中華民國象棋規則

九十六年修訂版



前　言

本規則不可能就對局過程中所有可能出現的情況，以及所有涉及比賽管理的問題，都作出具體規定。如所遇情形，在現行規則中無明確條文可循，請參照規則中所提到的類似情況，完全可以引申出正確的處理決定。本規則要求裁判員必須具有勝任工作的能力、良好的判斷力，並且執法客觀公正。每位棋手和所有協會需遵守上述觀點。

目錄

第一章 行棋
第一節 棋盤和棋子.....03
第二節 棋子走法.....04
第三節 對局規定.....05

第二章 比賽通則
第一節 比賽的性質和辦法.....07
第二節 對局時間.....07
第三節 記錄.....09
第四節 限著.....10
第五節 成績計算.....11
第六節 名次確定.....12
第七節 棄權及退出比賽.....14
第八節 賽員需知.....15
第九節 技術犯規.....16

第三章 比賽組織.....17

第四章 棋例
第一節 術語解釋.....22
第二節 棋例之判決.....24
第三節 棋例總綱.....25
第四節 棋例細則.....26

附 錄 循環賽對局秩序表...37

編後語.....39

第一章 行 棋

第一節 棋盤和棋子

一、棋盤由九條直線和十條橫線相交組成，棋盤上共有九十個交叉點，象棋子就擺放和活動在交叉點上。棋盤內之直線通至橫五至六線處中斷，形成之空間，稱為「河界」。雙方橫一至三線和直四至六線處劃以斜交叉線，稱為「九宮」。

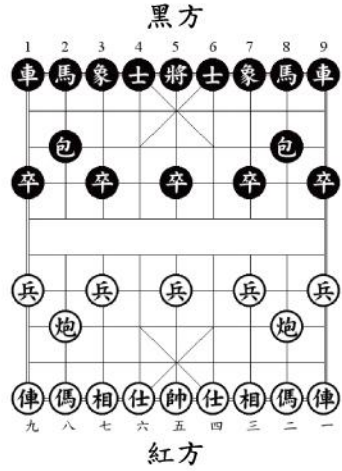
二、棋子共有三十二個，分為紅黑兩方，每方十六個，各有七種子力，其名稱和數目如下：

紅方棋子：帥一個，俥、傌、炮、仕、相各兩個，兵五個。

黑方棋子：將一個，車、馬、包、士、象各兩個，卒五個。

三、比賽用之標準棋盤形制應每一格均為正方形，每方格之長、寬均應為3.5cm，而每個棋子之直徑應為2.5cm－2.7cm，大小與棋盤合適配置。

四、對局開始前，雙方棋子在棋盤上的擺法見下圖：



第二節 棋子走法

一、帥(將)活動範圍只限在九宮之內，每著只准走一步，前進、後退、左右平行都可以，但不能斜走。帥與將如在同一條直線上直接相對(即中間沒有另一棋子隔開)，輪誰走子誰就可以用帥(將)吃掉對方的將(帥)。

二、仕(士)只限在九宮內斜線走一步，可進可退。

三、相(象)只限在己方地盤上活動，不能越過「河界」，每一著斜走兩步，俗稱相(象)走田，但當田字中心有別的棋子時(俗稱「塞象眼」)，則不能走過去。

四、俥(車)可以直進、直退、或橫走，不限步數，但不能跳過任何棋子而行。

五、傌(馬)的每一著走一直(或一橫)一斜，即俗稱「馬走日」，但如果在一直(或一橫)的地方，同方向有別的棋子時(俗稱「拐馬腳」)，則不能走過去。

六、炮(包)的著法與俥相同，惟在吃對方棋子時，其所行直線(或橫線)當中，須有另一個棋子(俗稱炮架)。

七、兵(卒)每著只限走一步，未過河時，只能直行，過河界後橫直行均可，但不能後退。

八、走一著棋時，如己方棋子走到的地方有對方棋子在，則可以把對方棋子吃掉並佔據該位置，但該位置已有己方棋子時，則不能吃掉或佔據。除帥(將)外，其它棋子均可以任意給對方吃掉，或可以主動送吃，吃子的一方，必須立即把被吃掉的棋子從棋盤上拿走。

第三節 對局規定

一、對局開始，由紅方先行，以後雙方輪流各走一著。一局制，可用猜先之方法決定誰執紅子先行。兩局及多局制，先用抽籤方法決定第一局誰執紅子先行，以後每一局換先，交替地互換紅黑子(俗稱分先)。在循環賽中，每輪每局根據編號由編定之秩序表確定誰執紅子。在積分編排賽之比賽中，每輪均重新編排，第一輪可抽籤決定，由1對2，3對4……依次編排，均由單號先走，第二輪賽，盡可能讓上一輪執紅子者，在此輪執黑子。

二、摸子走子：

[A]觸摸己方之棋子，必須走該子。除非所觸摸之棋子，受行棋規定根本不能走動(被其它棋子阻擋而無路可走)，方可改走他子。(此種情況應被判技術犯規)

[B]觸摸對方之棋子，就必須吃掉該棋子。除非自己任何棋子都無法去吃對方時，方可另行走子。(此種情況應被判技術犯規)

[C]先摸己方棋子，後又摸對方棋子，則前者必須吃掉後者：

1. 如前者無法吃掉後者，亦必須走動前者。
2. 如前者根本不能走動，則必須用另外之棋子去吃後者。
3. 如前者根本不能走動，任何另外之棋子均無法吃掉後者時，方可另走他子。

(以上三項均屬技術犯規)

[D]先摸對方棋子，後又摸己方棋子，則後者必須吃掉前者：

1. 如後者無法吃掉前者，亦必須用其它棋子吃掉前者。
2. 如無任何一子可吃前者，則必須走動後者。
3. 如無任何一子可吃前者而後者根本無法走動時，方可另走他子。

（三項均屬技術犯規）

[E]同時觸摸雙方棋子處理順序與[D]同。

[F]棋証可隨時擺正棋盤上的棋子，若比賽員要自行擺正時，必須向棋証或對方聲明，徵得對方同意而且只能在自己走棋的時間內進行，否則以摸子處理。如屬明顯誤碰某個棋子，則不作摸子論處。

三、離手為定：一著棋走了之後，不得再予更改，以手離開棋子為準。

四、錯誤處理：

[A]對局過程中，如有一方多走一步或棋子走往不能走的位置又或被意外移位等錯誤，應及時通知裁判處裡，糾正錯誤。走錯的一方，作技術犯規一次。如未經糾正而繼續對局，又未通知裁判，則該局勝負仍有效，局後不予處理。

[B]先後走棋顛倒，如在第一時限的三分之一內發現則重賽，逾時不予處理。

五、技術犯規：每局棋賽，任何一方技術犯規兩次均判負。

第二章 比賽通則

第一節 比賽的性質和辦法

一、比賽性質分個人賽及團體賽。如屬表演可分為單人賽、雙人賽或多人賽（每人輪走一步）。

二、比賽名稱有國際賽、全國（或全省、全縣、全市等）個人賽及團體賽，或友誼賽、選拔賽、邀請賽等。

三、比賽辦法分淘汰制、大循環制、分組循環制、積分編排制、積分編排結合淘汰制等。

第二節 對局時間

一、採用計時鐘

正式比賽應採用具有兩個鐘面的專用計時鐘，分別累計雙方的走棋時間。賽前明確規定雙方在一定時限內必須走滿一定的著數。對局雙方必須在走棋後方可按鐘，忘記按鐘，裁判不予提醒。棋手必須用走子的手輕按鐘。每局每方用時規定如下：

