
 - 5.2.3 双方一致同意和棋，并且至少各走了一步棋，则对局结果作和。对局即告

结束。

竞赛规则

6. 棋钟

- 6.1 “棋钟”是指有两个显示时间的钟面相互连接的一种计时装置。在同一时间只有其中一个钟在走动。“钟”在国际象棋规则中是指一台棋钟的两个计时装置之一。每个计时装置都有一枚“钟旗”。“钟旗落下”（“倒棋”）是指一方预定的赛时用完。
- 6.2 棋钟用法
- 6.2.1 对局进行过程中，一方走棋之后应当按停自己的棋钟并且开启对方的棋钟（意思就是棋手走棋后要按钟），这样看作完成一步棋。完成一步棋还有其他方式：
- 6.2.1.1 一方走出的着法使对局立刻结束。（详见第 5.1.1；5.2.1；5.2.2；9.2.1；9.6.1 和 9.6.2 条款）或者
- 6.2.1.2 棋手上一步棋没有完成按钟，但他已走出下一步棋。
- 6.2.2 棋手在走完着法之后允许按停棋钟，即使其对手已经应了下一着棋。在棋盘上走棋和按钟的全过程被视为分配给行棋方完成一步棋的所需时间。
- 6.2.3 棋手必须用走棋的同一只手按钟，不允许长时间将手指放在棋钟上，或者用手“笼罩”棋钟。
- 6.2.4 棋手需合理使用棋钟。用力去击打钟键，将棋钟拿起，走棋之前按钟，或者将棋钟掀翻，这些行为都是被禁止的，可以根据第 12.9 条款规则进行判罚。

- 6.2.5 只有棋钟在走动的行棋方有权摆正棋子。
- 6.2.6 如果一方不能使用棋钟，在得到裁判允许的前提下，可以指定一个助手协助他使用棋钟。裁判需要根据公平性原则对他的棋钟进行调整，这种调整的规定不适用于残障人士。
- 6.3 时间分配
- 6.3.1 使用棋钟时，每方都必须在规定的时限内走满最低限度的着数或全部着数，包括在每步棋之后有一个附加数量的时间。所有这些都应在比赛前作出明确规定。
- 6.3.2 一方在一个时限内所节省的时间应与他下一时限可用时间相加，以便累计使用。在“延迟扣减”时限模式中，双方都拥有一个“基本思考时间”。每方在每一次行棋时还有一定的“固定附加时间”。在固定附加时间用完后，才开始扣减基本思考时间。如果棋手在固定附加时间用完之前按钟，无论固定附加时间所用多少，其基本思考时间不会改变。
- 6.4 当钟旗倒下的时刻，立即按照第 6.3.1 条款进行检查。
- 6.5 在对局开始之前，由裁判员决定棋钟的放置朝向。
- 6.6 开赛时间一到，应启动白方的棋钟。
- 6.7 预设时间：
- 6.7.1 赛前细则应规定开赛时间，如果没有指定，则默认为零迟到。棋手晚于开赛时间到达棋桌将被判负，除非裁判另有其他决定。
- 6.7.2 如果比赛没有采用“零迟到”规定，比赛开始后，如双方均没有到场，那么将一直开启白方棋钟，直到其到场比赛，除非赛前细则另有规定或者裁判另有决定。
- 6.8 裁判可以通过观察直接宣布“倒旗”（“钟旗落下”）。同样，双方棋手也都可以提出“倒旗”，同样有效。

- 6.9 除了应用第 5.1.1、5.1.2、5.2.1、5.2.2 和 5.2.3 条款以外，如果棋手没有在规定时间内走满规定步数，该棋手即应被判输棋。但是，如果一方通过任何可能的合乎规则的着法都无法将死对方的王，则对局结果作和。
- 6.10 棋钟故障：
- 6.10.1 在棋钟没有发生明显故障的情况下，其显示的信息都被视为准确无误。有明显故障的棋钟应被更换。裁判员应充分发挥其判断力，以确定新更换棋钟上应显示的时间。
- 6.10.2 如果在比赛中发现一方或是双方的棋钟设置有误，棋手或者裁判都应立即停钟。裁判应该将棋钟恢复正确，并应充分利用他的判断力，根据实际需要调整时间和步数。
- 6.11 棋钟暂停：
- 6.11.1 如果对局需要中断，裁判应该按停双方的棋钟。
- 6.11.2 棋手为了寻求裁判的帮助，才可以按停己方棋钟。例如：升变的时候，找不到需要升变用的棋子。
- 6.11.3 由裁判来决定何时重新开始对局。
- 6.11.4 棋手为了寻求裁判的帮助而停钟，裁判应确定其是否具有合理的理由，如停钟明显无理，裁判应根据第 12.9 条款进行处罚。
- 6.12 棋钟显示：
- 6.12.1 在比赛大厅里允许使用诸如投影屏幕、监视器、或大棋盘，用来同步显示对局的局面，允许它们显示棋局的着法和已弈步数。也允许使用表明双方步数的棋钟。
- 6.12.2 棋手不得以这些器材显示的信息，作为唯一依靠的证据而提出诉求。

7. 违规行为

- 7.1 如果对局过程中出现违规行为，且对局必须恢复到违规行为发生前的局面。裁判应充分利用他的判断力，以确定棋钟上应表明的时间。这包括不改变棋钟时间的权利。如有必要，他还应调整时钟的步数记录器。
- 7.2 初始局面错误
- 7.2.1 如果在对局过程中发现棋子的原始位置摆错了，对局应该作废重下。
- 7.2.2 如果在对局过程中发现棋盘的放置颠倒（与第 2.1 条款规定的正好相反），应将此时的局面转移到正确放置的棋盘上再继续对局。
- 7.3 如果对局开始后发现双方棋子颜色颠倒，如不足 10 个回合应作废重下，10 个回合以后，对局应该继续进行。
- 7.4 棋子位置错误：
- 7.4.1 如果一方使一个或者更多的棋子错位，他必须使用自己的时间使局面复位。
- 7.4.2 如果必要的话，无论是行棋方或者是其对手均可停止钟，并向裁判寻求帮助。
- 7.4.3 裁判可以处罚使棋子错位的棋手。
- 7.5 违规着法
- 7.5.1 一旦棋手按下棋钟，则视为违规着法完成。一旦对局中违规着法完成，应立刻将局面恢复到出现违规着法之前的局面。如果无法确认违规前的局面，应回溯至最近且可确认的局面后继续进行。用符合规则的着法替代不符合规则的着法的时候援用第 4.3 和 4.7 条款，之后对局继续。
- 7.5.2 如果棋手将兵移动到对方底线，按下棋钟，但没有将兵更换为新的棋子，则视为违规。兵将被一个与兵颜色相同的后所取代。
- 7.5.3 没有走棋就按钟，视为违规而被受到相关处罚。

