

# The 2001 FIDE Laws of Chess 日本語版 第2.06版

## 全国大会競技ルール2004年版

2002年10月28日 第1.0版 発行  
2002年11月05日 第1.1版 発行  
2002年11月20日 第1.2.1版 発行  
2002年11月25日 第1.3版 発行  
2002年11月27日 第1.3.1版 発行

2002年12月31日 第2.0版（正式版）発行  
2003年07月07日 第2.0.3版（増訂版）発行  
2003年08月06日 第2.0.6版 発行

英文和訳（翻訳案）： 松永 隆

監修： 日本チェス協会 ルール審議会

（松本 康司）、渡井 美代子、河合 元

改版履歴：

【都合により省略】

ルール審議会への質問事項：

【都合により省略】

(c) 2003 JCA 日本チェス協会, 2003.07.07

日本チェス棋約

日本チェス協会ルール審議会制定 2003.08.06

序文 .....	2
1章：チェスゲームの性質と目的 .....	3
2章：チェス盤とチェス駒の最初の配置 .....	3
3章：駒の動き .....	4
4章：着手について .....	8
5章：ゲームの完了 .....	9
6章：対局時計 .....	9
7章：不正規な局面について .....	11
8章：棋譜の記録 .....	12
9章：引き分け .....	13
10章：ギロチン .....	15
11章：採点 .....	15
12章：対戦者の品行 .....	15
13章：アービターの役割（序文参照） .....	16
14章：FIDEとJCA .....	17
15章：全国大会競技ルール .....	17
補 足 .....	18

## 序文

### 0.1

この棋約(以下日本棋約または単に本棋約という)は世界共通のゲームとしてのチェスの基本的、かつ唯一の国際統一ルールの根元をしめす「The Laws of Chess・2001 改正 FIDE」に準拠して制定されたもので、The Laws of Chess(以下国際棋約と言う)の前言に従い、日本国領域内に於いては、国際棋約の一部である。したがって、本棋約は公的私的を問わず、日本国領域内に於いて行われる全てのチェスゲーム活動の基本であり、チェスゲームを盤上で行うときの合意事項である。盤上であるいは競技会場で紛争が起きたとき、この棋約にしたがっていないものは、なん人も正当性を持つことはできない。

### 0.2

本棋約の適用に於いて国際棋約との間に著しい矛盾のあるときは、本棋約の該当する条項は、JCAルール審議会により資格を与えられたものの裁定により、一時的、かつ部分的に失効する。本棋約と国際棋約との間に矛盾とは言えないまでも、重ならない部分があった場合、その部分については、次の場合に限り初めから本棋約の条項は適用されない。

日本国領域内に於いて行われる全ての国際公式戦およびFIDEレイティング競技会において、国際棋約に定められていないことのうち、決定がJCAの指定する主催者またはアービターの裁量権の範囲を越える場合。

## 0 . 3

チェスのゲーム中に起こることの全てについては何人もあらかじめ規則だてできない。したがって国際棋約および日本棋約はいずれも、あらかじめ将来起きる全ての問題についての個々の解決法を具体的に指し示すことを目的としたものではない。この棋法の条項に規則だてられていないことは、類似した状況からの無理の無い類推によって妥当な解決に到達することが可能ならずである。細か過ぎるルールは審判員（アービター）の判断の自由を奪い、個々の事情の異なる問題が生じたとき、かえって、論理的かつ妥当な解決の邪魔となる恐れが強い。この棋約は競技会が開かれるときにはその競技会に応じて必要な資格をもち、的確な判断と完全な客観のできるアービターが仕切ることを前提として制定された。

## 0 . 4

J C A に登録認可されている国内連盟及びクラブは国際棋約及び日本棋約に定めていないことについて棋約に矛盾しない限り、細則を定めることができる。

ただしその細則は、その連盟／クラブ内の活動に限って効力を持つものでありその枠を越えることはできない。連盟またはクラブがオープン競技会を開くに際しては如何なる細則の適用も、J C A の承認の後あらかじめ公表されたもの以外は効力をもたない。

## ゲームのルール

## 1 章：チェスゲームの性質と目的

## 1 . 1

チェスのゲームはチェス盤と呼ばれる正方形の盤の上に二人の対戦者がチェス駒を交互に移動させる（動かす）こと〔着手という〕により行われる。

ゲームは対戦者のうち白駒をもつ者（白番）から開始する。相手の着手が完了したとき、もう一方の対戦者が着手する番（手番）となる。

## 1 . 2

各対戦者の目的は相手のキングを攻撃し、相手が次の手で自分のキングを捕まえられることを合法的着手によって避けられない状態にすることである。

この状態をチェックメイトといい、相手のキングを「チェックメイトした」対戦者の勝ちとする。チェックメイトされた対戦者がゲームの敗者となる。

## 1 . 3

どちらの対戦者からも相手をチェックメイトすることが不可能であるというような局面が生じたときは、引き分けとする。

## 2 章：チェス盤とチェス駒の最初の配置

## 2 . 1

チェス盤は 8 × 8 の 6 4 のマス目を薄色（白という）と濃色（黒という）に交互に塗り分けられた棋盤である。チェス盤は右下隅が白マスになるように対戦者の間に置く。

