

Laws of Chess

<http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=124&view=article>

西洋棋規則

前言

西洋棋規則不可能就所有可能出現的情況以及所有問題都作出具體規定。如果所遇情況在本規則中無明確條文可循，則須參照規則中所提到的類似情況，據以引申出正確的處理決定。奉規則要求，裁判必須具有勝任工作的能力、良好的判斷力且執法客觀公正。規則不宜過細，否則可能侵奪裁判的裁決主動權，妨礙他以公正、合理和具有針對性的方式去解決所面對的問題。

行棋基本規則 **BASIC RULES OF PLAY**

- 第1條 對局的方法和目標
- 第2條 棋子與棋盤
- 第3條 各棋子的走法
- 第4條 行棋
- 第5條 棋局的結束

競賽規則 **COMPETITION RULES**

- 第6條 棋鐘
- 第7條 不合規則的局面
- 第8條 棋局的紀錄
- 第9條 和棋
- 第10條 閃電結束 Quick-play finish
- 第11條 得分
- 第12條 棋手規範
- 第13條 裁判

行棋基本規則 BASIC RULES OF PLAY

第1條 對局的方法和目標

The nature and objectives of the game of chess

1.1 西洋棋對局由雙方在一塊正方形的棋盤上交替走動各自的棋子來進行。對局的首步由白棋的一方先出。一方完成走子動作之後，另一方則稱有“行棋權”(have the move)。

1.2 棋手下棋的目標是要置對方王於“受攻狀態”(check)，直至對方無步可走，稱之為將對方“將死”(checkmate)，棋手在對局中贏棋，王被將死的一方則輸棋。讓己方王暴露或保持在對方攻擊下，或者吃掉對方的王，都是絕對不允許的。


1.3 在雙方均無法“將死”對方的情況下，則稱為和棋(drawn)。


第2條 棋盤上棋子的起始位置

The initial position of the pieces on the chessboard

2.1 棋盤由64個(8x 8)大小相同、淺(“白格”)、深(“黑格”)交錯排列的方格組成。棋盤置於對局者之間，雙方最右下角必須是白格。

2.2 對局開始時，一方有16個淺色棋子(白棋)，另一方有16個深色棋子(黑棋)。這些棋子為：

1個 白王King 通常用  表示

1個 黑王King 通常用  表示

1個 白后Queen 通常用  表示


1個 黑后Queen 通常用  表示

2個 白城堡Rook 通常用  表示

2個 黑城堡Rook 通常用  表示

2個 白主教Bishop 通常用  表示

2個 黑主教Bishop 通常用  表示

2個 白騎士Knight 通常用  表示

2個 黑騎士Knight 通常用  表示

8個 白兵Pawn 通常用  表示

8個 黑兵Pawn 通常用  表示

2.3 棋子在棋盤上的初始位置 (initial position)



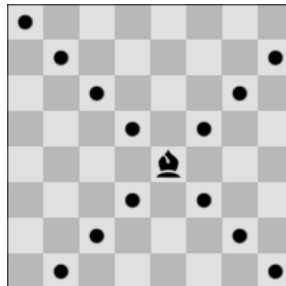
2.4 8排垂直的格子稱為“直線”(files)。8條水平的格子稱為“橫線”(ranks)。同色格相連組成的直線稱為“斜線”(diagonal)。