[A]一日一局至二局採60分鐘須走滿25著，以下15分鐘須走滿10著。

[B]一日三局採40分鐘自由時間，以下10分鐘須走滿10著。

[C]一日四局至五局採40分鐘自由時間，以下5分鐘須走滿10著。

[D]一日六局至七局採20分鐘自由時間，以下5分鐘須走滿10著。

[A]、[B]兩項均須自行記錄；[C]、[D]兩項均不須記錄。

在上述規定時間內，不能走滿規定著數者，按「超時」論判負。快棋比賽，可由賽會自行視需要而決定時限規定。

二、棋賽開始前，棋鐘放在紅方左手旁，所有棋鐘皆放在同一方向。先由裁判長宣佈開始比賽，執黑方的賽員先按鐘，然後由紅方走第一著後按鐘，以下繼續比賽。棋鐘開動後，比賽員如有問題提出，均須使用己方時間，不得按停棋鐘，裁判在解釋問題時，如認為有需要，可按停棋鐘。

三、每場比賽盡可能當場結束，如到完場時間仍未結束即封棋，並由該局先行的一方寫暗著，由裁判寫下棋圖，並經雙方認可，封存於信封內，當封棋時裁判及雙方賽員應在場，紅方在思考暗著時應利用自己時間，寫好暗著交於裁判後方可按停棋鐘，裁判將雙方已用時間寫在信封上，以備揭封時將時鐘調至相同時間。揭封繼續比賽時，如發現紅方所記下之著法有誤，而又解釋不通，應即判負。但如有一方自動棄權，則作對方取勝。

四、在對局過程中，如發現棋鐘出現故障，應立即提出，裁判應向雙方明確表示如何進行調整，取得一致同意後再予更換。

五、一方雖走出規定時限內的最後一著棋，但沒來得及按鐘，以致超過時限，應按「超時」判負。

第三節 記錄

賽員應自行帶備用筆記錄著法，每一著均力求清晰準確，並注意下列事項：

一、採用文字棋譜時，用傳統記錄法：

每一著用四個字表明，第一個字是棋子名稱，如車或兵等；第二個字是棋子所在的直線之數碼「一」或「二」等；第三個字記棋子移動之方向(橫走用「平」，向前用「進」，向後用「退」)，是雙方各自從自己方面算起；第四個字記棋子到達之直線數碼，或是進、退幾步之數字。舉例如下：炮二平五，馬8進7。

二、亦可採用亞洲象棋聯合會所擬定之國際記錄法。

例如：俥二進六(俥2+6)，馬3退5(馬3-5)，炮二平四(炮2=4)

三、可採用簡易記錄。例：炮二平五(炮２５)，馬8退7(馬8$\overline{7}$)，仕五進四(仕5$\underline{4}$)

四、亦可採用英文代號：

帥(將)=K；俥(車)=R；傌(馬)=H；炮(包)=C；

相(象)=E；仕(士)=A；兵(卒)=P

五、如在同一直線上有己方兩同類子，在記錄著法時可寫成「前炮平五」、「前炮５」、或「後傌進八」、「後傌$\underline{8}$」、「前俥退二」、「前俥$\overline{2}$」等。

六、每局連續漏記四著作違例一次，違例四次作負。(記錄著法違例與技術犯規不同，應分別處理)

七、漏記之著法可馬上補記，記錄無法辨認視同無記錄，如裁判

通知必須補記，賽員仍不補記者判負。

八、棋賽完畢後雙方必須覆盤，雙方須將完整著法記錄交予賽會，裁判如果認為某份記錄不夠清晰準確，有權要求該賽員在對局結束後書寫補正。

第四節 限著

一、採用自然限著辦法，由第一著開始，凡雙方共走100步仍未有吃子者，不論局勢如何均作為和局。可由賽員一方提出，經裁判審查，或由裁判審查步數提出判和。在限著內提和方「將軍」最多只計十著，超過則為無效步，要扣除。在裁判審查著數時，應按停棋鐘。如審查後發現未達100著，則判提和方「技術犯規」一次，並扣除該賽員剩餘時間五分鐘，如因此超時則判負。如雙方均未提出審核，裁判亦可審核著數判和。

二、在沒有作記錄的比賽中，任何一方可在任何局勢提出限步，裁判須派棋証前往算步，處裡方式與第一項相同，惟守和方「將軍」著數應明顯記錄下來，以便查核。

三、任何限著(包含限時限步及自然限著)，長照、長捉，最多只計三個循環。

四、以上100著自然限著方案適用於國內外各高規格賽事，唯國內各型大小賽事，可採用以下限著作法－遇到下列情況時，裁判可以宣判限著：

1. 凡可勝可和的殘局，當雙方出現反覆著法，循環不已時，由一方比賽員提出限著要求。

2. 裁判根據殘局中出現著法，循環不已，而又可勝可和的趨勢認為需要限著。

3. 例和的局勢。

4. 正和的局勢。

限著的步數：限著每人為四十步，限著已滿判為和局。過程中若單方有吃子的情況，即取消原來之限著，另行限著或不限著，繼續比賽。

第五節 成績計算

一、一局制：每局勝方得2分，負方0分，和棋各得1分。

二、兩局制：每局按勝負和記分，勝一局2分，和各得1分，負一局0分；稱「局分」或「小分」；每場勝兩局或一勝一和得「大分」2分，和各得1分，負方0分。

三、團體賽如屬一局制，則分別記「場分」(團體分)及「局分」(個人分)，每場棋賽結果，局分多者為勝方，場分記2分，局分少者為負方，場分記0分，局分相等者為平，場分各記1分。

四、團體賽如屬兩局制，則分別記「場分」(團體分)及大分(勝一人得2分，和一人得1分，負一人0分)，與小分(勝一局得2分，和一局得1分，負一局0分)大分多者為勝方，場分記2分，少者為負方，場分記0分，大分相等者計小分，多者為勝方得場分2分，大小分均相同者為和，每隊各得場分1分。

第六節 名次確定

一、淘汰賽制：

賽前由賽會在賽員或棋隊中選出種子賽員或種子隊，分配在不同組別，避免初、複賽即碰頭，如棋手或棋隊賽和，又由於時間上不許可，可酌情以快棋決定勝負，至於快棋用時，可由賽會自行決定之。

二、一局循環制個人賽：

根據個人積分排列名次，多者列前。如積分相等時，則按以下順序依次區分：

[A]小分多者(所勝對手的全部積分及所和對手的一半積分之總和)