2.2

ゲームの初めに一人の対戦者が16個の白駒、相手が16個の黒駒をもつ。  
駒の種類と数は次の通り。

白のキング1個：		黒のキング1個：	
白のクイン1個：		黒のクイン1個：	
白のルーク2個：		黒のルーク2個：	
白のビショップ2個：		黒のビショップ2個：	
白のナイト2個：		黒のナイト2個：	
白のポーン8個：		黒のポーン8個：	

2.3

チェス盤上で、各駒の最初の配置は次の通り。



2.4

マス目の8本の縦列を「行」(ファイル)、8本の横列を「段」(ランク)、隅から隅の同じ色の斜列を「筋」(ダイアゴナル)と呼ぶ。

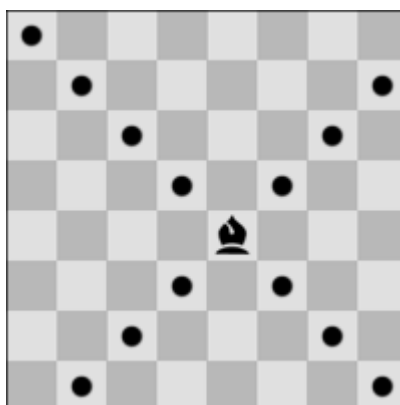
### 3章：駒の動き

3.1

一つの駒がすでに存在しているマス目には同色の駒を移動することはできない。駒を他の色の駒(相手の駒)がすでに存在しているマス目に移動するときは、同じ一つの着手の一部としてその相手の駒を取りチェス盤上から外へ除く(駒を取る・捕獲)。3.2から3.8に示す通りに、あるマス目に置かれている対戦相手の駒を捕獲できる駒は、相手のその駒を攻撃している(駒の効きがある)という。

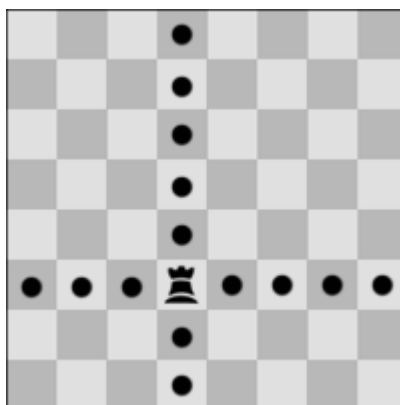
3.2

ビショップは置かれているマス目から、斜め同筋上の任意のマス目に動ける。



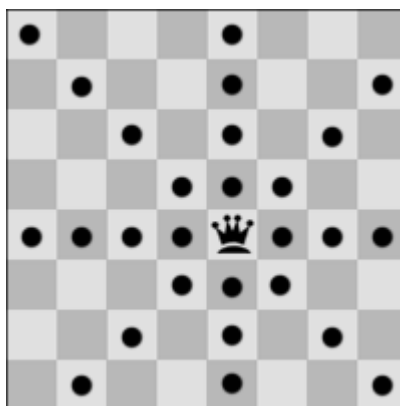
3.3

ルークは置かれているマス目から、同行上あるいは同段上の任意のマス目に動ける。



3.4

クイーンは置かれているマス目から、同行上、同段上、あるいは同筋上の任意のマス目に動ける。

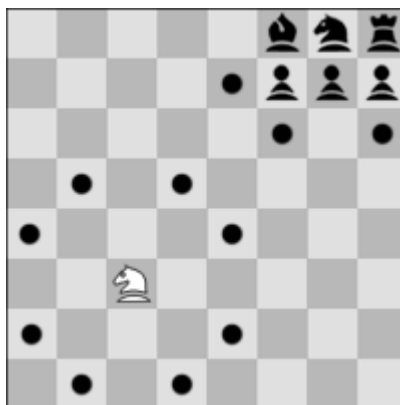


3.5

ビショップ、ルーク、あるいはクイーンのこうした動き（着手）をするとき、その行く手にある任意の駒を飛び越えさせることはできない。

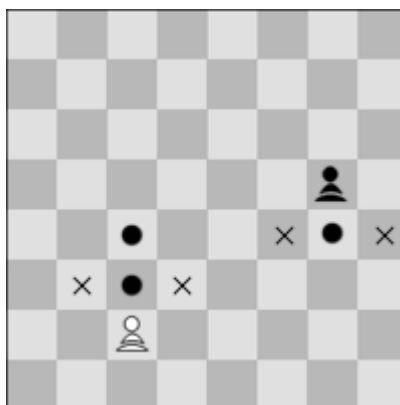
3.6

ナイトは同行、同段、同筋でないもっとも近いマス目に「斜」に動ける（中間の隣接した同行、同段、同筋上に他の駒があってもナイトの動きは妨げられない）。



3 . 7

- ( a ) ポーンは同行の直前のマス目に、他の駒が無いときに限って前に動ける。
- ( b ) 最初のスタート位置のマス目にあるポーンは、( a )のごとく動ける；あるいは同行の2マス前方に、その2マスのどちらにも他の駒が無いときに限って動ける。
- ( c ) あるいは、ポーンは隣接前方の筋のマス目にある相手駒を捕獲しながらそのマス目に進むことができる。



- ( d ) 自分のポーンの効きマスを通りながら、相手のポーンが最初のスタート位置のマス目から一手で2マス前進してきたとき、(自陣から数えて5段目に進んでいるポーンは)相手のポーンがただ1マスだけ前進してきたときと同様にしてその相手のポーンを捕獲し、隣接筋のそのマス目に進むことができる。この着手をアンパサン(通過捕獲)といい、上述の条件を満たす相手着手の直後にのみこのアンパサンが可能である。