- 7.5.4 如果用两只手走棋(如易位、吃子或升变时)并按钟,应视为违规进行处罚。
- 7.5.5 按照第7.5条款执行的时候,一个棋手第一次走出违规的着法,则给其对手棋钟上加时2分钟。如果同一棋手第二次出现违规行为,裁判应判其负。但是,如果一方通过任何可能的合乎规则的着法都无法将死对方的王,则对局结果作和。
- 7.6 如果在对局过程中发现棋子放错了位置,应将棋子恢复到错位之前的局面。如果这一最近的局面不能确认,比赛应从错位前的局面回溯至最近且可确认的局面继续进行,然后按照恢复的局面继续对局。

8. 记录

- 8.1 如何记录:
- 8.1.1 棋手双方在对局过程中都要正确记录自己和对手所走的棋,每一步棋应尽可能做到清晰易读,并采用以下方式:
- 8.1.1.1 使用比赛规定的记录纸,用代数制记录法记录(详见:附则C)。
- 8.1.1.2 使用比赛规定的通过国际棋联认证的“电子记录纸”上记录。
- 8.1.2 禁止预先写下要走的着法,除非棋手生命按照第9.2或9.3条款提和,或者根据附则中指南I.1.1封棋。
- 8.1.3 棋手如愿意,可先应着,然后再记录对方着法。但对于己方前一步着法,应先记录,然后方可走下一步棋。
- 8.1.4 记录纸只可用来记录双方着法、棋钟上的时间、提和情况、各种申诉情况及其他比赛相关信息。
- 8.1.5 双方棋手都必须在记录纸上用(=)符号,记录一方的提和。
- 8.1.6 如果一方不能做记录,必须在得到裁判允许的前提下,其可以指定一个助手协助他进行记录。裁判需要根据公平性原则对他的棋钟进行调整,这种

调整的规定不适用于残障人士。

- 8.2 对局双方的记录应在对局全过程中让裁判能够观察到。
- 8.3 记录纸的所有权属于比赛组委会。裁判员应替换有明显故障的电子记录纸。
- 8.4 如果一方的时钟剩余时间距离当前时限不足 5 分钟，同时没有每步棋另加 30 秒或者更多时间的规定，可不要求他履行第 8.1.1 条款规定。
- 8.5 不完整的记录
 - 8.5.1 如果双方根据第 8.4 条款都不能履行记录，裁判或助理裁判应该尽可能到场并做好记录。在这种情况下，一旦一方倒旗，裁判应立即停钟，双方借助裁判或对方的记录纸补全着法。
 - 8.5.2 在棋盘上行棋之前，如果仅仅一方根据 8.4 条款不能履行记录，那么，无论哪一方的钟旗倒下后，他必须立即补全着法。他可以借用对方记录纸补全着法，但他必须用自己的时间，并且必须把记录纸还给对方之后才允许走下一步。
 - 8.5.3 如果没有完整的记录纸可以借用，双方必须在裁判或助理裁判的监督下借助另一副国际象棋来重现局面。在此之前，裁判或助理裁判应预先记下当时的局面、双方棋钟用时，何方的棋钟正在走动和可以确定的已弈着数。
- 8.6 如果双方都不能出示一方超过预定时限后的正确着法记录，对局的下一着应作为下一时限的第一步棋，除非有证据表明已走了更多步数的着法。
- 8.7 对局结束后，双方应在各自的记录纸上签名，并写明对局结果。或在电子计分表上确认对局结果。即使对局结果写错，成绩依然有效，除非裁判作出其他决定。

9. 和棋

- 9.1 提议和棋与比赛规定

- 9.1.1 赛前制定的细则中可以特别规定，棋手在一定步数或对局全过程内不得提出或接受和棋协议。这项规定不必事先得到裁判允许。
- 9.1.2 如果比赛允许议和，那么下面的具体规定将适用：
- 9.1.2.1 一方想提议和棋必须首先走出一着棋，然后提出和棋建议，再按停己方的棋钟，并启动对方的棋钟。对局过程中其他任何时间提议和棋也都有效，但不能违反第 11.5 条款的规定。提和不能有任何附加条件。在这两种情况下，对方对于提和建议可以接受，也可以通过口头拒绝或者以触摸一个棋子意在走子或吃子的方式表示拒绝。在对方接受或拒绝和棋建议及对局以其他途径结束之前，该方所提出的和棋建议不能撤回并始终有效。
- 9.1.2.2 提和时双方棋手都应在记录纸上记上如下符号：(=)。
- 9.1.2.3 按照第 9.2 或 9.3 条款提出和棋要求者，应被视为提议和棋。
- 9.2 当一个对局中第三次出现完全相同的局面（不一定是连续重复的着法）时，行棋一旦提出，对局以和棋结束：
- 9.2.1 相同局面即将至少第三次出现，行棋方走棋之前先在记录纸上写下着法或将要走的着法记录在电子记录纸上，然后向裁判声明，他准备走出该着法，声明一旦提出不能更改，或者
- 9.2.2 相同局面已经至少第三次出现，而且轮到提和方行棋。
- 9.2.3 所谓相同局面是指每次都轮到同一方行棋，同种同色的棋子都占据同样的格子，而且双方所有棋子的可能着法都是相同的局面。因此，下面的情况不属于相同局面：
- 9.2.3.1 之前的局面一方原可以吃过路兵，而后来相同的局面却不能吃了。
- 9.2.3.2 之前的局面，一方原可以王车易位，而后来相同的局面因为王或车移动过而永久性丧失了易位权利。
- 9.3 如果行棋方在如下两种情况之下提出和棋，对局结果作和。

- 9.3.1 行棋方走棋之前先在记录纸上写下着法或将要走的着法记录在电子记录纸上，然后向裁判声明他准备走出该着法，将造成最近连续 50 回合内，双方没有走动任何一兵，也没有吃过任何一子。声明一旦提出不能更改，或者
- 9.3.2 最近连续 50 回合内，双方没有走动任何一兵，也没有吃过任何一子。
- 9.4 如果棋手触摸了棋子（参看第 4.3 条款），那么他就失去了根据第 9.2 或者 9.3 条款提和的权利。
- 9.5 提议和棋：
- 9.5.1 如果行棋方按照 9.2 或者第 9.3 条款提出和棋要求，他或者裁判将停止棋钟（参看第 6.12a 或 6.12b 条款），他的提和要求不可撤回。
- 9.5.2 如经审查，提和理由成立，对局即告判和。
- 9.5.3 如经审查，提和理由不成立，裁判应在其对手所余时间上加上两分钟，然后继续对局，提和方必须根据行棋规则（第 3 条、第 4 条）在棋盘上走出宣布准备走的着法。
- 9.6 如果下面的一种或是两种情况发生，那么对局判作和棋
- 9.6.1 如同第 9.2.2 条款提及的方式，双方局面重复至少五次。
- 9.6.2 任何连续 75 回合内，双方没有走动任何一兵，也没有吃过任何一子的情况。如果最后一步导致将杀，那么将杀成立。