[B]兩人對賽勝者

[C]勝局多者

[D]後手勝局多者

[E]後手賽局多者

[F]兩人對賽時執後手者

[G]技術犯規少者

三、一局積分編排制個人賽：

根據個人積分排列名次，多者列前。如積分相等時，則按以下順序依次區分：

[A]對手分多者

[B]兩人對賽勝者

[C]勝局多者

[D]後手勝局多者

[E]後手賽局多者

[F]強對手分(即所有對手之對手分總和)多者

[G]技術犯規少者

四、循環制團體賽：

根據各隊所得場分排列名次，多者列前。如場分相等時，則按以下順序依次區分：

[A]總局分多者

[B]小分多者(所勝對手的全部場分及所和對手的一半場分之總和)

[C]取勝場數多者

[D]全隊勝局多者

[E]兩隊對賽勝者

[F]第一台總得分高者

[G]後手局數多者

[H]全隊技術犯規少者

五、積分編排制團體賽：

根據各隊所得場分排列名次，多者列前。如場分相等時，則按以下順序依次區分：

[A]對手總場分多者

[B]全隊總局分多者

[C]兩隊對賽勝者

[D]對手總局分多者

[E]第一台總得分高者

[F]後手出場次數多者

[G]全隊技術犯規少者

六、冠軍不予並列，其餘名次是否允許並列，賽前應在補充細則中做出明確規定。

第七節 棄權及退出比賽

一、自裁判長宣佈棋賽開始，即由黑方按動棋鐘，如黑方遲到則紅方走一步後按鐘，在第一時限為30分鐘以上時，任何一賽員逾時30分鐘仍未到達座位者，作棄權論；在第一時限為30分鐘以下時，任何一賽員於第一時限用完後，仍未到達座位者，亦作棄權論。如該賽員在第一時限內趕到(已到達座位為準)，則必須在所剩時間內走滿所規定之著數。又如雙方遲到，則扣除雙方遲到時間，一方超過規定仍未走滿所規定著數時即判負。若雙方均超過第一時限之時間未到達賽場座位時，即判雙方棄權。

ps：第一時限係指比賽用時的首先用時，如40分鐘自由時間，以下10分鐘走滿10著，則40分鐘就是第一時限。

二、參賽棋手或棋隊不得無故退出比賽，如必須退出者，須向競賽組織機構申明正當理由，並取得同意。在開賽前退出，如屬循環制或積分編排制，應考慮補足雙數並重新抽籤。

三、在循環制比賽中，凡比賽員(或隊)中途退出比賽，凡已賽場數不足半數者，則所有比賽結果一概註銷(包括其對手所得之分數)；若已下場數超過半數時，則其成績有效，其餘未賽的對局均作棄權，對手獲勝。

四、在積分循環賽中，不論比賽是否過半，已賽結果均有效，未

賽對局均作棄權，對手獲勝。

第八節 賽員須知

一、比賽員須服裝整潔，儀表大方，有禮貌和風度，不得出現有礙觀瞻和失態的舉動。

二、比賽員須了解本規則之全部條款、比賽程序、章程以及其他臨時補充或修訂的規定。在出現問題時，不得以「不了解」為推卸的藉口。

三、比賽員應有運動家精神，凡讓分或蓄意媾和，經查屬實，棋賽委員會有權取消其比賽權利及積分，情況嚴重者，經賽會提報當地棋會理事會，經判定後，得停止其參加棋賽的資格一年至三年。

四、對局進行中如有問題，應在自己走棋的時間內提出，如對方犯規時例外。發生爭議時，應當服從裁判的判決，參賽者當場不得糾纏。如對裁判員的判決不服，可在該場比賽結束後兩小時內向仲裁委員會提出書面申訴。

五、比賽時必須用行棋的手按鐘，按鐘不得過重。(如有違背，第一次給予提醒；第二次重犯給予警告；第三次再犯則判違例。連續再犯一次即算違例一次，違例四次判負。)

六、對局分出勝、負或和之後，應在記錄紙上記錄比賽結果及雙方所用時間，犯規情況。然後雙方棋手及裁判當場簽字認可。賽員應退出賽場，不可留在場內拆棋。

七、領隊、賽員及職員每次進入賽場內必須配戴大會證件。

八、不得在賽場內吸煙及以手機通話，亦不可以拆棋。

第九節 技術犯規

除前幾節述說的技術犯規之外，賽員如觸犯以下條款，也是技術犯規：

一、對局時禁止隨意離席或與任何人交談及參考任何資料，亦禁止用棋具或借助紙筆等對局勢分析研究。

二、禁止以任何方式干擾對方或分散對方注意力，亦禁止一切妨礙比賽正常進行的言語，不得發出擾人神思之聲響或動作（例如：敲打棋子、點棋盤等）。

三、賽員不得在比賽進行中閱讀任何書刊。

四、在對局進行中，不得擅停棋鐘。

五、提議作和經對方拒絕，不可連續提出。

第三章 比賽組織

一、競賽規程

承辦或協辦當局應在比賽前制定競賽規程並予以公佈，規程通常包括：承辦單位、棋賽名稱、宗旨、參加資格、報名辦法(報名時間及地點、報名費)、比賽地點、日期及時間、棋賽制度(項目及內容)、對局時限、成績計算、棋例、獎勵辦法等。

二、組織委員會

主辦當局應設立組織委員會負責籌備及領導比賽之進行，制訂規程及補充規定，處理工作人員及參賽棋隊之膳宿交通等問題，及辦理整個過程中不屬於裁判員職責的事項，例如佈置賽場、供應棋具用品(棋鐘、記錄紙張及積分表)、製備獎品等。

三、賽務組織

[A]競賽組織應依據比賽的規模和條件，指定或聘用適量的裁判人員管理比賽，並任命一人為裁判長，亦可以增列副裁判長一人至數人。

[B]其他賽務組工作人員應製備比賽秩序及成績表格，棋隊及每一賽員之勝負及積分表，在表格上應一目了然，懸掛在賽場前面。每場賽後應盡快將每一賽員之成績賽果、對局記錄分發給每一棋隊及比賽員。