(e) ポーンは最初のスタート位置から最も遠い位置の段(つまり自陣から数えて8段目)に到達したとき、そのポーンはその着手の一部として同色のクイン、ルーク、ビショップ、ナイトのうちのいずれか1つに成り変わる(「昇格」・「成る」という)。昇格する駒の選択はポーンを昇格させた対戦者の自由である(ゲーム中に捕獲された自分の駒のうちからどれか1つという制限は存在しない)。昇格した駒の効力は直ちに有効となる。

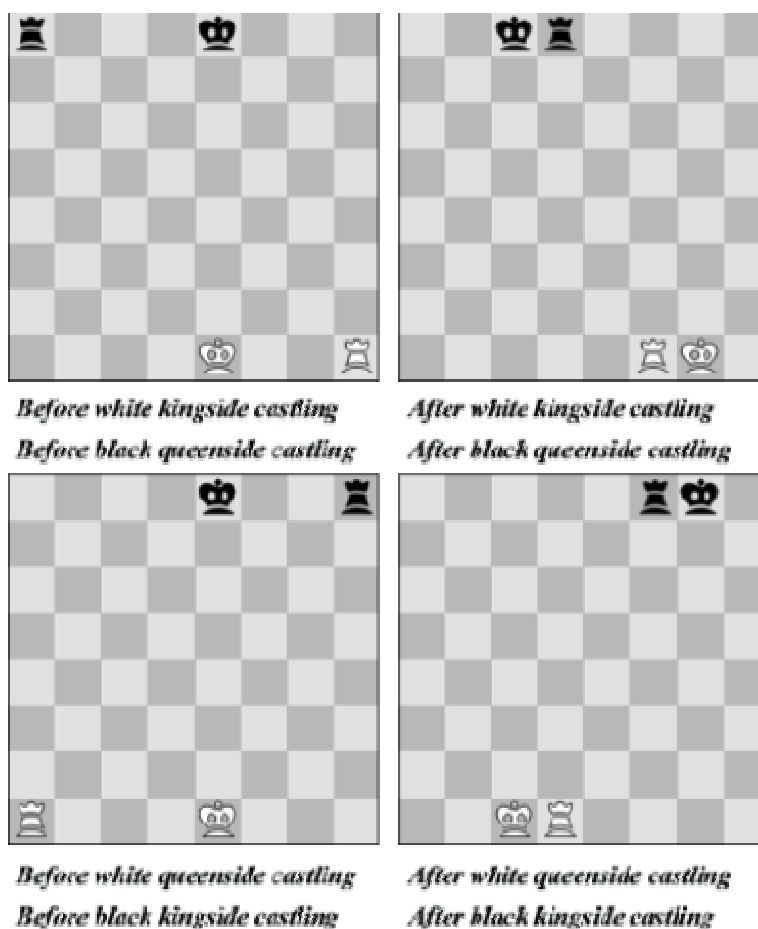
3.8

(a) キングの動き方には異なる二つの方法がある。

(i) キングは相手の駒の効いていない隣接する任意のマス目の一つに動ける。このとき相手の駒の効きは、たとえその駒自身が動くことができない場合でも有効であるものとする。

(ii) 「キャスリング」する。

次の制限に従い、キングおよびそのキングと同色でかつ同じ段にいるルークのうちのどちらか一つは、同じ一つの着手内で(一手として)次のように同時に動かすことができる: キングを当該ルークの方向へ同段で2マス動かして、キングの通過したその途中のマス目に当該ルークを動かす。



(1) 以下の場合、キャスリングはできない

- [ a ] キングがその前に一度でも動いたことのある場合
- [ b ] キャスリングに参加するルークがその前に一度でも動いたことのある場合

(2) 以下の場合、キャスリングが一時的にできない

- [ a ] キングが相手の駒に攻撃されている、または相手の駒が効いているマス目を通る、あるいはキングの終着のマス目に相手の駒が効いているとき(効きのある相手

の駒が一つであるか複数であるかを問わない)  
〔 b 〕 キングとキャスリングに参加するルークとの間に駒があるとき

( b ) 相手のキングを攻撃する駒は、その駒自身が動けない場合も含め、キングを「チェック」しているという。相手をチェックしたとき「チェック」の発声による宣言は不必要である。

### 3 . 9

いずれの対戦者も、自らのキングがチェックになってしまうような着手をすることはできない。いずれの対戦者も、チェックされているとき次の手でそれを放置できない(これらに違反した着手は不正規着手である)。

## 4 章 : 着手について

### 4 . 1

着手は片方の手だけを使う。

### 4 . 2

手番を持つ対戦者は(盤上の駒が整然としていないとき)あらかじめ意志を示す発言(例: ジャドゥブ、失礼、等)の後、駒を動かし盤上の駒の位置を整理できる。

### 4 . 3

前項の場合を除いて手番の対戦者が盤上の駒に意識的に触った場合、

( a ) 自分の駒(一つでも複数でも)に触ったときは、最初に触った自分のその駒を(移動が可能であるならば)移動しなければならない。

( b ) 相手の駒(一つでも複数でも)に触ったときは、最初に触った相手のその駒を(捕獲が可能であるならば)捕獲しなければならない。

( c ) 自分の駒と相手の駒(それぞれ一つ)に触ったときは、その自分の駒でその相手の駒を捕獲しなければならない。

本来の駒の動き(正規着手)によってはその手ができないとき(不正規着手のとき)は、最初に触った駒を使用しての移動または捕獲を行う。いずれの駒に先に触ったか不明の時は自分の駒を最初に触ったものとして扱う。