第3條 各棋子的走法

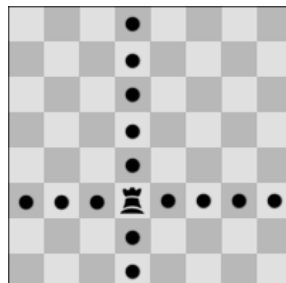
The moves of the pieces

3.1 任何棋子不可走到被己方其它棋子佔據的格子上。如果一個棋子走到被對方棋子佔據的格子，則須吃掉對方棋子，並把它從棋盤上拿走，這整個過程算走一步。

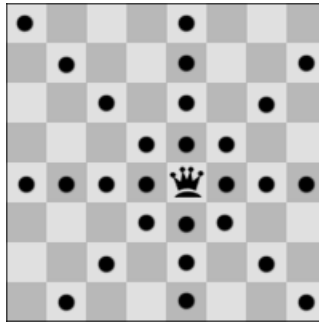
3.2 主教Bishop可以走到它所在斜線上的任何格子。



3.3 城堡Rook可走到它所在的直線和橫線上的任何格子。

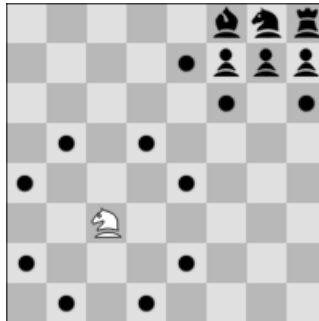


3.4 后Queen可走到它所在的直線、橫線或斜線上的任何格子



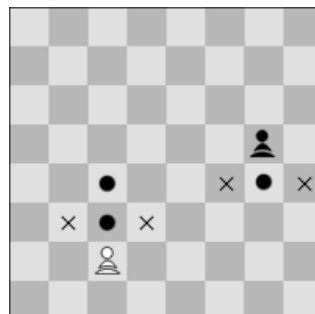
3.5 主教、城堡和后行進時，不能跨越中間的棋子。

3.6 騎士Knight可走到並非它所在直線、橫線或斜線上它所處位置最近的格子之一。按照第3.1條款，騎士在走子過程中所經過的鄰近中間格子不能視為它所佔據的格子。

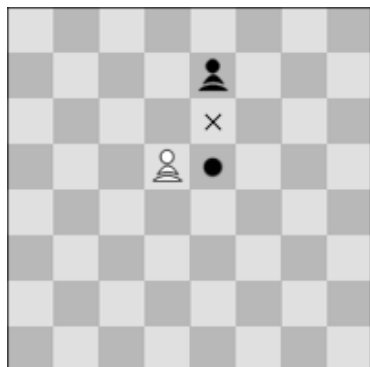


3.7

- (1) 兵（小兵）Pawn的走法是沿其所在直線向前走一格(該格必須是空格)。
- (2) 兵的第一步可以沿其所在直線向前走兩格，但這兩格必須都是空格。
- (3) 兵的吃子是走到其斜前方由對方棋子佔據的格子，吃掉該格內的棋子。



(4) 當一個兵可攻擊對方兵一次走兩格時所經過的格子時，可以把後者走兩格當作一格而吃掉它。這種吃法只可以在對方以該方式走兵後下一步立即進行，稱為“吃過路兵”。



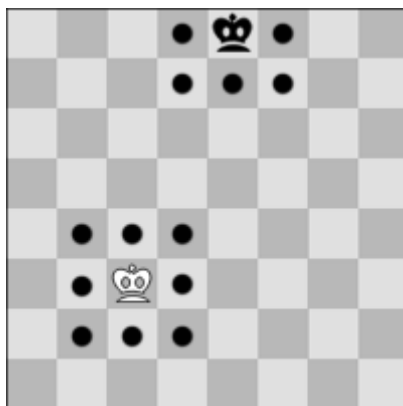
en passant

(5) 當一個兵到達離其初始位置最遠的橫線時，必須變換為與它相同顏色的后、城堡、主教或騎士，這個變換的過程被視作同一步。變換何種棋子由棋手選擇，不受限於已經被吃掉的棋子。這種由兵變換為別的棋子的走法稱為“升變”promote，升變的新棋子立即生效。