10. 得分

- 10.1 除非竞赛规程另有特殊规定，对于胜局或者对方弃权，胜者得一分（1）；负者或是弃权方得零分（0）；和局则双方各得半分（1/2）。
- 10.2 任何对局的总分永远不能超过该对局通常给出的最高分。针对个人的给分，必须使用通常分配的正常数值，例如 $\frac{3}{4}$ —— $\frac{1}{4}$ 是不允许的。

11. 棋手守则

- 11.1 棋手应维护国际象棋运动的良好声誉。
- 11.2 比赛场地和比赛区域：
 - 11.2.1 “比赛场地”的范围指比赛区域、休息室、厕所、茶点区、吸烟区、或是裁判指定的其他区域。
 - 11.2.2 “比赛区域”为比赛对局正在进行的地方。
 - 11.2.3 只有得到裁判允许：
 - 11.2.3.1 棋手才能离开比赛区域。
 - 11.2.3.2 行棋方需得到允许才能离开比赛区域。
 - 11.2.3.3 除棋手和裁判以外的其他人员，需得到允许才能出入比赛区域。
 - 11.2.3.4 比赛补充细则中可以具体规定，非行棋方想离开比赛区域时，必须向裁判报告。
- 11.3 笔记与电子设备
 - 11.3.1 对局过程中，棋手禁止参考任何包括笔记、信息资料或别人的建议等，或在另一个棋盘上进行对局分析。
 - 11.3.2 在比赛中，选手禁止在比赛场地内携带任何未经仲裁员特别批准的电子设备。
 - 11.3.2.1 虽然比赛细则可能允许棋手将这些设备关闭后放到包袋里。这些包袋必须按照与裁判的约定放置，未经裁判允许，双方棋手不得使用。
 - 11.3.2.2 如明确发现棋手在赛场内持有此类设备，则立即判负，对手获胜。比赛细则也可制定不同举措，降低处罚程度。
 - 11.3.2.3 裁判可以要求棋手允许在私下场合接受搜身、搜查其衣物、包或其他物品。进行搜查的人员须为和棋手同性别的裁判或者由裁判授权的人员。如棋手

拒绝配合履行这项义务，那么裁判可根据第 12.9 条款对其采取措施。

- 11.3.2.4 只允许在裁判指定的地点吸烟及电子烟。
- 11.4 完成比赛的棋手将被视为观众。
- 11.5 禁止以任何方式干扰或分散对方的注意力。包括提出各种不合理诉求、不合理提和或在赛场制造噪音等。
- 11.6 对于违反第 11.1 至 11.5 条款的规定，将导致根据第 12.9 条款的各项处罚。
- 11.7 坚持拒绝遵守国际象棋规则者判负，对方的得分由裁判决定。
- 11.8 如果对局双方都触犯第 11.7 条款规定，对局结果将宣布为双方都被判负。
- 11.9 棋手享有向裁判要求对国际象棋规则的细节进行解释的权益。
- 11.10 除非比赛细则另有规定，棋手可以对裁判作出的任何判罚进行申诉，即使棋手已经在记录纸上签字。（参看第 8.7 条款）
- 11.11 在重建局面时（包括提和等），双方棋手必须协助裁判完成。
- 11.12 检查三次相同局面及五十回合限着是棋手的义务，应在裁判监督下完成。

12. 裁判的角色（参看序言）

- 12.1 裁判受命保证国际象棋规则得到严格遵守。
- 12.2 裁判应该：
 - 12.2.1 确保比赛公平进行。
 - 12.2.2 为比赛的利益约束自己的行为。
 - 12.2.3 确保棋手在良好的环境下进行比赛。
 - 12.2.4 确保棋手不受到干扰。
 - 12.2.5 监督比赛进程。
 - 12.2.6 利用特别的举措确保残障及需要医疗关切棋手的利益。

- 12.2.7 遵守反作弊条例或指导方针。
- 12.3 裁判应监督对局，尤其对于那些陷入用时紧迫的棋手。他可以强制执行他所作出的决定，对于违规的棋手进行适当的处罚。
- 12.4 裁判可以指定助手协助其进行监局。例如在多位棋手陷入用时紧迫的情况下。
- 12.5 在比赛中如有某个对局受到干扰时，裁判可给予一方或双方增加比赛时间。
- 12.6 除非规则有相关规定外，裁判不得干预对局。裁判不得指出对局已弈了多少着。除非应用第 8.5 条款，即当至少一方棋手已经用完了时限内的时间，裁判不得通知棋手，对方已经行棋或棋手没有按钟。
- 12.7 如任何人发现违规情况，他只可以告知裁判。观众和并非当局的棋手都不得谈论对局或以其他方式干预对局。如有必要，裁判可以把违规者逐出赛场。
- 12.8 除非得到裁判授权，任何人不得在比赛场地及其他由裁判划定的邻近区域使用手机或其他电子通讯设备。
- 12.9 裁判可以给予棋手的处罚包括：
- 12.9.1 警告。
- 12.9.2 给其对手增加所余时间。
- 12.9.3 减少犯规棋手的所余时间。
- 12.9.4 最大限度地增加对手在一局棋中可能的得分。
- 12.9.5 减少犯规棋手在一局棋中的得分。
- 12.9.6 宣布犯规棋手输棋。（同时决定其对手的得分）
- 12.9.7 执行赛前宣布的罚款。
- 12.9.8 将棋手从一轮或更多轮次中除名。
- 12.9.9 把棋手从比赛中除名。

附 则

A.快棋赛规则

- A.1 快棋赛是指每方必须在多于 10 分钟但少于 60 分钟的规定时间内走完全部着法的比赛，或者在某个固定时间的基础上再加 60 回合乘每步的加秒后，每方总用时为多于 10 分钟但少于 60 分钟的时限范围内走完全部着法的比赛。
- A.2 棋手不需要做对局记录。但并不丧失根据记录纸所提出诉求的权力。棋手可以在任何时候要求裁判提供记录纸，以便做记录。
- A.3 竞赛规则第 7 条和第 9 条中提到的关于时间判罚方法将由 2 分钟改为 1 分钟。
- A.4 在如下情况下，使用常规比赛竞赛规则：
- A.4.1 一名裁判最多监督三盘对局，并且
- A.4.2 每一局棋都由裁判或助手做记录，如果可能的话，利用电子器材协助记录对局。
- A.4.3 行棋方可在任何时候向裁判或其助手索要记录纸参考。这种行为在一局棋中最多五次。更多的请求将被视为对对手的干扰。
- A.5 其他情况下，使用下面的规则：
- A.5.1 一旦双方各走满 10 步棋后，那么
- A.5.1.1 不得再提出调整棋钟的要求，除非其严重影响比赛进程。
- A.5.1.2 不得再提出关于棋子原始位置错误以及棋盘朝向错误的质疑。如果王的位置摆错，不允许进行易位。如果车的位置摆错，不允许和错位的车进行易位。