### 4 . 4

( a ) キングとルークに触った場合、キャスリングが正規着手となる限り触ったルークのある側にキャスリングしなければならない。

( b ) 初めにルークに触り次にキングに触った場合、キャスリングが正規着手であってもキャスリングはできない。( 4 . 3 ( a ) を参照)

( c ) キャスリング目的でキングだけ、またはキングとルークに触った場合、そのルークのある側にキャスリングすることが不正規なときは、違う側へのキャスリングをすることも含めてキングを動かさず着手を行わなければならない。以上いずれも不正規のときは、どの駒を使った着手も自由である。

### 4 . 5

触った駒のいずれを使うことによっても正規着手ができないときは、どの駒を使った着手も自由である。



## 4 . 6

ひとたび対戦者が意識的に駒に触った後は、対戦相手の着手が 4 . 3 または 4 . 4 に該当していたとしても、もはやその項の適用の申し立てをすることはできない。

## 4 . 7

着手または着手の一部として、一度駒が手からはなれて一つのマス目に置かれたときは、この駒を他のマス目に移動することはできない。3 章の条件がすべて満たされているならば、最初に手から離れたその行為を着手とする。

## 5 章：ゲームの完了

## 5 . 1

( a ) 相手のキングをチェックメイトした対戦者の勝ちとする。正規の着手をもってチェックメイトが行われたならば、ゲームは直ちに終了とする。

( b ) 相手が投了 ( 降参 ) を宣言したとき、宣言を受けた対戦者の勝ちとし、ゲームを直ちに終了とする。

## 5 . 2

( a ) ゲーム中に、手番にある対戦者が正規の着手を実行することができず、かつその対戦者のキングがチェックされていない、という局面が生じたときは引き分けとする。この局面をステイルメイトという。正規の着手によって有効なステイルメイトの局面が生じたとき、ゲームは直ちに終了とする。

( b ) 正規の着手の連続により相手のキングをチェックメイトすることがどちらの対戦者によっても不可能な局面が生じた場合、ゲームは引き分けとする。このゲームは「デッド・ポジション」で終わったという。正規の着手によってこの局面が生じたならば、ゲームは直ちに終了とする。【補足 - A . 参照】

( c ) ゲーム中に、二人の対戦者が合意した場合は引き分けとし、ゲームは直ちに終了とする ( 9 . 1 を参照 )

( d ) ゲーム中に、盤上に同じ局面が少なくとも 3 回生じた場合、または次の着手によって生じる場合、引き分けとすることができる ( 9 . 2 を参照 )

( e ) ポーンの動きがなく、かつ駒の取り合いもないまま各対戦者の着手が 5 0 手続いた場合、引き分けとすることができる ( 9 . 3 を参照 )

## 競技会ルール

## 6 章：対局時計

## 6 . 1

対局時計 ( チェスクロック ) とは、( 一度にどちらか一つの時刻表示盤のみが動作するように作られた ) 二つの時刻表示盤をもつ時計である。本棋約でいう「時計」とは、二つの時刻表示盤のうちの一つをいう。また「旗が落ちる」とは、対戦者に割り当てられた時間が切れることをいう。

## 6 . 2

- ( a ) 対局時計を使うときには、各対戦者は定められた手数 of 着手または全着手を、割り当てられた各持ち時間内に完了しなければならない。各対戦者はその条件下で / あるいはこれとは別の定義により、一手ごとに決められた追加時間を割り当てられる場合がある。これらの手数と制限時間の関係 ( 持ち時間 ) は、事前に定義されていなければならない。
- ( b ) ある持ち時間内で蓄えられた残り時間は、その対戦者の次の持ち時間で利用可能な時間に累積加算される ( ただし競技会のルールで別の定めを行っている場合を除く ) 。 【補足 - B . 参照】

## 6 . 3

対局時計の二つの時刻表示盤はそれぞれ「旗」をもつ。旗が落ちた場合は、直ちに 6 . 2 ( a ) に示す要項を確認しなければならない。

## 6 . 4

試合開始前に、時計を置く位置はアービターが決める。

## 6 . 5

時計は決められた試合開始時刻に、白番の対戦者の消費時間を示す時計からスタートさせる。

## 6 . 6

試合開始時刻にどちらの対戦者も不在の場合、白番の対戦者の持ち時間から ( 白番の対戦者が現れたときまでの ) 消費時間を減じる ; ただし競技会のルールで別の定めを行っている場合、またはアービターが別の決定をする場合を除く。