四、裁判長之職責

[A]在賽會期間，裁判長是組織委員會代表，全面推進比賽的

過程。

[B]領導全體裁判人員進行工作，先召開有關會議，研究和分配工作等。

[C]負責規程之施行及解釋，根據規程解決比賽中所產生的問題，並可決定在規則中未詳盡或未有明文規定之細節問題，並向組織委員會提出修訂規程建議。

[D]如舉行團體賽，則在開賽前召開領隊會議，解釋賽制及規定，並抽籤決定比賽程序。如屬個人賽辦法亦同。

[E]在進行賽程中，因特殊原因而無法進行時，裁判長有權宣佈暫停及安排恢復進行之時間與地點。

[F]負責解決異議之問題，並得視需要召集領隊會議聽取意見解決。若賽員有申訴而裁判長解釋仍未獲接受時，可請賽員(或棋隊)以書面向仲裁委員會申訴。

[G]裁判員不稱職或嚴重錯誤，裁判長得停止其職務並換人。

[H]維護紀律並保證比賽順利進行，有權取消賽員或棋隊比賽資格。

[I]負責收集積分記錄，並將結果製成表欄公佈。

[J]按照規程制度決定獎罰。

[K]賽會閉幕時，宣佈比賽結果。

五、副裁判長之職責

協助裁判長之工作，並在其不在場時，代行其職權。如副裁判長離開，應指定一裁判負責代其職務。

六、裁判員之職責

[A]明瞭比賽的具體狀況，熟悉規則及棋例。

[B]賽前認真查閱比賽場地，準備器材及其他必需用品，如棋鐘、賽員名牌、記錄紙、積分表、秩序表及筆等。

[C]加強與參賽者的聯繫，闡明規則精神及執法尺度。

[D]嚴肅、認真、公正、準確地執行競賽規程和規則，裁決比賽中出現的問題。

[E]根據比賽日程，負責每場比賽的安排和監局。

[F]恪盡責任，監局時注意雙方賽員情況，如發現有漏抄記錄、時間緊逼，應立即監察；如有違例或技術犯規、超時等，要依規則裁決；發現有可勝可和局面時，要注意「自然限著規定」，雙方共走100步如仍未有吃子即判為和局。＊(求和方「照將」僅限十著為有效步)

[G]在對局中雙方著法循環反覆已達三次或以上，一方棋手要求裁決，稱為待判局面。(雖未有比賽員提出，裁判員察覺亦應介入監察。)

1. 一方長將時，如再走一循環應立即判負，循環照將依法為有效步數。
2. 雙方均為允許著法或禁止著法，符合「不變作和」之規定，裁判到達後，判定確已循環三次，裁判應指示如再循環一次即判為和局。
3. 一方為禁止著法，另一方為允許著法，犯禁方必須變著，若再重複循環一次即判負。

[H]每一賽局，一方棋手之記錄，連續漏寫四著(兩回合)即屬「違例」，同一局「違例」四次應判負。而同一局「技術犯規」兩次者亦判負。但兩者應分別處理。

[I]如有一方棋手提議作和，則必須在他自己走棋後提出。任何一方不得連續提和，提和方亦不得立即撤回提議，對方口頭不同意，或走出輪走的一著，即為拒絕和棋。

[J]一方提出「自然限著」和棋，裁判可停鐘審核，如屬實立即判和。如不屬實，應判提和方「技術犯規」一次，並在其棋鐘上扣除五分鐘繼續對弈。若雙方均未提出審核時，裁判經審核著數亦可判和。

[K]如因時間不許可，賽局必須保留時，裁判員應及早準備，用棋圖紙寫好雙方棋子位置，然後由紅方賽員寫暗著，賽員書寫暗著前，思考應用自己時間，不得按停棋鐘，核對棋圖時，雙方棋手及裁判員應在場，紅方寫好暗著交予裁判後即停鐘，暗著及棋圖存放在信封內封好，雙方姓名及已用時間寫在信封上，揭封時調校在雙方的鐘面上繼續比賽。保留後通知雙方賽員續賽的時間與地點，逾時十五分鐘不到作棄權論。

[L]維持賽場秩序，保持良好競賽環境，使參賽者不受對方或觀眾之干擾。

[M]對違反紀律之棋手可向裁判長建議給予適當處分。

[N]接受組織委員會競賽組之考評。

七、仲裁委員會

[A]凡具有相當規模的棋賽應設有仲裁委員會，國際賽事則邀請每隊(或其中四隊或六隊)派一位資深人士連同賽會派出一位仲裁共同組織，如屬個人賽則由賽會聘請資深裁判擔任，人數至少三人或以上，以單數為適合。

[B]仲裁委員會的任務為接受賽員之申訴或審核比賽期間所發生之糾紛，保證競賽規程、規則、棋例之正確執行。

[C]仲裁委員會根據申訴以及當場裁判、裁判組的報告進行覆審，經調查、討論，表決後對申訴所作的覆審決定，即為最終裁決，並立即生效，棋隊、賽員、裁判組均不得異議。

[D]仲裁委員會審核應及早進行，不可影響其它場次比賽或頒獎，仲裁委員中如其所屬的棋隊在糾紛問題中有關聯，應實行避席。

[E]經仲裁委員會覆審，判定裁判員之判決是正確的，參賽者必須堅決服從，覆審判定有效後，仍糾纏不休的應加重處分，仲裁委員會根據其錯誤輕重程度可給予批評、警告、嚴重警告、停止本場比賽或取消比賽資格的處分。

[F]經仲裁委員會覆審，凡判定裁判員有錯誤，可根據裁判員錯誤程度對其進行教育或處分(包括停止其若干場比賽或本次比賽的裁判資格)。

[G]仲裁委員會對申訴所作的決定，均報告組織委員會備案，仲裁委員會於比賽大會結束後自行撤銷。

第四章 棋 例

第一節 術語解釋

象棋常用術語均具有特定涵義，茲簡釋如下：

【照著】凡走子直接攻擊對方「將」「帥」者謂之「照著」，又稱「照將」或「將軍」。

【殺著】凡走子企圖於下一著叫將或連續叫將，令對方無法解救者， 謂之「殺著」。

【捉著】凡走子攻擊對方「將」「帥」以外之任何一子，企圖於下一著吃去對方者，謂之「捉著」。

【兌著】凡走子可互換吃去者，謂之「兌著」。

【攔著】凡走子攔阻對方子力之左右進退移動者，謂之「攔著」。

【獻著】凡走子送吃者，謂之「獻著」。

【閒著】凡走子不屬於照、殺、捉、兌、攔、獻者，謂之「閒著」。

【長照】凡走子連續不停照將，，演成歸原狀態者，謂之「長照」。 此項詮釋適用於「長攔」、「長兌」及「長獻」。

【長殺】凡連走殺著者，謂之「長殺」。

【長捉】凡甲方連走捉著，而乙方被捉之子，每著均走逃避著法，或以他子每著直接消解之，而甲方仍每著捉之者，謂之「長捉」。

【解殺】凡走子直接化解對方之殺著者，謂之「解殺」。 此項詮釋適用於「解照」與「避捉」。

【反照】凡走子化解己方被照，同時又還照對方者，謂之「反照」。此項詮釋適用於「反殺」、「反捉」、「解殺反捉」、「解照反照」。

【有根】凡被捉子如有另子保護，可以反吃者,，謂之「有根」，不能反吃敵子者謂之「無根」。

【真根】凡有根子之「根」(即保護子) 於該子被對方吃去時，確可反吃敵子者，謂之「真根」。

【假根】凡有根子之「根」於該子被吃去時，不能移動反吃敵子者，謂之「假根」。

【一照一殺】凡走照著後續走殺著者，謂之「一照一殺」。 此項詮釋適用於「一照一捉」， 「一照一閒」，「一殺一捉」，「一殺一閒」，「數照一殺」，「數照一閒」。

【二照一還照】一方步步叫將，另一方在解照同時，兩步中有一步是還照，謂之「二照一還照」。

【二捉一還捉】一方步步捉子，另一方在解捉之時，兩步中有一步是還捉，謂之「二捉一還捉」。

【二捉二還捉】一方連續兩步循環捉子，另一方亦在解捉同時，兩步連續捉子，謂之「二捉二還捉」。

第二節 棋例之判決

A、勝負之判決

1. 在對局時凡能將死對方的，即為勝局。
2. 凡能圍困對方之棋子，令對方無可走動者，即為勝局。
3. 在規定時間內，未走滿規定之著數者，即為負局。
4. 任何一方走出被禁止的著法，經三次循環後，裁判員要求變著，而仍重複不變者，即為負局。
5. 超過比賽規定之【遲到判負時限】者亦判負。
6. 在對局中，一方認輸又經裁判同意者，另一方即為勝局。
7. 每一賽局，一方「技術犯規」兩次，或抄記錄時「違例」四次，皆判負局。
8. 在對局中拒絕遵守本規則，或嚴重違反紀律者，亦判負。
9. 一方長照，一方長捉，則長照者必須變著，不變判負。
10. 一方犯例，而另一方不犯例時，應由犯例方變著，不變作負。
11. 凡對局中，出現王見王的局面，輪到走棋的一方，用自己的帥(將)吃掉對方的將(帥)，即為勝局。