- A.5.2** 如果裁判发现第 7.5.1、7.5.2、7.5.3 或 7.5.4 条款中行为，他应立即按照第 7.5.5 条款进行判罚，前提是对手没有走出下一步。如果裁判没有干预，其对手在没有走出下一步之前有权提出判罚诉求。如果裁判没有干预，其对手也没有提出诉求，那么不符合规则的着法被视为成立，对局继续。如果其对手已经走了下一步棋，不符合规则的着法就不再被纠正，除非在没有裁判干预的情况下，对局双方都同意对此进行纠正。
- A.5.3** 提出因对方超时而获胜的一方，应先停钟，然后通知裁判。当然，如果局面用任何合乎规则的着法都无法取胜，则判和。
- A.5.4** 如果裁判发现双方的王都处于被将军状态，或者兵在对方的底线，升变的过程没有完成。那么，裁判应该等待下一着棋走出后再做判断。之后如果局面仍处于违规状态，裁判将宣布判和。
- A.5.5** 裁判发现超时情况应立即指出。
- A.6** 赛前制定的细则中对于采用 A.4 或是 A.5 条款来执裁，应做出具体规定。

B. 超快棋赛（闪电战）规则

- B.1** 超快棋赛（闪电战）是指全部着法必须在每方 10 分钟或少于 10 分钟之内完成的比赛。或者在某基础时间之外再加上 60 回合乘每步的加秒后，每方总用时为 10 分钟或少于 10 分钟的比赛。
- B.2** 如下情况下，使用常规比赛竞赛规则：
- B.2.1** 一名裁判最多监督一盘对局，并且
- B.2.2** 每一局棋都由裁判或助手做记录，如果可能的话，利用电子器材协助记录对局。
- B.2.3** 行棋方可在任何时候向裁判或其助手索要记录纸参考。这种行为在一局棋

中最多五次。更多的请求将被视为对对手的干扰。

B.3 其他情况则使用快棋赛竞赛规则 A2 和 A.5 条款。

B.4 赛前制定的细则中对于采用 B.2 或是 B.3 条款来执裁，应做出详细规定。

C. 代数制记录法

国际棋联对它所组织的联赛与对抗赛只承认一种对局记录法，即代数制记录法，同时它还提倡在国际象棋期刊及其他出版物中也使用同样的对局记录法。通常棋手记录对局的目的是为实战情况提供证据，如果用非代数制记录法来记录对局，可以不承认其具有法定证据效力。裁判若发现棋手记录的方式不是代数制，就应提醒他这样做所导致的后果。

C.1 在本附则的叙述中，棋子仅指棋子，不包括兵。

C.2 每个棋子应以其名称的第一个英文字母以大写方式表示。“K”代表王，“Q”代表后，“R”代表“车”，“B”代表“象”，“N”代表“马”（马的英文名称“Knight”的第一个字母与“王”的英文名称“King”的第一个字母“K”相同，为了便于区别，用第二个字母“N”表示）。

C.3 在使用首字母代表棋子名称时，允许棋手使用其母语惯用方式来表达。例如：F=fou（法文的“象”），L=loper（荷兰文的“象”）。在出版物、印刷品中，建议用图形来表示棋子。

C.4 “兵”不需要用其名称的首字母（P）表示，而是通过该字母的省略来表示。例如：e5, d4, a5, 而不是：Pe5, Pd4, Pa5。

C.5 八条直线（白方从左到右，黑方从右到左）分别以 a, b, c, d, e, f, g, h, 这八个小写字母来表示。

C.6 八条横线（白方从下到上，黑方从上到下）分别以 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,

这八个数字表示。因此，在原始局面状态下，白方的棋子与兵放置在第 1 横线 and 第 2 横线。黑方的棋子与兵放置在第 7 横线和第 8 横线。

C. 7 按照上述规定，棋盘 64 格中的任何一格都可以通过一个字母与一个数字的结合来标示其独一无二的位置。（图 13）

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

图 13

C. 8 棋子每走一步，用下面方式来表示：

- (1) 该子名称的首字母大写。
- (2) 该子到达的格子。（1）和（2）之间不用连接符号。

例如：Be5, Nf3, Rd1。

兵的走法，只用其所到达的格子来表示。例如：e5, d4, a5。

加入棋子离开格子的复杂记法也可以使用。例如：Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5。

C. 9 一方棋子吃去对方棋子的时候，需要在记录中插入一个：“×”符号：

C. 9. 1 该子名称的缩写首字母，以及

C. 9. 2 和该子到达的格子之间。例如：Bxe5, Nxf3, Rxd1, 同时参见：第 C. 10 条款。

C. 9. 3 兵吃子时，必须标出所离开的直线，并在此后加上：“×”符号。例如：dxe5, gxf3, axb5。如果吃过路兵“en passant”，标出所到达的格子应是己方兵最后的停留处，并在有关记录上加上“e.p.”字样，例如：exd6 e.p.。

C. 10 如果同一方两个相同的棋子都可以走到同一格，用下列方法标出走动的棋

子：

C. 10. 1 如果两个棋子都处于同一条横线：

C. 10. 1. 1 用该棋子首字母，加上

C. 10. 1. 2 所离开的直线，再加上

C. 10. 1. 3 所到达的格子，来表示。

C. 10. 2 如果两个棋子都处于同一条直线：

C. 10. 2. 1 用该棋子首字母，加上

C. 10. 2. 2 所离开的横线，再加上

C. 10. 2. 3 所到达的格子，来表示。

C. 10. 3 如果两个棋子处于不同的横线与直线，可用方法 1 来表示，例如：

C. 10. 3. 1 两个马在 g1 和 e1，其中之一到 f3，根据情况可以记：Ngf3 或者 Nef3。

C. 10. 3. 2 两个马在 g5 和 g1，其中之一到 f3，根据情况可以记：N5f3 或者 N1f3。

C. 10. 3. 3 两个马在 h2 和 d4，其中之一到 f3，根据情况可以记：Nhf3 或者 Ndf3。

C. 10. 3. 4 如果在 f3 吃子，上述例子的改变是在中间插入：“×”符号。根据情况可以记成：

Ngxf3 或者 Nexf3。

N5xf3 或者 N1xf3。

Nhxf3 或者 Ndx3。

C. 11 兵升变时，除了记录兵所到达的格子名称外，还应在后面加上所升变棋子名称的首字母。例如：d8Q, exf8N, b1B, g1R。

C. 12 提和应记录为：“=”。

C. 13 常用缩略符号如下：

C. 13. 1 “0-0” = 王与 h1 车或 h8 车易位（王翼易位）。

C. 13. 2 “0-0-0” = 王与 a1 车或 a8 车易位（后翼易位）。

- C. 13. 3 “×” = 吃子。
- C. 13. 4 “+” = 将军。
- C. 13. 5 “++” 或 “#” = 将死。
- C. 13. 6 “e.p.” = 吃过路兵