## 6 . 7

試合開始予定時刻から 1 時間以上遅れた対戦者は負けとされる ( 競技会のルールが別の定めを行っている場合、またはアービターが別の決定をする場合を除く ) 。

## 6 . 8

- ( a ) ゲーム中、盤上で自分の着手を実行した対戦者は自分で自分の時計を止めることにより対戦相手の時計を走らせる。対戦者は自身の消費時間を示す時計を、正当な理由により止めることをいつでも認められている。実行された着手がゲームを終了とさせるものでない限り、自分の時計を止めることにより相手の時計を走らせることがなされていない場合には、その着手ははまだ完了したと見なされない。 ( 5 . 1 および 5 . 2 を参照。 ) 着手完了のための一連の行為中に必要とされた時間はその対戦者の消費時間とする。
- ( b ) 対戦者は駒を動かした手と同じ手で時計を止めなければならない。対局時計のボタンの上に指を置き続けたり、ボタンを手や指で覆ったりすることは禁止事項である。
- ( c ) 対戦者は時計を正しく扱わなければならない。時計を気合いを入れて叩くこと、持ち上げること、または、故意に倒すことはいずれも禁止事項である。時計の取扱に不作法のあった場合は 1 3 . 4 に従い確実に罰せられる。
- ( d ) もし対戦者が時計を操作することができない場合には、その対戦者は時計を操作するためにアシスタント ( アービターに認められた者 ) を連れてくることが可能である。時計はアービターにより公平に設定されていなければならない。

## 6 . 9

アービターが事実を見たとき、または対戦者の一人が有効な申し立てをしたとき、「旗が落ちた」として扱われる。

## 6 . 1 0

5 . 1、5 . 2 ( a ) ( b ) および ( c ) が適用されるときを除き、決められた持ち時間内に、決

められた手数を終了しない場合、その対戦者は負けとなる。ただし、その時の局面が好手悪手を問わないどの様な着手の応酬によっても相手側に勝つことの出来る可能性が無いものであるときは引き分けとする。

#### 6.11

時計によって与えられた表示は明白な欠点の証明が無い限り決定的なものとする。明白な欠点の発見された時計は交換される。時計の交換に伴う持ち時間の調整はアービターの判断によるものとする。

#### 6.12

二つの旗が落ち、どちらの旗が先に落ちたか判定できないときは、ゲームはスケジュールに従いアービターの指示によりそのまま続行とするか、または引き分けとして終了する。

#### 6.13

- (a) ゲームを中断しなければならない状況が生じた場合、アービターが双方の時計を止める。
- (b) 対戦者は本棋約に従い、アービターの裁定または援助を求めるとき、時計を止めることができる(たとえば、昇格(成り)が行われたときに必要とされている駒が手元にない場合など)。
- (c) 中断したゲームの再開はアービターが指示する。
- (d) いずれかの対戦者がアービターの裁定または援助を求めるために時計を止めた場合、アービターはその対戦者が時計を止めた理由が正当なものであるかどうかを判断しなくてはならない。時計を止めた行為に正当な理由がないことが明白な場合には、その対戦者は13.4に従い確実に罰せられる。

#### 6.14

予期せぬ理由により盤上の駒の配置が攪乱され、かつ/あるいは正しい局面が不明となった場合の双方の持ち時間調整は、アービターの裁量によるものとする。必要な場合には、アービターは時計の手数カウンタを調整しなくてはならない。

#### 6.15

スクリーン、モニター、あるいは盤上の現在の局面や着手および実行された手数を示すデモンストラーション・ボード、手数も表示している時計を、競技会場内で使用することは認められている。しかしながら、これらの方法で示された情報に基づいて対戦者がなんらかの主張(申し立て)を行ってはならない。

## 7章：不正規な局面について

### 7.1

- (a) ゲーム中、駒の最初の配置が不正規であったことが発見されたときは、そのゲームは無効とし、最初からやり直す。
- (b) ゲーム中、チェス盤の向きだけが間違っ(右下隅が黒マスとして)置かれている事(2.1に対する違反)が発見されたときは、正しく配置された盤に対し直前の駒の配置を移植したうえでゲームを続行する。

### 7.2

白番と黒番を取り違えてゲームが始められたときは、(アービターが別の決定をする場合を除き)

ゲームはそのまま続けられる。

### 7 . 3

対戦者が盤上の駒を非故意で乱したり盤外にはじきだしてしまったりしたときは、その対戦者は自分の持時間を使って駒を正しく置き直さなければならない。必要な場合には、その対戦者もしくは対戦相手のどちらでも時計を止めてアービターの裁定または援助を求めることができる。駒の配置を乱した対戦者に対し、アービターが罰則を適用する場合がある。

### 7 . 4

- ( a ) もしゲーム中に不正規な着手があったことが発見された場合、( 何手前であるかにかかわらず ) その不正規着手の直前の局面まで戻す。不正規着手の直前の局面が不明の場合には、その不正規着手以前で正規着手が続いていたことが分かる最後の局面までさかのぼり、その局面からゲームを再開しなければならない。このときの持ち時間調整は 6 . 1 4 に従う。その不正規着手を修正する際には 4 . 3 を適用する。そうした修正後に回復された局面から、ゲームを再開するものとする。
- ( b ) 7 . 4 ( a ) の調整がなされた後、一方の対戦者による初めから 2 度目までの不正規着手については、アービターは対戦相手の持ち時間に対して 2 分の追加をどちらの場合にもそれぞれ与える ; 同一の対戦者による 3 度目の不正規着手があった場合には、アービターはこの対戦者が負けであることを宣告する。

### 7 . 5

ゲーム中に駒が誤ったマス目に置かれていたことが発見された場合、その不正規着手以前の局面に戻す。もしその不正規着手の直前の局面が不明の場合には、その不正規着手以前で正規の着手が続いたことが分かる最後の局面までさかのぼり、その局面からゲームを再開しなければならない。このときの持ち時間調整は 6 . 1 4 に従う。そうした修正後に回復された局面から、ゲームを再開するものとする。

