附二：

**2015年围棋、象棋、桥牌选拔赛参照规则《象棋比赛规则（2001）》**

第1条 国际象棋对局的性质和目标

1.1 国际象棋对局由双方在一块称为“棋盘”的正方形上交替走动各自的棋子来进行。对局首步应由执白棋一方走出。一方走子之后，称之为另一方“行棋”。

1.2每一方的目标都是置对方王于“受攻状态”，且对方无符合规则的着法避免王下一步被“俘获”。达到上述目标的棋手称之为“将死”对方，并作为在对局中赢棋。王铰将死的一方作为输棋。

1-3 任何一方都不可能将死对方的局面，作为和棋。

第2条 棋子在棋盘上的初始位置

2.I 棋盘由64个(8x 8)大小相同、深(“黑格”)浅(“白格”)相同的方格组成。棋盘置于对局者之间，双方的右下角必须是白格。

2.2 对局开始时，一方有16个浅色棋子(“白棋”)，一方有16个深色棋子(“黑棋”)。

一个白王 通常用K和表示

一个白后 通常用Q和表示

两个白车 通常用R和表示

两个白象 通常用B和表示

两个白马 通常用N和表示

八个[白兵](http://baike.haosou.com/doc/5943414.html" \t "http://baike.haosou.com/doc/_blank) 通常用P和表示

一个黑王 通常用K和表示

一个黑后 通常用Q和表示

两个黑车 通常用R和x表示

两个黑象 通常用B和表示

两个黑马 通常用N和表示

八个黑兵 通常用P和表示

2.3 棋子在棋盘上的初始位置

2.4 8排垂直的格子称为“直线”。8条水平的格子称为“横线”。[同色](http://baike.haosou.com/doc/4684877.html" \t "http://baike.haosou.com/doc/_blank)格组成的角角相触的各行称为“斜线”。

第3条 走子

3.1 任何棋子不准走到被己方其他棋子占据的格子。如果一个棋子走到被对方棋子占据的格子，吃掉那个棋子，并把它从棋盘上拿走，仍算一着。如果一个棋子能够根据第3.2到第3.8条款在某一格吃子，则称之为攻击对方这个棋子。

3.2 象可以走到它所在斜线上的任何格子。

3.3 车可走到它所在的直线和横线上的任何格子。

3.4后可走到它所在的直线、横线或斜线上的任伺格子。

3-5 象、车和后在进行上述着法时，不能跨越任何中间的棋子。

3-6 [马可](http://baike.haosou.com/doc/5354925.html" \t "http://baike.haosou.com/doc/_blank)走到并非它所在直线、横线或斜线的与它所处位置最为临近的格子之一。按照第3.1条款，马在着法过程中所经过的邻近中间格子不能视为它所占据的格子。

3.7

(1)兵可沿其所在直线向前走一格(该格必须是未被其他棋子占据的)。

(2)兵的第一步可以如(1)那样走，也可沿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)兵的吃子是兵走到其斜前方由对方棋子占据的格子，吃掉该格内的棋子。

(4)当一个兵处于攻击对方兵从初始格子一步走两格所经过的格子时，可以把后者走两格当作一格而吃掉它。这种吃法只可以在对方以该方式走兵后立即进行，称为“吃过路兵”。

(5)当一个兵到达离其初始位置最远的格子时，必须变换为与它相同颜色的后、车、象或马，这种变换仍被视作同一着。变换何种棋子由棋手选择，不受以前已经吃掉什么棋子所限制。这种由兵变换为别的棋子的走法称为“升变”，升变的新棋子立即生效。

3.8

(1)王可以有如下两种不同走法：

a.走到未受到对方一个或一个以上棋子(即使其本身不能走动)攻击的任何相邻的格子。

b.“易位”。这是由王和己方同一横线上任何—个车一起进行仍被视作王的一着的走法，其进行方式如下：王从初始位置向那个车的方向横移两格，然后该车横越过王而置于[王刚](http://baike.haosou.com/doc/1452717.html" \t "http://baike.haosou.com/doc/_blank)经过的格子。

(a)不符合规则的易位：

①王已经移动过，或者

②用来易位的车已经移动过。

(b)暂时不能易位的情况如下：

①王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。

(2)当王受到对方一个或两个棋子攻击时，王称为被“将军”，本身不能走动的棋子也可以对对方王“将军”。将军不必声明。

3.9 行棋方不准走造成或允许己方王处于被“将军”状态的着法。

第4条 行棋

4.1 走每步棋都只能用同一只手。

4.2 行棋方如果预先说明自己的意图(例如，声称“我摆正棋子”或这一术语的法文音译“呀杜巴”)，则可以在棋子所在格子摆正一个或者更多的棋子。

4.3 除第4.1条款列出情况以外，如果行棋方有意识地触摸了：

(1)己方的一个或更多的棋子，他必须走动所触摸的第一个可以走动的棋子。

(2)对方的一个或更多的棋子，他必须吃掉所触摸的第一个可以被吃的棋子。

(3)双方的各一个棋于，他必须用己方的棋子吃掉对方的棋子，如果这种吃法不符合规则，他必须走动或吃掉所触摸的第一个可以走动或可以被吃的棋子；如果无法确定何方棋子先予触摸，则以己方棋子作为先予触摸的棋子。

4.4

(1)如果一方触摸了己方的王和车，而在这一侧翼易位是合乎规则的，他必须在这一侧翼易位。

(2)如果一方先触摸车，然后再触摸王，那么，这着棋不允许他在这一侧翼易位，这种情况必须按第4，3(1)条款处理。

(3)一方在准备易位时先触摸了王，或者同时触摸了王和车，而这一侧翼的易位不合规则，他必须走王的合乎规则的着法，其中包括向另一翼易位。如果王没有合乎规则的走法，该方有权选择走任何合乎规则的着法。

4.5 如果所触摸的棋子不能走动或吃掉，行棋方可以走任何合乎规则的着法。

4.6 对于对方违反了上述任何条款，行棋方一旦触摸了棋子，就无权提出指控。

4.7 作为一个合乎规则或部分合乎规则的着法，当一个棋子已经放在一个格子上时，此后，不能把它移到另一个格子。这步棋应铰视为已经走出，届时规则第3条所有相应要求应该充分满足。

第5条对局结束

5.1(1)用合乎规则着法将死对方的一方为胜方。至此，对局即告结束。

(2)一方认输，对方即为胜方。至此，对局即告结束。

5.2

(1)行棋方没有合乎规则的着法可走，而他的[王井](http://baike.haosou.com/doc/19704.html" \t "http://baike.haosou.com/doc/_blank)未被将死，对局结果作和，这种局面被称为“无子可动”。至此，对局即告结束，前提是造成“无子可动”局面的着法是合乎规则的。

(2)当双方都不能以合乎规则的着法将死对方的王时，对局结果作和，这种局面被称为“死和局面”。至此，对局即告结束，前提是造成这种局面的着法是合乎规则的。

(3)双方一致同意和棋，对局结果作和。至此，对局即告结束。

(4)如果任何相同局面在棋盘上将要或已经出现3次或3次以上，对局结果可以作和。

(5)“如果在最近连续50回合中，双方都没有走动任何一兵，也没有吃过任何一子，对局结果可以作和。”