最后四个符号（C. 13. 3- C. 13. 6）往往可以省略。

例如：

记录方法一：1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

记录方法二：1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

记录方法三：1. e2e4 e7e5 2.Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kb1 (=)

D. 盲棋及视觉残障棋手比赛规则

D. 1 在和裁判商议后，比赛组织者有权根据实际情况，采用下面的规则进行比赛。在视觉正常棋手与视觉残障棋手（法律意义上的盲人）之间进行比赛时，任何一方都可以提出使用两个棋盘的要求。视觉正常的棋手使用常规比赛棋盘，视觉残障的棋手使用特制棋盘，这种特制棋盘必须符合以下要求：

D. 1. 1 大小至少为 20 乘 20 厘米。

D. 1. 2 棋盘的黑格微微凸起。

D. 1. 3 棋盘上每个格子中都有一个可以进行安全插拔的孔。

D. 1. 4 对于棋子的要求为：

- D. 1. 4. 1 每个棋子都有一个可以刚好插入棋盘安全插孔的固定栓。
- D. 1. 4. 2 每个棋子都为“斯汤顿设计”，黑棋棋子有特殊设计以区别于白棋。
- D. 2 利用下面的规则管理比赛：
- D. 2. 1 每步棋应清晰的宣布出来，对手复述并在其棋盘上走出此着。升变的时候棋手必须说出他打算变成何种棋子。为了在宣布着法的时候尽量清晰而不产生歧义，建议使用下面的方法，用单词来代替字母进行宣布：

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H - Hector

由白方至黑方的各条横线，将使用德语数字进行宣布，除非裁判另有决定。

1 - eins

2 - zwe

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

易位宣布为：“Lange Rochade” (德语的长易位) 和“Kurze Rochade” (德语的短易位)。

各个棋子的名称：Koenig“王”，Dame“后”，Turm“车”，Laeufer“象”，Springer“马”，Bauer“兵”。

- D. 2. 2 视觉残障棋手一方，如果将棋子从特制棋盘上拿起，将被视为“摸子”。
- D. 2. 3 以下情况将被视为着法的完成：
 - D. 2. 3. 1 行棋方将被吃掉的棋子从棋盘上移除。
 - D. 2. 3. 2 一个棋子已经被插入至不同的安全插孔。
 - D. 2. 3. 3 一步棋已经被宣告。
- D. 2. 4 只有在上面这些情况下，可以开动对手的棋钟。
- D. 2. 5 就 D. 2. 2 和 D. 2. 3 条款而言，对于视觉正常的棋手，有关摸子和完成着法的规定按照常规国际象棋规则执行。
- D. 2. 6 视觉残障棋手的棋钟使用：
 - D. 2. 6. 1 允许为了视觉残障棋手而使用特制棋钟，这种特制棋钟应具备语音播报时间和步数的功能。
 - D. 2. 6. 2 棋钟应考虑具备如下功能：
 - (1) 表盘使用牢固且大小合适的指针，每隔 5 分钟用一个可触摸浮点进行标示，每隔 15 分钟用两个浮点进行标示。
 - (2) 使用触觉的情况下，钟旗可被轻易区分。钟旗的设计要考虑到如下情况：通过触碰，棋手能够根据分针和钟旗轻易感觉到距正点最后 5 分钟的来临。
- D. 2. 7 视觉残障棋手也需要作对局记录。可以通过盲文、速记法或使用录制设备进行记录。
- D. 2. 8 口误必须立即进行修正，这种修正需在对手棋钟被开动之前完成。
- D. 2. 9 如果在对局过程中发现两个棋盘上的局面不一致，须在裁判的协助下参考双方记录，对局面进行修正。如果两份记录相互吻合，那么没有按照记录

而走错着法的一方，须根据记录对其错误着法进行修正。如果两份记录相互不吻合，那么应将局面追溯至两份记录相同的局面，之后裁判根据具体情况对棋钟进行调整。

- D. 2. 10 视觉残障棋手有权指定助手协助其比赛，助手的部分或全部职责如下：
 - D. 2. 10. 1 在对手的棋盘上走出双方的着法。
 - D. 2. 10. 2 宣布双方的着法。
 - D. 2. 10. 3 保管视觉残障棋手的记录，开动其对手棋钟。
 - D. 2. 10. 4 只有在视力残疾的棋手提出要求时，才通知他完成的步数和双方所用的时间。
 - D. 2. 10. 5 如发生有关超时、视觉正常棋手触摸棋子等需要进行判决的情况时，进行声明。
 - D. 2. 10. 6 在对局需要封棋（封棋）的时候，履行相关必要手续。
- D. 2. 11 如果视觉残障棋手没有使用助手协助其比赛，那么视觉正常棋手可以指定一人来执行 D.2.10.1 和 D. 2. 10. 2 条款的任务。在视觉残障棋手与听觉残障棋手对弈的时候，必须指定一名助手来协助比赛。

参考指南

介绍

下面的指南是为了帮助赛事组织者可能需要而制定的。虽然它们不是国际棋联国际象棋规则的一部分，但我们强烈建议在所有的赛事活动中使用它们。

指南 I . 封棋

I 1. 封棋步骤

I 1.1 如果比赛规定结束时间已到，而对局没有结束，裁判应要求行棋方“封着”。该方必须把他的着法清楚明了地记录在他的记录纸上，将双方记录纸装入信封并封口后方能按停己方的棋钟。只要行棋方没有按停棋钟，他仍有权改变封棋着法。如果在裁判宣布封棋后，行棋方把这着棋在棋盘上走了出来，那么他必须把同样的着法作为封棋着法写在记录纸上。