## 8 章 : 棋譜の記録

### 8 . 1

ゲームの進行中に各対戦者は、規定された記録用紙に自分と相手の着手の記録を、一手一手の着手毎に座標式表記法を使って正しく明瞭に書き残さなければならない。

もし対戦者が望む場合には、相手の着手の後で ( その記録を付ける前であっても ) 自分の着手を返してもよい。その場合にも、自分の次の着手を行う前にそれ以前の自分の着手を記録しなければならない。

引き分けの申し出をしたときまたは申し入れがあった場合は、対戦者の双方が申し出申し入れのなされた着手の記録後に ( = ) の記号を用いて記録用紙にそのことを記録しなければならない。もし対戦者が記録をつけることができない場合には、その持ち時間から一定の時間をゲーム開始時にアービターの決定に従い差し引かれなければならない。

### 8 . 2

棋譜記録用紙およびその記録内容は、そのゲーム中にアービターがいつでも見られるようにしておかなければならない。

### 8 . 3

棋譜記録用紙およびその記録内容はその競技会の主催者の財産である。

## 8.4

もし対戦者自身の持ち時間の残りが5分を切った場合、(一手毎に30秒以上追加される場合を除き)8.1を対戦者が遵守する必要はない(つまり、そのままには適用されない)。一方の旗が落ちた直後、次の着手をする前にその対戦者は欠落した記録を修復し、棋譜記録を完全なものにしなければならない。

## 8.5

- (a) 8.4により、どちらの対戦者も記録をとる必要が無いとき、アービターまたはアシスタントが記録を取る。この場合、どちらかの旗が落ちた直後に、アービターは時計を止める。その後双方の対戦者は、アービターの記録または対戦相手の記録を用いて、自身の棋譜を完成させなければならない。
- (b) 8.4により一方の対戦者だけが記録をとる必要が無くなったとき、どちらかの旗が落ちた直後に、次の着手をする前にその対戦者は棋譜を修復し完全なものにしなければならない。その対戦者の手番であるならば、棋譜を完成させるために対戦相手の棋譜記録を参考にしていよいよ、次の着手の前にその棋譜記録を相手に返還しなくてはならない。
- (c) 双方の記録に脱落があり棋譜記録の修復が困難なときは、アービターもしくはアシスタントの監視の下に別のチェス盤を使って、対戦者双方が協力して局面と経過した手数を再構築し記録する。もし情報の入手が可能であるならば、ゲームを再構築する作業の前にアービターもしくはアシスタントは、まず初めに実際のゲームの局面、残り時間、および着手数を記録しなければならない。

## 8.6

一方の対戦者が持ち時間を越えていて、いずれの方法でも記録を修復/復元できない場合、複数の着手が実行されたという明白な反証のない限り、次の着手を次の持ち時間の1手目と見なす。

## 8.7

対局終了後、双方の対戦者は互いに相手の棋譜記録用紙にゲームの結果を記入し、署名を行う。たとえ間違っていたとしても、この結果記録は有効なものとして扱われる(ただしアービターが別の決定を行う場合を除く)。

## 9章：引き分け

## 9.1

- (a) 対戦者は、チェス盤に自分の次の手を指した後で相手に引き分けを申し出ることができる。この申し出は自分の時計を止め、相手の時計を進める前にしなければならない。これに違反したときの引き分けの申し出は有効とするものの、12.5に抵触するものとして扱われる。引き分け申し入れに際しては付帯条件をつけることはできない。引き分けの申し入れを行った場合は、対戦相手がこれを受け入れるか、口頭でもしくは着手を返すことによってこれを拒否するか、または何らかの形でゲームが終了し決着がつくか、そのいずれかが生じるまで撤回することができず、有効であり続けるものとして扱われる。
- (b) 引き分けの申し入れがあった場合、対戦者双方が棋譜記録用紙に(=)と記録する。
- (c) 9.2、9.3あるいは10.2に基づいて引き分けであるという主張をした場合は、これを引き分けの申し出と見なす。

## 9.2

同じ局面が少なくとも3回、下記の条件の下に生じたとき（同じ着手の繰り返しによるものであるという必要性はない）手番の対戦者が申し出てそれが真正であるとされたとき、ゲームは引き分けとする。

(a) まず自分の着手を棋譜用紙に記録して、これをアービターに示し、自分の次の着手により同じ局面が少なくとも3回生じることを申告したとき。

(b) あるいは、引き分けを申告しているその対戦者が手番であり、(対戦相手の直前の着手により) 同じ局面が少なくとも3回生じていたとき。

(a) および (b) における「同じ局面」とは、手番にある対戦者が同じで、同じ色でかつ同じ種類の駒の配置が同じで、双方の対戦者におけるすべての着手の可能性が同じ、である局面のことをいう。

次の場合、「同じ局面」であるとはしない： とあるポーンによってアンパサンをできる可能性がすでに失われた場合、あるいは、一時的にでもまたは恒久的にでもキャスリングをできる権利が変化している場合。

### 9.3

下記の条件の下、手番の対戦者が申し出てそれが真正であるとされたとき、ゲームは引き分けとする。

(a) 棋譜記録用紙に記入し次の自分の着手をする意図を示しながら、ポーンの動きもなく駒の取り合いもないままにそれぞれの対戦者の着手がその手により50手続いたことになるということをアービターに申し立てたとき。