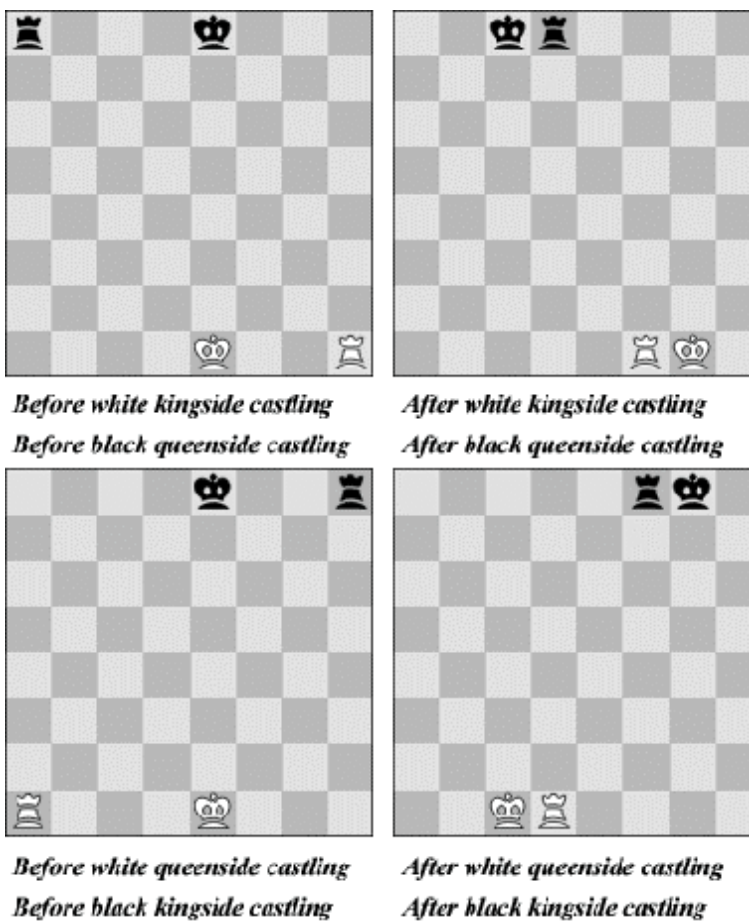
3.8

(1) 王可以有如下兩種不同走法：

a · 走到未受到對方棋子攻擊的任何相鄰的格子。即使對方棋子不能移動，該子所攻擊的格子仍算被攻擊。



b · “易位”(castling)。其進行方式如下：王從初始位置向己方城堡的方向橫移兩格，然後該城堡橫越過王而置於王剛經過的格子。整個過程算一步，且被視作王的一步。



b.1 以下情況不可易位：

- I. 王King已經移動過
- II. 用來易位的城堡Rook已經移動過。

b.2 暫時不能易位的情況：

- I. 王所在的格子、將要越過的格子或者將要佔據的格子正受到對方棋子的攻擊
- II. 王King和用來易位的城堡Rook之間尚有別的棋子。

3.9 行棋方不准走造成或允許己方王處於被“將軍”狀態。當王受到對方棋子攻擊時，王稱為被“將軍”，本身不能走動的棋子也可以對對方王“將軍”。

第4條 行棋

The act of moving the pieces

4.1 走每步棋都只能用同一隻手。

4.2 行棋方要擺正一個或者更多的棋子，須先說明自己的意圖；例如：“我要擺正棋子”或用英文“I adjust”）。

4.3 除第4.2條款情況以外，如果行棋方有意識地觸摸了：

- a. 己方的一個或多個棋子，他必須走所觸摸的第一個可以走動的棋子。
- b. 對方的一個或多個棋子，他必須吃掉所觸摸的第一個可以被吃的棋子。
- c. 雙方的各一個棋，他必須用己方的棋子吃掉對方的棋子，如果這種吃法不符合規則，則必須走動或吃掉所觸摸的可以走動或可以被吃的棋子；如果無法確定何方棋子先被觸摸，則以己方棋子當作先被觸摸的棋子。

4.4

- a. 如果一方觸摸了己方的王和城堡，而在這一側易位是合乎規則的，他必須在這一側易位。
- b. 如果是先觸摸城堡，然後再觸摸王，那麼，這步棋他不可在該側易位，這種情況必須按第4.3(1)條款處理。
- c. 在準備易位時先觸摸了王，或者同時觸摸了王和城堡，而這一側翼的易位不合規則，他必須走王的合乎規則的走法，其中包括向另一側易位。如果王沒有合乎規則的走法，則該方有權選擇走任何合乎規則的走法。
- d. 兵的升變在被選擇的棋子碰到該格後始算確認。

4.5 如果被觸摸的棋子都不能走動或被吃掉，行棋方可以走任何合乎規則的走法。

4.6 當一個棋子已經放在一個格子上時，而此動作為合乎規則行棋步驟的一部分時，就不能再把它移到另一個格子。當第3條“走子”所有相應要求都已滿足後，這步棋應視為已經完成。