I 1.2 行棋方在比赛结束时间未到而提前封棋，应作为正常比赛结束时间的封棋，做同样处理。他的所余时间应予以记录。

I 2. 在存放封棋的信封上应注明如下内容：

I 2.1 双方棋手姓名。

I 2.2 封着之前的局面。

I 2.3 双方用时情况。

I 2.4 封着一方棋手姓名。

I 2.5 封棋时的着数。

I 2.6 封棋时候是否有提和的情况。

I 2.7 日期、时间、续赛地点。

I 3. 裁判应检查信封上所注明的各项内容是否正确无误，并负责妥善保管好封棋信封。

I 4. 如果一方在对手封棋以后提和，在对手按照规则：第 9.1 条款接受或拒绝之前，提和始终有效。

I 5. 续赛之前，应该在棋盘上摆好封棋时的局面，同时按照封棋时每方的用时情况设置好棋钟。

- I 6. 如果在续赛之前双方同意和棋，或者一方通知裁判他认输，那么对局即告结束。
- I 7. 封棋信封必须在非封棋方在场的情况下才能打开。
- I 8. 除了在规则：第 5, 5.2.2, 6.9 和 9.6 条款提到的情况之外，封棋方以如下方式记录封着将被判负。
- I 8.1 不明确，模棱两可，或者
- I 8.2 实际意义不能成立，或者
- I 8.3 违反规则的着法。
- I 9. 如果预定的续赛时间已到：
- I 9.1 非封棋方棋手到场，开启封棋信封，在棋盘上走出封着，启动非封棋方的棋钟。
- I 9.2 非封棋方棋手未到场，他的棋钟应被启动，等他到场后，可以按停己方的棋钟，并召唤裁判。此时，打开封棋信封，在棋盘上走出封着，重新启动非封棋方的棋钟。
- I 9.3 封棋方棋手未到场，非封棋方有权把应着写在记录纸上，把记录纸封入新的信封内，按停己方棋钟，并启动缺席方棋手的棋钟，代替以通常的方式走出应着。在这样做之后，新的封棋信封应交予裁判妥善保管，直到缺席方到场方能打开。
- I 10. 棋手超过比赛规定的弃权时间后达到赛场判负，除非裁判另有决定。然而，如果封着可以导致对局结束，那么将以此结果为准。
- I 11. 如果比赛未采用“零迟到”规则，那么将应用下面的规定：如果比赛开始而双方都未到场，非封棋方将损失由比赛开始至他到场之间的全部时间，除非赛前细则另有规定，或裁判另有决定。
- I 12. 恢复封棋比赛：

- I 12.1 如果记录封着的信封遗失，对局应以封棋时的局面开始续赛，棋钟应调到封棋时所记录的时间。如果封棋时的双方用时情况不能重新确定，由裁判处理棋钟用时问题。封棋方在棋盘上走出他声明的封着。
- I 12.2 如果不能重建封棋时的局面，对局应作废重下。
- I 13. 续赛时，任何一方棋手在走出第一着棋之前提出任何一方的棋钟所示时间有误，棋钟误差应予以纠正。否则即使棋钟有误差也无须纠正，对局应继续进行，除非裁判认为由此将引起非常严重的后果，则可予以纠正。
- I 14. 每一个封棋续赛时段的赛时根据裁判的计时器具来控制。开赛时间应提前宣布。

指南 II. 960 国际象棋规则

- II 1. 960 国际象棋的棋子原始摆放位置，遵循一些特殊规定随机设置。之后对局按照常规国际象棋行棋方式进行——即按照常规国际象棋规则走动兵和子，对弈双方的目的都是将死对方的王。
- II 2. 对原始摆放位置的要求：
棋子的原始摆放位置必须按照特定规则设置。白方的兵与常规国际象棋一样，摆放在第二条横线。白方的其他各子可以在第一条横线随机摆放，但必须遵守如下限制规定：
- II 2.1 王必须摆放在两只车的中间。
- II 2.2 两只象必须摆放在不同颜色格子中。
- II 2.3 黑方棋子必须与白方成对称摆放。原始局面的生成可以借由计算机程序、骰子、掷硬币、纸牌等等。
- II 3. 960 国际象棋关于易位的规定：
- II 3.1 960 国际象棋允许每盘棋每方易位一次，将王和车的同时移动看作一步棋的

特殊走法。然而，一些有别于常规国际象棋易位的规则仍需解释，因为常规易位规则中，王和车的原始位置设定和 960 国际象棋有很大不同，所以其操作方式也不一样。

II 3.2 怎样易位。960 国际象棋的易位，根据王和车易位后的不同形式分为如下四种：

II 3.2.1 “双动”易位：通过移动王和移动车完成。或者

II 3.2.2 “互换”易位：王和车相互交换位置。

II 3.2.3 “动王”易位：只移动王来完成易位。

II 3.2.4 “动车”易位：只移动车来完成易位。

II 3.2.5 建议执行易位的行为方法：

(1) 在人类棋手使用物理存在的棋盘棋子进行对弈的过程中，建议使用如下方法进行易位：首先将王从棋盘上拿掉，然后将车先走到易位后的目的地，最后再将王走到易位后的目的地。

(2) 易位后，王和车的位置应该与常规国际象棋易位后的位置相一致。

II 3.2.6 关于易位问题的解释：

“c 线易位”（常规方式写作 O-O-O ，或者传统国际象棋称为后翼易位）之后，白王应该位于 c1，白车应该位于 d1，黑王应该位于 c8，而黑车应该位于 d8。同样的，“g 线易位”（常规方式写作 O-O ，或者传统国际象棋称为王翼易位）之后，白王应该位于 g1，白车应该位于 f1，黑王应该位于 g8，而黑车应该位于 f8。

II 3.2.7 注意事项：

(1) 为了避免误解，最好在易位之前声明：“我准备易位”。

(2) 在某些原始局面下，只移动王或一只车就可以完成易位。

(3) 在某些原始局面下，第一步就可以完成易位。

(4) 在进行易位的时候，王的原始位置和易位后的目标位置（包括目标格）之间以及车的原始位置和易位后的目标位置（包括目标格）之间，不能有任何其他棋子占据。

(5) 在某些格子被其他棋子占据的情况下仍可进行易位，这在常规国际象棋中是不允许的。例如：在白方进行 c 线易位（0-0-0）时，仍允许 a、b 线，或者 e 线被其他棋子占据。在白方进行 g 线易位（0-0）时，仍允许 e 线，或者 h 线被其他棋子占据。

指南 III. 无加时比赛及加速结束阶段指南

- III1. “加速结束”阶段是指一方进入其时限的最后阶段，必须在一个有限的时间内完成对局。
- III2. 适用的条件：
 - III2.1 以下关于比赛最后阶段的指南，包括加速结束阶段，只有在比赛前提前宣布，才能使用下面的规则。
 - III2.2 此指南只应用在不加秒的常规比赛和快棋赛中。此规则不适用于闪电战。
- III3. 如果双方都已倒旗，但不能确定谁先倒旗，那么
 - III3.1 如果此情况发生在除了对局最后时限之外的其他时限阶段，则对局继续。
 - III3.2 如果发生在最后时限，则判和。
- III4. 如果一方距离其时限只剩下不足两分钟，如果可能的话，他可以要求将双方时限设为 5 秒钟延时扣减或者累加制，他可以利用这个时间提和，如果提和被拒绝，在得到裁判同意的前提下，棋钟将被设置为加时时限，对手将得到额外的二分钟加时，对局继续。
- III5. 如果不使用 III.4 条款，如果一方距离其时限只剩下不足两分钟，那么在其