(b) あるいは、ポーンの動きもなく駒の取り合いもないままに、それぞれの対戦者に連続した50手の着手が続いたとき。

### 9.4

対戦者が申し出をせずに次の着手を完了した場合は、9.2、9.3による権利をその着手の際に一時的に失う。

### 9.5

対戦者が9.2、9.3により引き分けの申し出をした場合、その対戦者は直ちに双方の時計を止める。この申し出を撤回することはできない。

(a) この申し出が真正のとき、ゲームは直ちに引き分けとなる。

(b) この申し出が誤りであったとき、アービターは対戦相手の残り持ち時間に3分を追加する。

さらに加えて、申し出を行ったこの対戦者の残り持ち時間が2分以上ある場合には、アービターはこの対戦者の残り持ち時間から（最高3分を限度として）その半分の時間を減じる。この対戦者の残り持ち時間が1分以上でかつ2分未満の場合には、その残り時間を1分とする。

この対戦者の残り持ち時間が1分未満の場合には、持ち時間の調整は行わない。

これらの調整後にゲームを再開し、あらかじめ意図して示されていたその着手を実行させるものとする。

### 9.6

いずれの側からも（好手悪手を問わず）正規の着手の連続により相手をチェックメイトできる手段が無い局面が生じたとき、ゲームは引き分けとし、直ちに終了するものとする。

## 10章：ギロチン

### 10.1

限られた時間内に残り全部の着手を行う競技の、時間切迫による終局間際の局面をギロチンという。

### 10.2

持ち時間が残り2分を切った手番の対戦者は、旗が落ちる前に引き分けを申し出ることができる。このときは時計を止めてアービターの裁定を受けなければならない。

(a) アービターは、申し出を行っている対戦者の相手が尋常の手段で勝つための努力をしていないと見なした場合、または尋常の手段では勝つ事ができないと判断した場合、そのゲームの引き分けを宣告する。あるいは、裁定を延期するかまたは申し立てを却下する。

(b) アービターが裁定を延期する場合、申し立てた対戦者の相手の持時間に2分を追加し、可能ならばアービター立会いの下でゲームを再開する。どちらかの旗が落ちた時点で、アービターが最終的な結果を宣言する。

(c) アービターが申し立てを却下する場合、対戦相手の残り持ち時間に2分を追加する。

(d) 10.2(a)(b)および(c)に関して、アービターの裁定は最終決定である。

### 10.3

双方の旗が落ちて、どちらが先に落ちたのか分からない場合、ゲームは引き分けとする。

## 11章：採点

### 11.1

競技会で事前に別の定めを行っている場合を除き、ゲームに勝った対戦者は1点を獲得する。ゲームに負けた対戦者は0点である。引き分けた各対戦者はそれぞれ1/2点を獲得する。

## 12章：対戦者の品行

### 12.1

対戦者には高度の礼儀作法が期待される（チェスのゲームの評判を落とすような行為を行ってはいけない）。

### 12.2

ゲーム中、対戦者がメモを使うこと、情報を得ること、アドバイスを受けること、他の盤を用いて分析することは禁止事項である。

棋譜記録用紙には、棋譜記録と消費時間の記録、引き分けその他のなんらかの申し出/申し入れの記録以外の事項を記録することはできない。

### 12.3

自分のゲームを終わった対戦者は、観客として扱われる。

## 12.4

対戦者はアービターの許可なしで会場から離れることはできない。会場とはゲームの行われる部屋、休憩室、洗面所、喫煙所、その他アービターが指定する場所をいう。対戦者は自分の手番のときに、アービターの許可なしにゲームの行われる部屋を離れることはできない。

## 12.5

対戦者は(盤上の着手以外に)いかなることがあっても、またいかなる方法によっても、相手を困惑させたり動揺させたりすることは禁止事項である。正当な理由に基づいていない申し出あるいは引き分けの提案はこの禁止事項に該当する。

## 12.6

対戦者が12.1から12.5のいずれかの部分に違反した場合、13.4によりペナルティ(罰則)を受ける。

## 12.7

本棋約に従うことを繰り返して拒否した対戦者は負けとされる。この時、対戦相手の得点はアービターが決定する。

## 12.8

双方の対戦者が12.7により有罪の場合、二人とも負けとする。

## 13章：アービターの役割(序文参照)

## 13.1

アービターは本棋約を厳格に適用する。

## 13.2

アービターは競技会を成功させることを最高の目的として行動する。競技環境を維持し対戦者がどんな妨害も受けないように配慮することはアービターの役割の一つである。アービターは競技(会)の進行の監督をおこなう。

## 13.3

アービターは特に時間が切迫しているとき各ゲームを見守り、各種の自ら下した裁定を執行し、適正なペナルティを該当者に課さなければならない。

## 13.4

下記の罰則の適用は、アービターの自由裁量とする。

- (a) 警告
- (b) 対戦相手の持ち時間追加
- (c) 違反者の持ち時間削減
- (d) 負けを宣告
- (e) 違反者によって申し出られていたゲーム結果(ポイント:点)の削除
- (f) その対戦相手への、そのゲームに関して可能な範囲内のポイントの追加
- (g) そのイベントから追放