B、和之判決

1. 對局雙方均無法取勝者，或一方提議作和而對方表示同意者，或裁判員判和者，均為和局。
2. 凡演成循環歸原狀態，雙方均無犯例而經三次仍不變著者，可判和局。
3. 雙方均同時觸犯同一禁例，經三次循環仍不變著，可判作和。

4. 符合自然限著之回合規定，即在連續50回合(雙方共走100著)，雙方均未有吃過一個棋子，經裁判員認同後，即判為和局。

第三節 棋例總綱

1. 無論任何情況，長照作負。
2. 長殺，一照一殺，一照一捉，一照一停，一照一要抽吃，一捉一要抽吃，雙方不變， 均作和局。
3. 一子長捉一子作負(亦不可長捉未渡河兵卒)；兩子或多子長捉一子亦作負（但其中如有一兵卒或將帥者例外)。
4. 一子分捉兩子或多子作和，兩子分別捉兩子或多子亦作和局。
5. 二捉一還捉，二捉者(指捉同一子)等於長捉，必須變著，否則作負。
6. 長捉真根子作和，長捉假根子作負。但傌或炮如長捉有根車亦作負。
7. 長捉同類子作和，但該子如受牽制不能離線時，則仍作為長捉論，不變作負；活傌長捉拐腳馬，仍作為長捉，必須變著。
8. 捉二而其中一著兼兌者仍作長捉，長捉兼長兌者，亦作長捉論。
9. 將帥或兵卒長捉均作和；其聯合一俥或一傌或一炮長捉一子亦作和局。
10. 長攔、長獻、長兌、長要抽吃均作和局。

第四節 棋例細則

1.無論任何情況，常照者均須變著，不變作負。

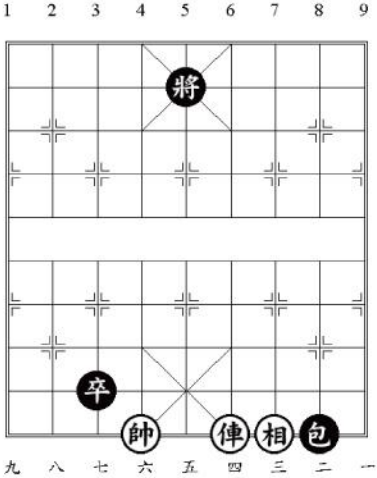


圖1a

【著法紅先】圖1a

俥四平五，將5平6，
俥五平四，將6平5，
俥四平五，將5平6，
……

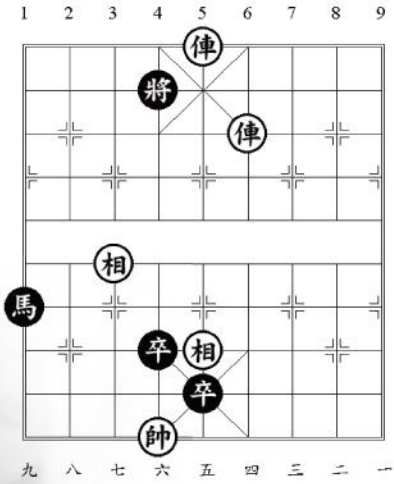


圖1b

【著法紅先】圖1b

俥四進一，將4進1，
俥五平六，將4平5，
俥六平五，將5平4，
俥四退一，將4退1，
俥四進一，……

【說明】

圖1a-1b，紅方均不停照將，不論一子長照或兩子交替長照，均屬犯例，應由紅方變著，不變作負。

2.雙方循環長照作和。(亦即解照反照作和。)

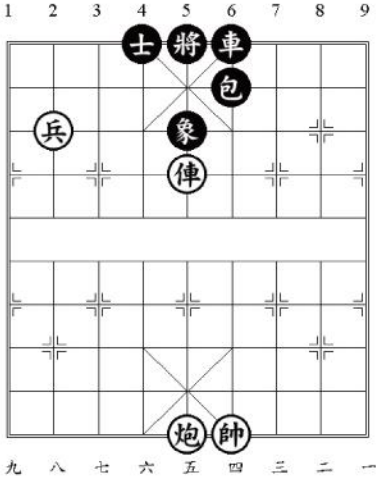


圖2

【著法紅先】圖2
俥五進一，包6平5，
俥五平四，包5平6，
俥四平五，包6平5，
俥五平四，包5平6，
俥四平五，.....

【說明】
紅方平俥有解照反照作用，黑方平炮亦然，雙方不變，應判和局。

3.二照一還照，長照者作負。

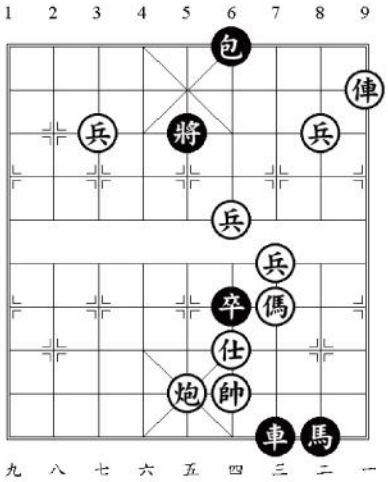


圖3

【著法紅先】圖3
兵四平五，卒6平5，
兵五平四，卒5平6，
兵四平五，卒6平5，
兵五平四，.....

【說明】
紅方連續叫將，黑方則一照一閒，紅方犯例而黑方不犯例，紅方應變著，不變作負。

4.長殺作和。

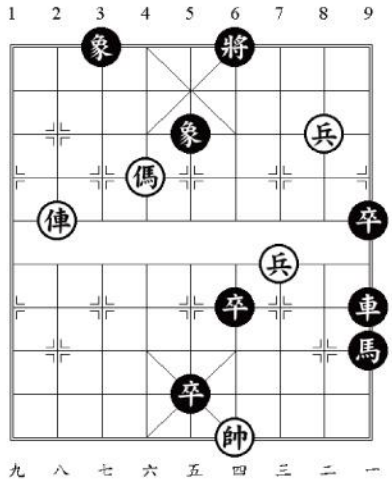


圖4

【著法紅先】圖4
傌六進七，將6進1，
傌七退六，將6退1，
傌六進七，將6進1，
傌七退六，.....