倒旗或超时之前可以提和。他可以召唤裁判并停钟（参看第 6.12.2 条款）。他可以提出对手按照常规手段无法取胜，或者对手没有努力争取利用常规手段获胜，因此要求裁判判和。

III5.1 如果裁判同意其对手按照常规手段无法取胜，或者对手没有努力争取利用常规手段获胜，他应该宣布和棋，否则可以推迟作出判断，或直接拒绝判和的要求。

III5.2 如果裁判作出推迟判断的决定，提和方的对手将得到额外两分钟的加时。如果可能的话，在裁判的监督下继续对局。裁判可以在晚些时候作出判定，也可以在一方或双方的钟旗倒下后作出判定。如果他认为倒旗方的对手通过正常手段无法取胜，或者没有做出足够的利用常规手段的获胜尝试，那么裁判将宣布判和。

III5.3 如果裁判驳回提和的要求，那么其对手将得到两分钟额外加时。

III6. 如果没有裁判监局，将使用下面规定：

III6.1 如果一方距离其时限只剩下不足两分钟，那么在其倒旗之前可以提和。这种提和可以基于如下几点：

III6.1.1 对手按照常规手段无法取胜，或者

III6.1.2 对手没有努力争取利用常规手段获胜。如根据 III.6.1.1 条款作出的提和，棋手必须记录对局最终局面并由对手核实。如果根据 III.6.1.2 条款作出的提和，棋手必须记录对局最终局面和包含最近着法的对局记录并由对手核实。

III6.2 提和诉求将交由指定裁判处理。

国际象棋术语表（按字母顺序排列）

术语	参考	定义
adjourn	8.1	（封棋）对局在原定时间没有下完，经过暂停后，在其它时间进行续赛。
algebraic notation	8.1	（代数制记录法）在 8x8 的棋盘上利用字母 a-h 和数字 1-8 进行记录。
analyse	11.3	（拆棋）一名或多名棋手在棋盘上分析，何为最佳续着。
appeal	11.10	（申诉）棋手有权对裁判或组织者作出的决定进行申诉。
arbiter	Preface	（裁判）有责任确保比赛严格按照国际象棋规则执行的人。
arbiter's discretion	N/A	（裁判的决定）在规则中大约有 39 处需要裁判运用自身能力作出合理决定。
assistant	8.1	（助手）以不同方式协助比赛顺利进行的人。
attack	3.1	（进攻）一个棋子威胁在下一步吃掉对方的某子。
black	2.1.1	（黑方、黑格）国际象棋共有 16 个黑棋棋子和 32 个黑格，或者也可把执黑一方的棋手称为黑方。
blitz	B	（超快棋）每方棋手的思考时间为 10 分钟或少于 10 分钟。

board	2.4	(棋盘) 国际象棋棋盘的简称。
Bronstein mode	6.3.2	(布龙斯坦制) 参看延时制。
capture	3.1	(吃子) 一个棋子从自己的原始位置移动到另一个由对方棋子占据的格子, 把对方的棋子从棋盘上拿掉。
castling	3.8.2	(易位) 一种把王走向车的特殊着法, 详见条款解释。在记录中用 0-0 代表王翼易位, 0-0-0 代表后翼易位。
cellphone	N/A	(手机) 通讯联网设备。
check	3.9	(将军) 王受到对方一个或两个棋子的攻击, 记录写作: “+”。
checkmate	1.2	(将死) 王受到对方一个或两个棋子的攻击, 并无法解除这个危机。记录写作: “++” 或 “#”。
chessboard	1.1	(国际象棋棋盘) 根据第 2.1 条款描述的 8 乘 8 的棋盘。
chessclock	6.1	(棋钟) 由两个计时单元链接成一体的计时器。
chess set	N/A	(棋子) 棋盘上的 32 个棋子。
Chess960	11	(960 国际象棋) 一种国际象棋变体。得名于后排的棋子共有 960 种可能的排列方式。
claim	6.8	(诉求) 棋手在不同的情况下可以向裁判提出诉求。

clock	6.1	(钟面)两个时间显示器中的一个。
completed move	6.2.1	(完成一着)一方棋手走出着法并按动棋钟。
contiguous area	12.8	(邻近赛场的区域)一个紧邻赛场的区域,但又不属于比赛区域,比如观众席。
cumulative (Fischer) mode	N/A	(加时制、菲舍尔制)每步棋得到一个额外加时的比赛用时制度(常用每步棋加30秒的方式)。
dead position	5.2.2	(死和)任何一方利用符合规则的着法都无法将死对方的局面。
default time	6.7	(开赛弃权时限)可以迟到但不能超过的时间限制。
delay (Bronstein) mode	6.3.2	(延时扣减制、布龙斯坦制)“延迟扣减”时限模式中,双方都拥有一个“基本思考时间”。每方在每一次行棋时还有一定的“固定附加时间”。在固定附加时间用完后,才开始扣减基本思考时间。如果棋手在固定附加时间用完之前按钟,无论固定附加时间所用多少,其基本思考时间不会改变。
demonstration board	6.12.1	(演示棋盘)用手来行棋,重现局面的棋盘。
diagonal	2.4	(斜线)相同颜色格子组成的对角线。
disability	6.2.6	(残障)生理上丧失一部分或全部功能,导致不能像正常人一样进行国际象棋对弈。

displaced	7.4.1	(错误摆放) 没有将棋子放在通常应该处于的位置。比如把兵从 a2 走到 a4 和 a5 之间, 把车置于 d1 和 e1 之间, 把棋子放倒在格子一侧, 把棋子打掉地上等。
draw	5.2	(和棋) 双方都没有获胜的结果。
draw offer	9.1.2	(提和) 一方向对方提出和棋动议, 在记录纸上可以标注: “=”。
e-cigarette	N/A	(电子烟) 包含液体, 用以模仿烟草。
en passant	3.7.4.1	(吃过路兵) 详见条款解释, 记录可以标: “e. p.”
exchange	3.7.5.3	(兑换) 兵走到底线进行升变, 或指同价值或不同价值棋子间的交换。
explanation	11.9	(解释) 棋手有权获得对一条规则的解释。
fair play	12.2.1	(公平比赛) 当裁判认为规则不足以解决问题时, 应本着公平的原则进行判断。
file	2.4	(直线) 棋盘上的八条垂直线。
Fischer mode	N/A	(菲舍尔制) 参看加时制。
flag	6.1	(钟旗) 棋钟内标志超时的装置。
flag-fall	6.1	(倒旗) 用完时限内所有时间的标志。

