

第40期

オセロ名人戦全国大会

主催: 一般社団法人日本オセロ連盟 後援: 株式会社メガハウス

日時

2019年3月23日(土) 女子の部, マスターの部, 高校生以下の部, 中学生以下の部, 小学生以下の部
 2019年3月24日(日) 無差別の部

場所

すみだリバーサイドホール
 東京都墨田区吾妻橋1-23-20

タイムテーブル

3/23(土)	小学生以下
12:00~12:20	受付
12:30~12:50	開会式
13:00~13:20	1回戦
13:30~13:50	2回戦
14:00~14:20	3回戦
14:20~14:40	休憩
14:40~15:00	4回戦
15:10~15:30	5回戦
15:40~16:10	6回戦
16:20~16:50	決勝等
17:00~17:20	表彰

3/23(土)	女子, マスター, 高校, 中学
12:00~12:20	受付
12:30~12:50	開会式
13:00~13:40	1回戦
13:50~14:30	2回戦
14:40~15:20	3回戦
15:40~16:20	4回戦
16:30~17:10	5回戦
17:20~18:00	6回戦/決勝戦
18:10~18:30	表彰式

3/24(日)	無差別
9:30~ 9:50	受付
10:00~10:20	開会式
10:30~11:10	1回戦
11:20~12:00	2回戦
12:10~12:50	3回戦
	昼食
13:50~14:30	4回戦
14:40~15:20	5回戦
15:30~16:10	6回戦
16:20~17:00	7回戦
17:10~17:50	決勝等
18:00~18:20	表彰

表彰および段級位認定

無差別の部: 優勝…長谷川五郎賞/メガハウス賞, 準優勝/3位/入賞…副賞
 無差別以外の各部門: 優勝…長谷川五郎賞, 準優勝/3位…副賞

無差別		女子, マスター, 高校生		中学生以下		小学生以下	
優勝	七段	優勝	五段	優勝	四段	優勝	三段
準優勝	六段	準優勝	四段	準優勝	三段	準優勝	二段
3位	六段	3位	三段	3位	二段	3位	初段
入賞	五段	4位/5勝	二段	4位/5勝	初段	4位以下は参加人数に応じて級位認定	
6勝	四段	4勝	初段	4勝	1級		
5勝	三段	3勝	1級	3勝	2級		
4勝	二段						
王座戦出場は5勝以上		王座戦出場は4勝以上		王座戦出場は4勝以上		王座戦出場は8位以上	

- ・外国人選手は、無差別3勝で初段を認定
- ・各部門優勝以外の段位認定は有料(ただし外国人選手を除く)

ルール細則 (無差別、女子、マスター、高校生以下、中学生以下の各部門)

引き分け勝ちの権利、手番の決定

- 1 先手(黒)・後手(白)の決定は、試合前の伏せ石により行う。伏せ石は、対局者のうち、段級位の上位者(同位または不明の場合は年長者)が石を1個盤上に水平に置いて隠した上で、相手が「上が黒」または「上が白」と宣言する。正しく言い当てた場合には、次のいずれかを選択できる。
 - ① 対局が32対32で終わった時の勝ちの権利。(これを「引き分け勝ち」と言い、「引き分け勝ち表示」を権利者の手元に置く。)
 - ② 石の色(先手・後手)を選ぶ権利。当たらなかった場合には、伏せ石を行った者が①または②の選択権を得る。

座席・競技時間・対局時計・着手

- 2 原則としてすべての対局に対局時計を使用する。持ち時間は各20分持ちとする。持ち時間を使い果たした時点で時間切れ負けとする。
- 3 対局時計は指定された位置に置くものとする。また、座席は黒を持つ選手が選択できる。
- 4 対局は、時計が静止した状態から、白の選手が自分のボタンを押すことにより開始となる。
- 5 自分が着手権を持つ時間帯をその対局者の「手番」という。手番中は常に自分の時計を作動させておかなければならない。また、手番中、対局者は次の4つの行動をこの順序に従ってのみ取ることができる。
 - ① 「直前の相手番に不正着手があった場合の指摘」