【說明】
長殺為允許走法，雙方不變作和。

5.一照一殺作和。

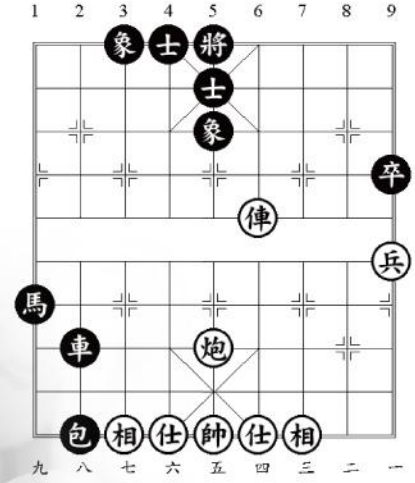


圖5

【著法紅先】圖5
俥四平二，將5平6，
俥二平四，將6平5，
俥四平二，將5平6，
俥二平四，.....

【說明】
紅方一照一殺，雙方不變應判和局。

6.一照一捉或多照一捉均作和。

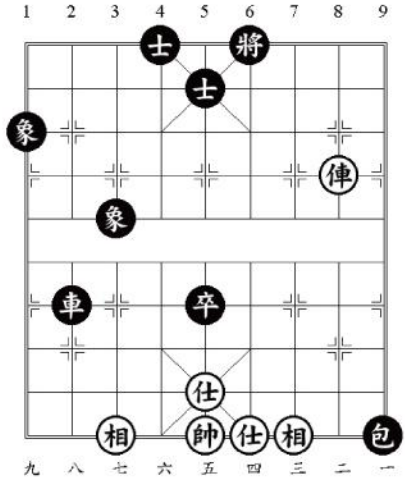


圖6

【著法紅先】圖6

俥二進三，將6進1，
俥二退九，包9退5，
俥二進八，將6退1，
俥二退三，包9退2，
俥二進四，將6進1，
俥二退二，包9進4，
俥二進一，將6退1，
俥二進一，將6進1，
俥二退六，.....

【說明】

紅方一照或多照後捉包，雙方不變，應判和局。

7.一照一閒作和。

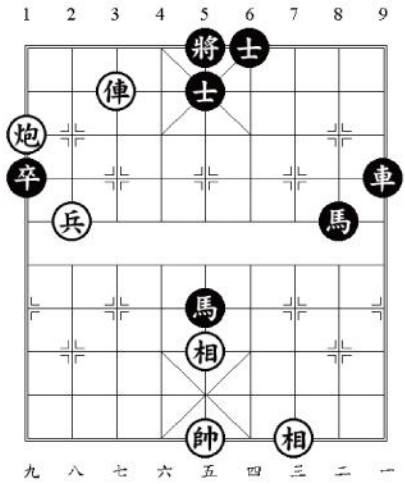


圖7

【著法紅先】圖7

俥七進一，士5退4，
俥七退一，士4進5，
俥七進一，士5退4，
俥七退一，士4進5，
俥七進一，.....

【說明】

紅方進俥叫將，退俥閒著，雙方不變應判和局。

10.帥(將)、兵(卒)長捉作和。

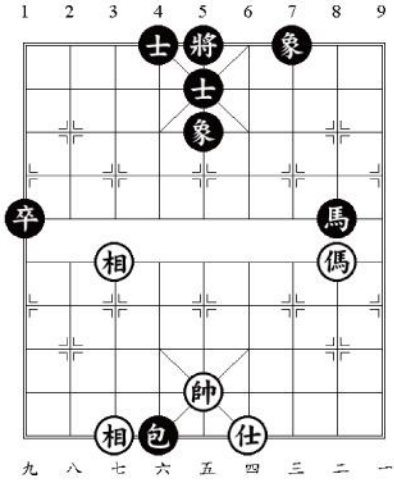


圖10a

【著法紅先】圖10a
帥五平六，包４平５，
帥六平五，包５平４，
帥五平六，包４平５，
帥六平五，.....

【說明】
紅帥長捉無根包，並不犯例，雙方不變作和。

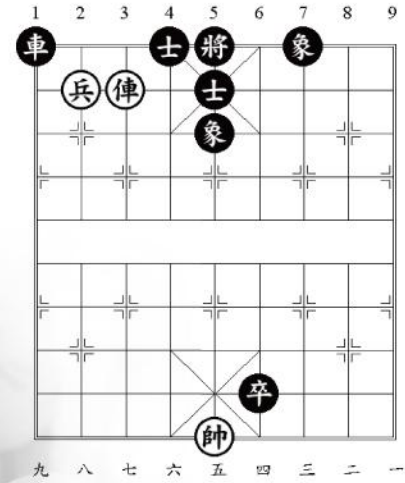


圖10b

【著法紅先】圖10b
兵八平九，車１平２，
兵九平八，車２平１，
兵八平九，車１平２，
兵九平八，.....

【說明】
紅兵長捉無根車，並不犯例，雙方不變作和。

11.傌(馬)、炮(包)長捉一有根車作負。

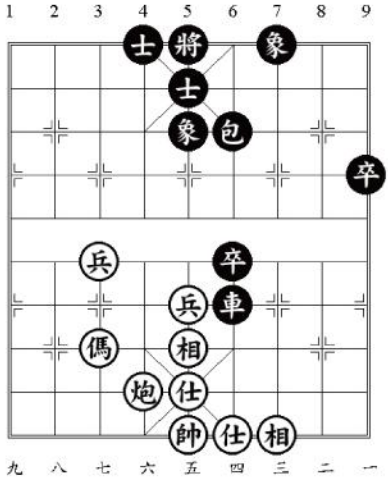


圖11

【著法紅先】圖11
炮六進二，車6進2，
炮六退二，車6退2，
炮六進二，車6進2，
炮六退二，.....

【說明】
炮(包)長捉有根車作負。

12. 一子或兩子分捉兩子作和。

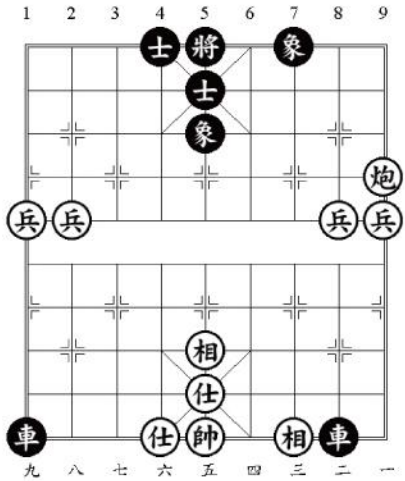


圖12a

【著法紅先】圖12a
炮一平二，車8平9，
炮二平九，車1平2，
炮九平一，車9平8，
炮一平八，車2平1，
炮八平二，.....