forfeit	4.8.1	(丧失权利) 丧失行棋或提出诉求的权利, 或者因违反规则导致输棋。
handicap	N/A	(身体障碍) 参看关于残障的解释。
I adjust	N/A	(我摆正) 参看我“摆正”。
illegal	3.10.2	(违规) 违反国际象棋规则规定的一个局面或一步棋。
impairment	N/A	(伤残) 参看残障。
increment	6.1	(加时) 一段时间(通常为 2 至 60 秒), 从对局开始之后每步棋累加到双方的基本用时间内。这种加时可以使用延时或者累加。
intervene	12.7	(干预) 某人参与到正在发生的某事中, 作出某种行为对事件的结果产生影响。
j'adoube	4.2	(我摆正棋子) 棋手声明要调整棋子的位置, 而非打算行棋。
kingside	3.8.1	(王翼) 王所处在的一半棋盘区域。
legal move	3.10.1	(符合规则着法) 参看第 3.10.1 条款。
made	1.1	(完成) 下面情况为完成一步棋: 将棋子走到新的格子内, 手离开棋子。如果有吃子的情况, 那么被吃掉的棋子从棋盘上移除。
mate	N/A	(杀) 将杀的简短说法。

minor piece	N/A	(轻子) 象或马。
mobile phone	11.3.2	(手机) 通信联网设备。
monitor	6.12.1	(监视器) 显示对局形式的电子器材。
move	1.1	(着法) 90 分钟走满 40 着中的“着”指的是每一方都要走 40 步棋。或者还有轮到行棋的意思。再者, 在“白方最好的着法中”这句中, 指的是白方的一手行棋。
Move-counter	6.10.2	(着法记录器) 棋钟上的一种装置, 用来计算双方按了多少下棋钟。
normal means	G. III.5	(通常的手段) 积极争取获胜的手段, 或在一个局面中设法通过现实存在的机会取胜, 而非等待对手超时。
organiser	8.3	(组织者) 负责确定比赛地点、日期、奖金、邀请、比赛类型等诸多事项的人。
over-the-board	Introduction	(面对面对弈) 规则的规定只针对“面对面对弈”, 而非通过网络的对弈或者通讯赛等形式。
penalties	12.3	(处罚) 裁判可以根据第 12.9 条款的规定, 实施由轻到重的处罚。
piece	2.1	(棋子) 32 个棋子之一, 或特指一个后、车、象、马。
playing area	11.2	(赛场) 比赛进行的区域。
playing venue	11.2	(比赛区域) 只有运动员可以进入的比赛场地。

points	10	(得分) 通常获胜得 1 分, 和棋得 0.5 分, 输棋得 0 分。另一种表达方式为: 获胜得 3 分, 和棋得 1 分, 输棋得 0 分。
press the clock	6.2.1	(按钟) 按下棋钟的按键或者杠杆, 用来停止己方棋钟并开动对方棋钟的行为。
promotion	3.7.5.3	(升变) 当兵行至对方底线可升变为己方的后、车、马、象中的任意一个棋子。
queen	N/A	(后) “兵变后”指的是一只小兵升变为后。
queenside	3.8.1	(后翼) 在原始摆放局面中, 从中间纵向划分, 后所处于的半个棋盘范围。
quickplay finish	III	(加速结束阶段) 一局棋的最后阶段, 一方必须在有限的时间内完成时限规定的步数。
rank	2.4	(行) 棋盘的八条横线。
rapid chess	A	(快棋) 每方棋手的思考时间被限制在多于 10 分钟并少于 60 分钟范围内完成的比赛。
repetition	9.2.1	(局面重复) 1. 如果同一局面出现三次, 棋手可以提出和棋要求。 2. 如果出现五次重复局面, 对局立刻作和。
resigns	5.1.2	(认输) 棋手可以提前放弃抵抗, 不必非要弈至被对方将死。
rest rooms	11.2	(休息室) 卫生间, 或世界冠军赛中赛场旁边提供的供棋手休息的房间。

result	8.7	(对局结果) 一般情况下为: 1 - 0, 0 - 1 或 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. 特殊情况下 (根据第 11.8 条款) 可以出现双方都得 0 分, 或一方 0 分另一方 $\frac{1}{2}$ 分。如出现未弈对局, 可以表示为: +/- (白方因对方弃权获胜), -/+ (黑方因对方弃权获胜), -/- (双弃权)。
regulations of an event	6.7.1	(比赛细则) 国际象棋规则中有一些条款包含选项。赛前制定的比赛细则中应指出具体采用哪些选项执裁。
sealed move	1.1.1	(封着) 一盘对局需要封棋, 棋手把下一着准备走的棋封入信封。
scoresheet	8.1	(记录纸) 记载对局记录的纸张, 也可以使用电子版。
screen	6.12.1	(屏幕) 展示棋局局面的电子投影装置。
spectators	11.4	(观众) 除棋手和裁判以外观看对局的人, 也包括已完成自己对局的棋手。
standard chess	III.3.2	(常规赛) 每方思考时间至少为 60 分钟的比赛。
stalemate	5.2.1	(逼和、无子可动) 一方没有任何符合规则的着法可走, 并且王没有被将军。
square of promotion	3.7.5.1	(升变格) 兵走到对方底线就可以升变的格子。
supervise	12.2.5	(监督) 观察、控制、管理。
time control	N/A	(时限) 1. 规则中规定每方分配的可用时间。例如: 90 分钟走满 40 步; 每方 30 分钟每步棋加 30 秒等等。

		2. 如果说一方已经“完成时限要求”，意思是他在 90 分钟内走满了 40 步棋，即完成了本段时限的步数要求。
time period	8.6	（时段）一局棋的一个时限阶段。一般要求棋手在一个时段内完成一定数量的着法或全部着法。
touch move	4.3	（摸子走子）如果棋手有意识地触摸了一个棋子，那么他必须走动这个棋子。
vertical	2.4	（直线）棋盘上的第八条横线一般被看作最高点，所以纵线也被看作直线。
white	2.2	（白棋、白格、白方）1. 16 个浅色的棋子称为白棋；32 个浅色的格子称为白格。
		2. 大写的时候也代表执白棋手。
zero tolerance	6.7.1	（零迟到）比赛宣布开始，棋手必须来到棋桌前就坐。
50-move rule	9.3	（50 回合规则）如果 50 回合之内双方都没有走动任何一兵并且没有任何吃子，棋手可提出判和要求。
75-move rule	9.6.2	（75 回合规则）如果 75 回合之内双方都没有走动任何一兵并且没有任何吃子，对局立即作和。