- a. 吃子情況下則是將被吃的子移除棋盤上，將自己的棋子放在此格子上。
- b. 易位的完成情況是當棋手已將城堡放置於穿過王的格子。當棋手放下王時，此步棋還不算完成，但若易位是合規定的，棋手一定得易位。

- c. 兵的升變完成是兵已離開棋盤上且棋手將新的子放好於升變格裡。如果棋手將兵放在升變格裡，升變沒有完成，但棋手也不能把兵移到其他格子。

4.7 行棋方一旦觸摸了任何棋子，就無權對於對方違反上述任何條款提出指控。

第5條 棋局的結束

The completion of the game

5.1

- a. 用合乎規則走法“將死 (checkmate)”對方的一方為勝方。當“將死”一發生，對局即告結束。
- b. 當一方認輸(resign)，對方即為勝方。至此，對局即告結束。

5.2

- a. 行棋方沒有合乎規則的走法可走，而他的王還未被將死，這局算和棋(drawn)，這種局面被稱為“無子可動”(stalemate)。若造成這種局面的走法是合乎規則的，至此，對局即告結束。
- b. 當雙方都不能以合乎規則的走法將死對方的王時，這局算和棋(drawn)，這種局面被稱為“死和局面”(dead position)。若造成這種局面的走法是合乎規則的，至此，對局即告結束。
- c. 雙方一致同意和棋，這局算和棋(drawn)。至此，對局即告結束(參見第9.1條)。如果任何完全相同局面在棋盤上將要或已經出現至少3次，這局算和棋(drawn)(見第9.2條)。
- d. 如果在最近連續50步中，雙方都沒有走動任何一兵，也沒有吃過任何一子，這局算和棋(drawn)(見第9.3條)。

競賽規則 COMPETITION RULES

第6條 棋鐘 Chess clock

6.1 “棋鐘”指的是有兩個顯示時間的鐘，兩者互相連接，但同一時間只能有一個鐘在跑。每方棋鐘配置一面“小旗”，“小旗降落”(flag fall) 指的是棋手的時間已結束。

6.2

- a. 使用棋鐘時，每方都必須在規定的時限內走滿一定的步數，步數或一步可增加固定時間應在比賽前明確規定。
- b. 除了”計時延遲”(time delay)方式外，棋手於一階段省下的時間，可以加到下一階段。”計時延遲”方式下，每位棋手有固定的”主要思考時間”，每一步另外有”固定額外時間”，只有棋手在該步所花的時間超過”固定額外時間”後，”主要思考時間”才開始減少。

6.3 一旦小旗降落(超時)，第6.2(a)條的規定都必須確認。

6.4 在比賽前由裁判決定放置鐘的位置，選手不得自行移動。

6.5 規定的比賽時間一到,白方棋鐘先啟動。

6.6

- a. 任何一方棋手在棋局開始後才到達棋桌應判輸棋，即遲到輸棋時間為0分。每一場競賽可以另有不同的明確規定。
- b. 如果一場競賽明訂了不同的遲到輸棋時間，則須全場使用。如果沒有一方選手先出現，則開始白方的時間；除非競賽或裁判另有明確規定。

6.7

- a. 在棋局中，棋手每步棋行棋後，必須停止自己的棋鐘時間而啟動對方的棋鐘。棋手永遠可以停止自己棋鐘的時間。停止自己的時間後，棋步才算完成；除非此步棋可以結束此棋局。（參考章節5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c and 9.6)

行棋、停止自己時間、開始對手的時間，是棋手專屬時間的一部分。

- b. 棋手須用下棋的同一隻手來按棋鐘。 棋手將手指放在棋鐘上或徘徊上方都是被禁止的。
- c. 棋手必須恰當地使用棋鐘；劇烈拍打、拿起或翻倒都是被禁止的。不恰當的使用棋鐘必須依第13.4條予以處分。。
- d. 若棋手無法使用棋鐘，則可由裁判所許可的助手來操作。該棋手的鐘亦需視狀況進行調整。