【說明】
一子分捉兩子作和。

8.除帥(將)、兵(卒)外，一子長捉一無根子作負。

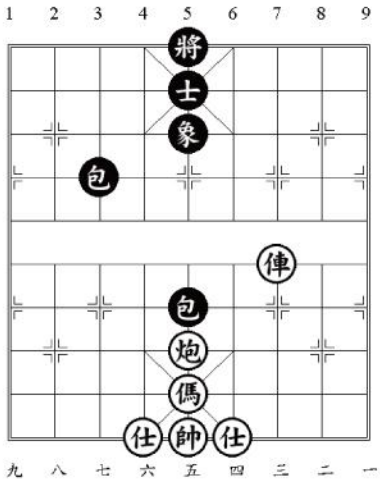


圖8

【著法紅先】圖8
俥三平七，包3平7，
俥七平三，包7平3，
俥三平七，包3平7，
俥七平三，.....

【說明】
紅方長捉黑無根包必須變著，不變作負。

9.除帥(將)、兵(卒)外，兩子或多子長捉一無根子作負。

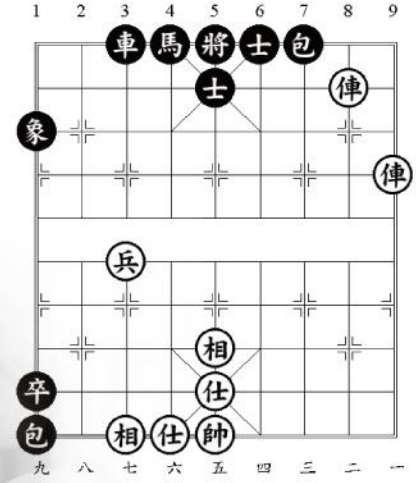


圖9

【著法紅先】圖9
俥一平三，包7平9，
俥三平一，包9平7，
俥二平三，包7平8，
俥三平二，包8平7，
俥一平三，.....

