

# 実 施 要 領

## 1 競技日程

5月30日(木) ～ 9:20 集合 (開場は9時)

9:30～10:00 開会式

13:10～13:50 昼食

10:10～11:10 予選1回戦 女子1回戦

13:50～14:50 予選4回戦 女子4回戦

11:10～12:10 予選2回戦 女子2回戦

14:50～15:50 決勝トーナメント1回戦

12:10～13:10 予選3回戦 女子3回戦

女子5回戦

15:50～16:50 決勝トーナメント2回戦

※ 交流対局・指導対局・級位認定大会は1日目(14:50～16:50)

5月31日(金) ～ 9:20 集合 (開場は9時)

9:30～10:30 個人戦準々決勝・団体戦準決勝

10:40～11:50 個人戦準決勝・団体戦決勝

11:50～13:00 個人戦決勝・大盤解説

13:00～13:20 閉会式

※ 交流対局・指導対局・級位認定大会は2日目(9:30～11:50)

## 2 競技方法

(1) 試合は男女別団体戦・個人戦とし、男子団体戦・個人戦は、スイス式トーナメント予選4回戦の後、団体戦は上位8校または3勝以上のチーム、個人戦は上位32名による決勝トーナメントを行う。女子団体戦・個人戦は出場校(者)数が6校(人)以下は総当たりリーグを、7校(人)以上はスイス式トーナメントを行う。なお、7人の場合は4回戦、8人以上の場合は5回戦とする。

(2) スイス式トーナメントの順位決定方式

・勝ち点が多い方が上位。

・同じ勝ち点になったときには、以下のような優先順位で順位を決定する。

①ブックホルツ……対戦相手の勝ち点の総和の多い方。

②バーガー……勝った相手の勝ち点の総和の多い方。

③メディアン……対戦相手の成績上下を引いた残り2つの勝ち点の総和の多い方。

④プロGRESS……各回戦の勝ち点の総和の多い方。

⑤勝者数の多い方。(団体戦のみ。尚、不戦勝の場合は3人とも勝ちとみなす)

⑥抽選番号(選手・学校番号)の小さい方を上位とする。

(3) 決勝トーナメントの対戦方式

団体戦(8校の場合)

1回戦 A:1位-8位、B:2位-7位、C:3位-6位、D:4位-5位

準決勝 E:Aの勝者-Dの勝者、F:Bの勝者-Cの勝者

決勝 G:Eの勝者-Fの勝者

個人戦 1回戦 A:1位-32位、B:2位-31位、……、P:16位-17位

※2回戦以降は団体戦に準ずる。

(4) 女子団体戦・個人戦の順位決定方式

※ 総当たりリーグの場合

①勝ち数の多いものが上位。

②直接対決の勝者。

③上記で判断できない場合は、抽選番号(選手・学校番号)の小さい方を上位とする。

※ スイス式トーナメントの場合

①上記（２）の男子の場合に準じる。

②その他、判断出来ない場合は北海道高等学校文化連盟将棋専門部対局設定についての細則により決定する。

(5) 団体戦の対局は申込み時の同将同士とする（オーダー変更は認められない。ただし申込み後、選手変更が認められた場合はこの限りではない⇒開催要項 10 参加申込 参照）

(6) 対局後勝敗の報告について

対局カードに結果を記入し、個人戦は両対局者、団体戦は両校の主将の2人で大会本部に来て結果を報告する。

### 3 対局規定（高等学校文化連盟全国将棋専門部規定）

(1) 【手合い】全対局、平手戦にて行う。

(2) 【先手・後手の決定】振り駒とする。団体戦は、主将が振り、主将～三将が交互に先手後手となる。団体戦は申し込み時の同将同士の対局とする（オーダーは変更できない）

(3) 【対局時計】対局には対局時計を用い、その位置は後手番が決めることができる。時計は指した方の手で押さなければならない。

(4) 【持ち時間】一定の時間を持ち時間とし、使い切ると秒読みとする。

予選～準々決勝 各15分 使い切って30秒の秒読み

準決勝～決勝 各20分 使い切って30秒の秒読み

(5) 【反則】対戦相手に以下の行為があった場合、反則勝ちとなる。該当者は時計を止め、すみやかに審判に申し出ること。

① 対局開始後、遅刻者の持ち時間が切れること

② 対局中、助言や批評を受けること

③ 禁じ手（二歩、打歩詰、行き所のない駒、成れない駒の成りなど）

④ 二手連続の着手

⑤ 待った（駒から手を離したら、着手は変更できない）

⑥ 携帯電話・スマホ・タブレットPCなどあらゆる電子通信機器や機材を使用した場合

・反則の指摘は対局者のみが行うことができる（観戦者はしてはいけない）

・反則の指摘は指した直後でなくても、盤面に残っている場合（二歩、行き所のない駒など）は行うことができる。指摘した後ただちに審判に申し出ること。

・投了後の反則の指摘は認めない（投了の優先）。

(6) 【千日手】同一局面が4回発生した場合、千日手となる。時計を止めて、すみやかに審判に申し出ること。千日手となった場合は、次のように対処する。

1回目：残り時間はそのまま先後を交代して指し直す。

2回目：抽選により、勝者を決める。抽選方法は審判団に一任する。

(7) 【持将棋】双方入玉模様となった場合、審判団の判断で持将棋が成立する。27点法（大駒5点、小駒1点）で、点数の多い方を勝ちとする。ただし、同点の場合は後手番の勝ちとする。

(8) 【審判団による勝負の判定】双方入玉模様とならずも、対局時間が著しく経過した場合、審判団により勝負の判定をすることができる。

(9) 【マナー】以下の行為は謹むこと。

① 対戦相手の迷惑となる行為

② 対局場内での飲食（対局中の水分補給はみとめる）

③ 対局場内で騒がしくすること

④ 対局者の迷惑となる行為（至近で観戦を続けること、対局者に聞こえるような声で話すことなど）

(10) 【その他】問題が生じたときは時計を止め、審判に申し出、判定に従うこと。