6.8 當裁判看到小旗降落或當棋手對此提出有效的聲明時，超時即算生效。

6.9 除了第5.1條a、b或5.2條a、b、c之一的情況下，若棋手無法在所限制的時間內完成要求的步數，則為輸棋。但若其對手無法以任何合法走法將該棋手”將死”，則該局為和棋。

6.10

- a. 在棋鐘沒有明顯故障的情況下，棋鐘顯示的資訊就算正確。有故障的鐘必須被更換。
- b. 若在棋局期間發現一方或雙方棋鐘不正確，任一位棋手或裁判應立即停止棋鐘。裁判應重新輸入正確設定並調整雙方時間；裁判必須利用最佳判斷來決定所替換的鐘上顯示的時間。

6.11 如果雙方小旗都降落,而且無法斷定何方的小旗先落下,則：

- a. 除非是對局的最後一階段，對局應該繼續。
- b. 若在需完成所有剩餘步數的階段，則為和棋。

6.12

- a. 若棋局需要被干涉，裁判必須暫停棋鐘。
- b. 棋手只能因為尋求裁判的協助而暫停棋鐘，例如兵要升變卻無法找到所需要升變的棋子。
- c. 上述情況下，由裁判決定何時重新開始棋局。
- d. 若棋手為了尋求裁判的協助而停鐘，裁判需要分辨是否有適當的原因。若明顯地沒有適當的原因而暫停棋鐘，棋手將依第13.4條規定遭受處罰。

6.13 若有發生任何不合規則情況，而棋子必須恢復到前一階段的局面，裁判須以最

佳判斷來決定棋鐘所顯示的時間。若有需要，裁判可以調整行棋的紀錄步數。

6.14 在賽場裡可以利用螢幕，電腦或展示版來展示棋局的現況、行棋時間及行棋步數，但棋手不可藉此種資訊而提出抗議。

第7條 不合規則的局面 **Irregularities**

7.1

- a. 如果在行棋過程中發現棋局開始時擺子位置不正確，則該局須作廢重下。
- b. 若在棋局中，發現唯一的錯誤是“棋盤”的擺法不同於第2.1條，則棋局繼續進行，但要將所有棋子搬到正確位置的棋盤上。

7.2 若棋局開始時的顏色下反了，此局將繼續，除非裁判另做判決。

7.3 若棋手將一個或多個棋子不當移位，他須利用自己的行棋時間把棋子放好。若有需要，棋手可暫停棋鐘而尋求裁判的協助。裁判可處罰造成棋子移位的棋手。

7.4

- a. 若在棋局中發現有不合規定的行棋，包括不正當的兵升變或吃王的行棋已完成，則局面必須恢復到不合規定的棋步之前。若無法判斷不合規定的棋步何時發生，棋局須恢復到不合規定的棋步發生前，而且可以認定合規定的局面。棋鐘將按照第6.14條與第4.3條做調整。棋局將由此繼續進行。
- b. 7.4(a)情況處理完後，對棋手在該局的第一、二次犯錯，裁判需給予他的對手多兩分鐘行棋時間，第三次犯錯後，裁判需宣告犯錯的棋手輸棋。

7.5 若在棋局中發現有棋子放錯格，則局面必須恢復到不合規定的棋步之前。若無法判斷不合規定的棋步何時發生，棋局須恢復到不合規定的棋步發生前，而且可以認定合規定的局面。棋鐘將按照第6.14條。棋局將由此繼續進行。

第8條 棋局的紀錄 **The recording of the moves**

8.1 在對局進行過程中棋手必須用合規定紀錄法在規定的比賽記錄紙上逐步記錄己方與對方的棋步，字跡應盡可能清晰可辨。除非是按照第9.2條或9.3條提出和棋，否則不可在行棋前寫下紀錄。