【說明】
紅兩子輪捉一無根子必須變著，不變作負。

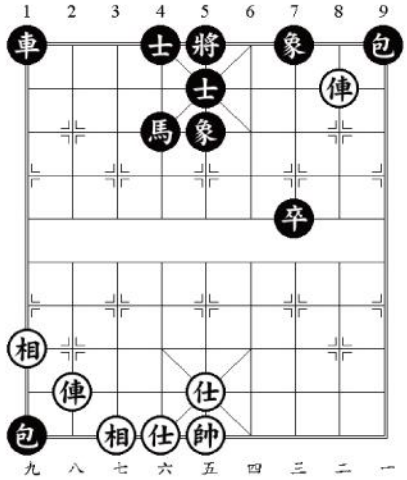


圖12b

【著法紅先】圖12b
俥二平一，包9平8，
俥八平九，包1平2，
俥九平八，包2平1，
俥一平二，包8平9，
俥二平一，……

【說明】
兩子分捉兩子作和。

13.長捉有根子作和。

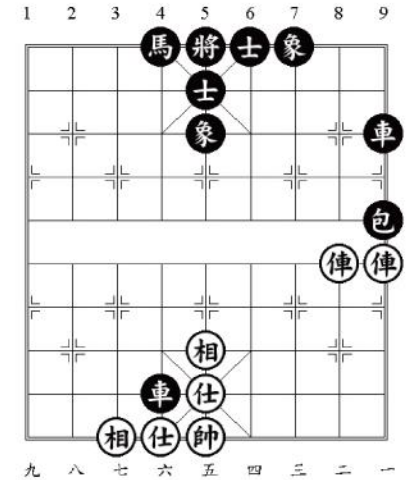


圖13

【著法紅先】圖13
俥二進一，包9退1，
俥二進一，包9進1，
俥二退一，包9退1，
俥二進一，包9進1，
俥二退一，……

【說明】
紅方長捉有根子並不犯例，雙方不變作和。

14.將帥或兵卒若每步都聯合其他子長捉一子仍作負局。

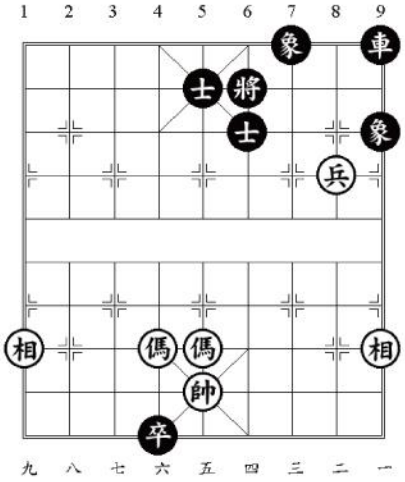


圖14a

【著法紅先】圖14a

帥五平六，卒4平5，
帥六平五，卒5平4，
帥五平六，卒4平5，
帥六平五，卒5平4，
……

【說明】

紅帥長捉黑卒時，雙傌亦同時長捉黑卒犯例，紅不變作負。

圖14a中，若只有一紅傌則紅方並無犯例，雙方不變作和。

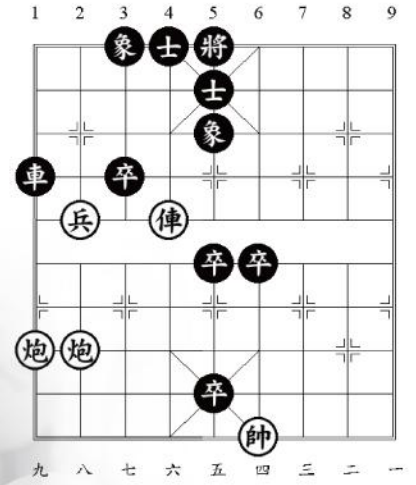


圖14b

【著法紅先】圖14b

兵八平九，車1平2，
兵九平八，車2平1，
兵八平九，車1平2，
兵九平八，車2平1，
……

【說明】

紅兵長捉黑車（並無犯例）時，雙炮亦同時長捉黑車犯例，紅不變作負。

15.長捉舉例。

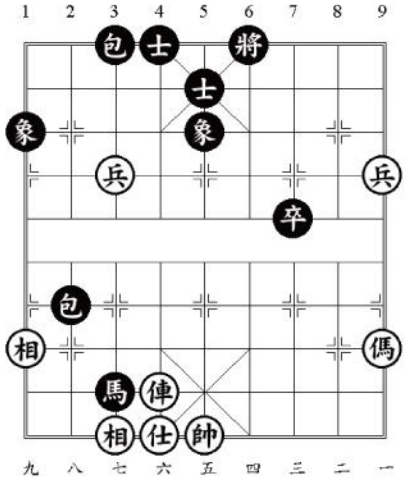


圖15a

【著法紅先】圖15a

兵七平六，象1進3，
兵六平七，象3退1，
兵七平六，象1進3，
兵六平七，象3退1，
……

【說明】

紅俥利用過河兵移動，使黑包失去包架不能保馬，紅俥等於長捉無根馬，不變作負。

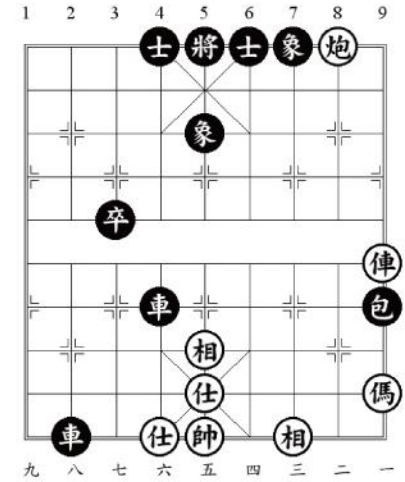


圖15b

【著法紅先】圖15b

炮二退六，包9進1，
炮二退一，包9退1，
炮二進一，包9進1，
炮二退一，包9退1，
炮二進一，包9進1，
炮二退一 ……

【說明】

紅炮步步阻擋，使黑包成為無根子，紅俥等於長捉無根子，不變作負。

16.非長捉舉例。

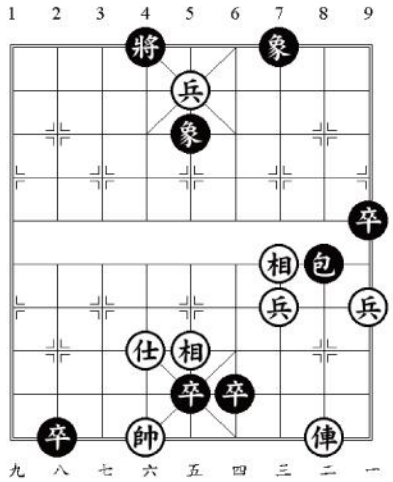


圖16

【著法紅先】圖16

俥二進一，包8進1，
俥二退一，包8退1，
俥二進一，包8進1，
俥二退一，包8退1，
……

【說明】

紅進退俥似每著長捉包，但黑包既不逃避，亦無別子保護，紅車不算長捉包，不變作和。

17.互相長捉舉例。

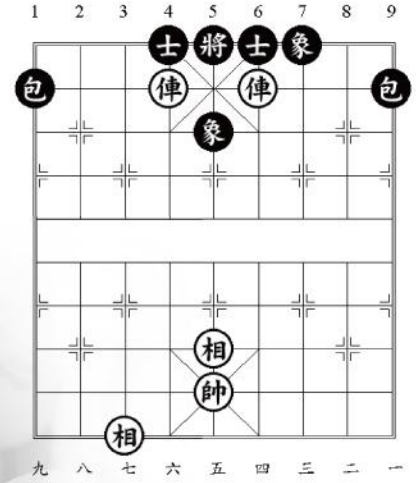


圖17

【著法紅先】圖17

俥四退二，士4進5，
俥四進二，士5退4，
俥四退二，士4進5，
俥四進二，士5退4，
……

【說明】

雙方均屬長捉犯例，雙方不變作和。

附錄 循環賽對局秩序表

1. 在循環賽開始前，按參加人數製成由1至若干號之順序號碼籤條，每一人各抽得一個號碼，依照附表確定每輪由哪一號對哪一號，然後開始比賽，號次在前者執紅先走。若比賽為兩局制，則各輪第一局先走者，次局執黑後走。
2. 如屬團體賽，則號數在前之隊，單數台執紅先走，雙數台由對方執紅先走。
3. 若參加人數為單數，則附表每輪有一人在該輪輪空。（對到最末號者輪空）

詳見下述：

【參加人數3～4人】

輪次	對局者	
一	1－4	2－3
二	4－3	1－2
三	2－4	3－1

【參加人數5～6人】

輪次	對局者		
一	1－6	2－5	3－4
二	6－4	5－3	1－2
三	2－6	3－1	4－5
四	6－5	1－4	2－3
五	3－6	4－2	5－1

【參加人數7～8人】

輪次	對局者			
一	1－8	2－7	3－6	4－5
二	8－5	6－4	7－3	1－2
三	2－8	3－1	4－7	5－6
四	8－6	7－5	1－4	2－3
五	3－8	4－2	5－1	6－7
六	8－7	1－6	2－5	3－4
七	4－8	5－3	6－2	7－1

【參加人數9～10人】

輪次	對局者				
一	1 －10	2－9	3－8	4－7	5－6
二	10－ 6	7－5	8－4	9－3	1－2
三	2 －10	3－1	4－9	5－8	6－7
四	10－ 7	8－6	9－5	1－4	2－3
五	3 －10	4－2	5－1	6－9	7－8
六	10－ 8	9－7	1－6	2－5	3－4
七	4 －10	5－3	6－2	7－1	8－9
八	10－ 9	1－8	2－7	3－6	4－5
九	5 －10	6－4	7－3	8－2	9－1

【參加人數11～12人】

輪次	對局者					
一	1 －12	2 －11	3 －10	4 － 9	5 － 8	6 － 7
二	12－ 7	8 － 6	9 － 5	10－ 4	11－ 3	1 － 2
三	2 －12	3 － 1	4 －11	5 －10	6 － 9	7 － 8
四	12－ 8	9 － 7	10－ 6	11－ 5	1 － 4	2 － 3
五	3 －12	4 － 2	5 － 1	6 －11	7 －10	8 － 9
六	12－ 9	10－ 8	11－ 7	1 － 6	2 － 5	3 － 4
七	4 －12	5 － 3	6 － 2	7 － 1	8 －11	9 －10
八	12－10	11－ 9	1 － 8	2 － 7	3 － 6	4 － 5
九	5 －12	6 － 4	7 － 3	8 － 2	9 － 1	10－11
十	12－11	1 －10	2 － 9	3 － 8	4 － 7	5 － 6
十一	6 －12	7 － 5	8 － 4	9 － 3	10－ 2	11－ 1

編後語

『中華民國象棋規則』自85年修訂後，至今已歷11年，在這期間各地比賽相繼出現爭議及條文含糊不清的問題，又鑒於『亞洲象棋規則』在92年作了新的修訂，我們不得不思考規則條例應重新探討及修訂了。

96年9月19日由中華民國象棋協會秘書長林益世擔任召集人，舉行了全國裁判會議，應邀出席人士包括了全國四大協會代表、各地棋會代表、資深裁判人員、高段棋士等。在大家一致贊同下，推舉了資深裁判陳石生先生擔任本次會議主席。

與會人士共同決定以92年『亞洲象棋規則』為藍本，逐條討論，會議於下午四時圓滿結束；會中在大家激烈討論及表決下，最後作出了10項決議，並要求條文述說應簡單明瞭、條理分明，讓所有比賽選手與執法裁判皆能一目了然、充分瞭解，以減低紛爭。

本次出爐之規則，在施行一段期間後，還須不斷研究檢討，以其與時俱進，達到完善。

最後要感謝陳石生裁判長（中華民國象棋協會）、施許三奇裁判長（中華民國象棋教育推廣協會）、江中豪國手、高懿屏秘書長（中華民國象棋教育推廣協會）及中華民國象棋文化協會等，在文字整理、校對及編輯上給予幫忙，並提供寶貴意見，使本規則能順利付印成書。

中華民國象棋協會
中華民國象棋文化協會
中華象棋促進協會
中華民國象棋教育推廣協會
聯合編印

版權所有・翻印必究

定　　價 100元
出版日期 96年12月
印刷廠商 金雨彩色印刷股份有限公司