## 13.5



アービターは外部から極端な妨害があったとき、一方または双方の対戦者に時間を追加できる。

#### 1 3 . 6

本棋約に定義されている場合(局面)を除いて、アービターはゲームに干渉することはできない。8 . 5 の適用される場合を除き、少なくとも一方の対戦者の持ち時間が切れたとき、対戦者に経過した手数を示すことはできない。アービターは一方の対戦者に対して相手の着手が完了しているという情報を教えてはいけない。

#### 1 3 . 7

観客及び別のゲームの対戦者が、対戦中のとあるゲームについて話したりその他の介入をしたりすることは禁止事項である。アービターが必要と判断する場合、会場から違反者を追放することができる。

### 1 4 章 : F I D E と J C A

#### 1 4 . 1

国際棋約の適用に関して問題が生じた場合、J C A は F I D E に公式の決定を委ねることができる。

#### 1 4 . 2

日本棋約の適用に関して問題が生じたとき、J C A に登録されたクラブ/サークル・リーダー及び J C A から資格を与えられた競技主任は別に定める手続きに従い J C A ルール審議会に公式決定を求めることができる。

#### 1 4 . 3

国際棋約の適用に関して問題が生じた場合、J C A に登録された連盟代表は別に定める手続きに従い J C A ルール審議会に見解を求めることができる。この場合 1 4 . 1 を適用するか否かは J C A ルール審議会の裁量とする。

#### 1 4 . 4

J C A は日本国領域内で行われるチェス競技会が円滑に運営されるために諸規定を定める。

### 1 5 章 : 全国大会競技ルール

全国大会における、手数の制限がなく持ち時間が一定の時間を経過したときの持ち時間が打ち切りになるチェスの、「時間切れ」実際の局面についての判断のガイドラインを以下に示す。

#### 1 5 . 0

時間打ち切り性のチェスは「切れ負け」「指し切り」のいずれでもなく、原則として「封じ手」もない。

#### 1 5 . 1

次の局面が生じたときは、対戦者の一方がいつでも時計を止めて引き分けを申し立てることが出

来る。

- ( a ) FIDE LAWS OF CHESS の規定する局面
- ( b ) キング+ルーク 対 キング+ルーク または キング+クイン 対 キング+クイン
- ( c ) ポーンだけの局面での基本的な引き分け定形 ( Book Draw )
- ( d ) キング+ナイト+ナイト 対 キング
- ( e ) キング+ビショップ+最終マス目の色がそのビショップのマス目の色と違う盤端のポーン 対 キング
- ( f ) 前述 5 項の形の一つに加えて、味方を妨害しない ( 有利または無害となる ) 自分の駒がある場合

引き分けの宣言を受けた相手はその局面から強制的な手順でメイトまたは駒のただ取りの出来る特殊な局面の場合、その手順の指摘が正しいと判断されたときにはアービターは対戦相手の勝ちを宣言する。

#### 1 5 . 2

対戦相手の時間切れ、または時間切迫によるパニック以外に積極的に勝つ ( または引き分ける ) 手段の可能性がないとき、対戦者は引き分けの合意 ( または投了 ) を行うものとする。

#### 1 5 . 3

一方の対戦者が時間切れとなったときに、その局面から直ちに強制的な手順でメイトもしくは明白な勝形 ( 例 : キング+ルーク 対 キング ) に至ることを示し、かつ勝ちを申し立てたとき、その場合の申し立ての正当性は ( チェスの国際習慣が日本のチェス界に定着するまでの経過的ルールとして ) アービターが裁定する。

#### 1 5 . 4

引き分けまたは勝ちの申し立てがあったときの有効性の判断、およびその他の問題の解決・予防などに関しては、アービターもしくはアシスタントは局面の優劣に関係なく、時間の優勢な方が相手の時間切れだけをねらう「戦術的、戦略的に意味のない着手」を続けているゲーム ( 1 5 . 2 に違反しているゲーム ) について干渉し、局面の優劣に関係なく引き分けの勧告を行う権限を持つものとする。

このときのアービターの勧告に従わない対戦者は、国際公式戦参加選手になるための被指名権を失う。

#### 1 5 . 6

アービターもしくはアシスタントが局面・着手等の裁定をするときは、対戦者の棋力差 / 残り時間差を考慮に入れない ( これはチェス界でのグランド・ルールである ) 。

【註】: 決められた手数を決められた時間内に完了させ、かつ持ち時間が延長によって打ち切りにならない方式 ( 2 3 手 6 0 分迄 ) のゲームでは、上述のルールは適用されず「切れ負け」とする ( 「 1 日指し切り ( 終了時刻不定 ) 」と「封じ手 ( 終了時刻制定 ) 」がある ) 。

## 補 足

### A . 5 . 2 ( b ) 「デッド・ポジション」の定義に関する補足

[ 狭義 ] 双方の対戦者が正規な着手を続けてもチェックメイトできない局面

[ 広義 ] 双方の対戦者が合理的かつ正規な着手を続けてもチェックメイトできない局面

B. 6.2(b) 時間配分(「タイム・ディレイ」)に関する補足

タイム・ディレイ・モードでは、双方の対戦者が「主思考時間(main thinking time)」を与えられる。各対戦者はまた、一手毎に「固定延長時間(fixed extra time)」を与えられる。主時間(main time)の秒読み(count down)は、固定時間(fixed time)が終了した後でのみ開始される。固定時間(fixed time)の終了前に対戦者が時計を止めた場合には、消費された時間の割合に関係なく、主思考時間(main thinking time)は変わらないものとする。