棋手可在對手行棋後直接先行棋再做紀錄。但需要先紀錄之前的棋步後，才能再走

棋。兩位棋手都需要將提和記錄在紀錄紙上。

若棋手無法做紀錄，則可由裁判所許可的助手來協助紀錄。該棋手鐘的放法也須相對配合。

8.2 紀錄紙必須隨時能讓裁判看得到。

8.3 紀錄紙上的紀錄是比賽主辦單位的財產。

8.4 如果一方的棋鐘所剩時間已不足5分鐘，且每一步沒有加30秒以上的時間，他可不必履行8.1條規定。但有一方小旗落下(超時)後,棋手必須在碰觸棋盤上任何子之前，在紀錄紙上補全漏記的部份。

8.5

- a. 如果雙方均因8.4之原因不能履行記錄，裁判或代理裁判必須盡可能在旁記錄。一旦一方時間用完，'雙方必須立即在在紀錄紙上補全漏記的部份，此時可利用裁判的紀錄也可用對手的紀錄。
- b. 如果只有一方按照第8.4條可不做紀錄，一旦一方小旗落下，他必須立即在行棋前將紀錄紙上補全漏記的走法。若是輪到此棋手的行棋，他可以用對手的紀錄紙，但在他行棋前就需要記好並將紀錄紙還給對手。
- c. 若沒有完整的紀錄可供參考，棋手必須在判或助理裁判的監控下，在另一個棋盤重新恢復整個棋局。在恢復棋局之前，若可能的話，必須在重新擺置對局前先紀錄現行的局面，棋鐘的時間及已走的棋步數。

8.6 如果紀錄紙上沒有指出棋手是否在所限制的時間超時，並且有證明他已經行棋超過規定步數不只一步，則下一步行棋將被視為下一時段的第一步，。

8.7 對局結束棋手必須在雙方紀錄紙上都簽名，並要註明對局的結果。即使紀錄的結果為錯誤，此結果視為有效，除非裁判另行判定。

第9條 和棋 **The drawn game**

9.1

- a. 想要提和的棋手要在自己行棋完成後，停止自己的鐘前提出。在對局中任何時間提出和也算有效，但必須考慮第12.6條的規定。提和時不可以有其他

附帶條件。在上述兩種情況下提和後不可收回，且一直有效到對手同意、對手口頭拒絕、對手以摸子或吃子拒絕、或此對局已經結局。

- b. 提和必須用提和符號(=)記錄在紀錄紙上。
- c. 依第9.2、9.3或10.2條規定主張和棋時，都會被視為提和。

9.2 當相同的局面至少出現3次時(不需經過相同行棋過程)，行棋的棋手要按照下列條件正確的提出和棋，該局算和棋

- a. 和棋局面將要出現，而行棋者先在紀錄紙寫下他要下的棋步，然後跟裁判申明他所要走棋步。
- b. 局面已出現，且提和的人有行棋權。

如果一個棋手有行棋權，顏色相同的同種棋子都在相同的格子裡，雙方所能走的棋步也相同，那麼在(1)跟(2)條件下，局面視為相同。如果棋子位置相同，但原本可以吃過路兵的局面已消失，或者易位的棋步已暫時或永久不能走，局面就不算相同。

9.3 當有行棋權棋手按下列方式正確提出求和，對局算和。

- a. 他先在紀錄紙上寫下他將走的棋步，再向裁判聲明他所要走的棋步將造成在最後50步裡沒有動任何兵或吃子。
- b. 在最後連續50步行棋裡，每位棋手都沒有動任何兵或吃子。

9.4 如果棋手在該棋步完成前沒有有效的提出和棋，他失去依第9.2或9.3條提出和棋機會。

9.5 如果棋手依第9.2或9.3條有效提出和棋，他必須立即停止雙方的鐘且不可撤銷自己的提和。此時

- a. 如果他所提出的和棋是正確的，對局立刻為和棋。
- b. 如果他所提出的是錯誤的，裁判須在對手所剩餘的時間裡加3分鐘。

同時，如果提和的棋手棋鐘上有超過2分鐘的時間剩下，裁判需扣除他一半的剩餘時間，但最多扣3分鐘。如果提和者的剩餘時間多於一分鐘但少於兩分鐘，他所剩餘的時間將減為1分鐘。如果提和者的剩餘時間少於一分鐘，裁判不需要做時間的調整。且該棋手須完成他的棋步。

9.6 當對局的局面變成，沒有辦法以任何合規定的棋步產生”將死”的情況時，此局即

以和棋結束。但前提是到達此局面的所有棋步均合法。

第10條 閃電結束 Quickplay Finish

10.1 閃電結束是指在對局的最後一段，當所有所剩餘的行棋必須要在有限制的時間裡走完。

10.2 如果棋手有行棋權，且所剩餘的時間少於2分鐘，可在小棋降落前先提出和棋。他需先停鐘及召集裁判。

- a. 如果裁判認同對手沒有以正常方式試著去贏棋，或對手無法以正常方式贏棋，此時他可判和棋。反之，裁判可以拒絕此提和要求或延後其決定。
- b. 如果裁判延遲他的判決，裁判要在對手的剩餘時間裡加2分鐘，且該棋局須在裁判監看下繼續行。裁判可以在該局繼續進行中或直到對局的結束後宣佈其判決。裁判若認同最後局面無法以正常的行棋方式贏棋，或對手沒有任何贏棋企圖，則他可宣布和棋。
- c. 如果裁判拒絕棋手所提出的和棋，對手額外獲得2分鐘的思考時間。
- d. 裁判依10.2(1)，(2)，(3)的判決，為最決定。

第11條 得分 Points

11.1 除非賽前有不同宣布，要不然贏棋或因棄權獲勝的選手將獲得1分，棋手輸棋或棄權為0分，和棋則得1/2分。

第12條 棋手規範 The conduct of the players

12.1 棋手不可做出有違西洋棋精神的行為。

12.2

- a. 對局時棋手不得使用任何講義、資訊來源或建議，也不得在另一個棋盤上分析棋局。
- b. 沒有裁判的許可，嚴禁攜帶手機或其他電子通訊器材到比賽會場。若在比賽會場、中，對局進行時，棋手的手機聲響起，此棋手將被判輸棋。對手的得分由裁判來決定。

12.3 紀錄紙只可用於紀錄行棋、棋鐘的時間、提和的要求以及其它與該棋局相關資料。

12.4 結束對局的棋手將被視為觀眾。

12.5 沒有裁判的許可，比賽中的棋手不可離開比賽會場。比賽會場包含比賽場地，洗手間，茶點間，吸煙區及其他由裁判所指定的地方。有行棋權的棋手不可在沒有裁判許可下離比賽開場地。

12.6 禁止以任何方式干擾對手或分散對手注意力，包括不合理的主張與不合理的提和。

12.7 違反第12.1條至12.6條者，將依13.4條處罰。

12.8 棋手若固執的拒絕遵守西洋棋規則將被判輸棋。此時對手的得分由裁判決定。

12.9 如果在對局時雙方棋手都違反第12.8條，此對局兩者都會被判為輸棋。

第13條 裁判 The role of the Arbiter (See Preface)

13.1 須監督西洋棋規則被嚴格遵守。

13.2 裁判需以比賽為最高考量，他要監督整個比賽的過程，必須確實維護下棋環境的品質，確保棋手不被干擾。

13.3 裁判必須監督棋局，尤其當棋手所剩餘的時間很少時，並強制執行他的判決與施罰於違規的棋手。

13.4 裁判可應用下列一個或多個的處罰：

- a. 警告
- b. 增加對手所剩餘的時間
- c. 扣除違規棋手的時間
- d. 宣判輸棋
- e. 扣除違規者的分數
- f. 加分數給對手但不可超過該局的最高分數
- g. 驅離會場

13.5 若有外界干擾，裁判可給一位或雙方棋手增加時間。

13.6 除了西洋棋規則規定的情況，裁判在對局中不可干擾棋手。除非依第8.5條，有一位棋手的小棋降落外，裁判不可洩漏行棋步數。裁判也不可告知棋手其對手已完成棋步，或提醒棋手他忘了按鐘。

13.7

- a. 觀眾與其他對局的棋手不可討論或干擾棋局。必要時，裁判可以將違規者驅離比賽場地。
- b. 嚴禁任何人在比賽場地及裁判所指定的區域使用手機或電子通訊用品。

第14條 國際棋聯 FIDE

Member federations may ask FIDE to give an official decision about problems relating to the Laws of Chess.