直前の相手番に不正着手があった場合は、自分の時計のボタンを押し、相手の手番に戻した上でその不正の内容を指摘し、相手に訂正させることができる。なお、不正着手とは、自分の打つ石色の間違い、手番の間違い、打てない箇所への着手、返し忘れ、返しすぎ、石のずれ、打てる箇所がある局面でのパスを指す。また、返し忘れ、返しすぎ、石のずれについて指摘する場合はどの石かまで指摘しなければならない。また、パスではないことについて指摘する場合は、打てる場所まで指摘しなければならない。

[不正着手に関して選手双方の合意が得られない場合および指摘できない程度に大きい不正着手が行われた場合は時計を一旦止めて直ちに審判員を呼び審判員の指示に従わなければならない]
 - ② 「打てる箇所がない場合のパスの宣言」

打てる箇所がない場合は、パスを宣言し、自分の時計のボタンを押さなければならない。
 - ③ 「着手」

盤面の特定のマスに手または石で故意に触れた時点で、その着手が成立したものとみなされ、取り消し(いわゆる「待った」)は認められない。ただし、打てない箇所に触れた場合は、その着手は当然成立しない。
 - ④ 「石を返す」

着手によって挟んだ石を全て返し、自分の時計のボタンを押して相手に手番を渡す。
- 6 1回の着手において、石を打ち、挟んだ石を返して時計のボタンを押す一連の動作は、原則として片手で行うものとする。
- 7 原則として、相手の手番中に盤面や時計などに触れてはいけない。また、対局中は、盤面や時計などに対する相手の視認等を妨げてはならない。
- 8 対局者は、着手を完了するたびに、自分の時計のボタンを押さなければならない。また、最終手であっても着手完了後に時計のボタンを押さなければならない。
- 9 最終手を打った側でない方の対局者は、最終手が不正着手であった場合は残り時間の多寡に関わらずそれを指摘できる。指摘方法は第5項①と同様の方式による。また、最終手が不正着手ではない場合、あるいは不正着手であった場合でも指摘しない場合は、すみやかに終局の宣言をしなければならない。なお、終局の挨拶や握手、時計を止めるなどの行為で終局の宣言の代替としてもよい。
- 10 対局中のトラブルにより審判員を呼ぶ際は、相手に断わった上で、時計を一旦止めること。

遅刻者の取り扱い

- 11 所定の対局時刻になっても対局者が現れない場合、先着者は後に選択する石の色に係わらず、座席の位置を選択し、審判の指示により自分の時計のボタンを押し、遅刻者の持ち時間を減らすものとする。
- 12 遅刻者が到着したときは時計を一旦止めて、残り時間を持ち時間として対局する。ただし、遅刻者は残り時間の多少にかかわらず、不戦敗を選択できるものとする。不戦敗を選択した場合、試合結果はレーティングに算入しない。

時間切れの取り扱い

- 13 一方の対局者が終局前に時間切れとなり、もう一方の対局者の時間が残っていることが確認された場合は、時間切れしていない方の対局者の勝ちが決定する。時間切れは、相手の指摘または自己申告によって成立し、対局者以外の者はこれを指摘することができない。(ただし、双方が時間切れしている場合についてはこの限りでない。次項参照。)また、終局後であっても、最終手を打った側の対局者の時間切れに関しては、対局者双方が結果を確認し合意する前であれば、指摘または申告を行うことができる。
- 14 対局者双方が気付かぬうちに双方が時間切れしていた場合は、引き分け勝ちの権利者の勝利とする。ただし、この試合結果はレーティングには算入しない。

勝敗と石差の記録

- 15 対戦カードは、終局後、勝者の勝敗欄に○を、敗者の勝敗欄に×を記入し、両対局者が記入内容を確認、署名をした上で、勝者が提出しなければならない。なお、勝敗の記入が逆になっていたことが提出後になって発覚しても、訂正は原則として認めない。

障害者特別ルール

- 16 身体にハンディキャップのある選手のために本ルールの例外を設けることがある。その際、競技場所、補助者の容認などは審判員の指示に従うものとする。

審判員の権限と責務

- 17 審判員は本ルールに規定なき事態の処置の決定権を持つ。また、選手から裁量を求められたときの決定権を持つ。
- 18 審判員は、不正を行った対局者に反則負けを宣告し、また、円滑で公正な大会運営を妨げる人物に警告を与え、退場を命じることができる。
- 19 審判員の最終決定は何よりも優先される。
- 20 審判員は、当事者間及び他の参加者との間に、著しい不均衡を生じさせないとともに、大会全体の進行にも配慮して判定を行わなければならない。

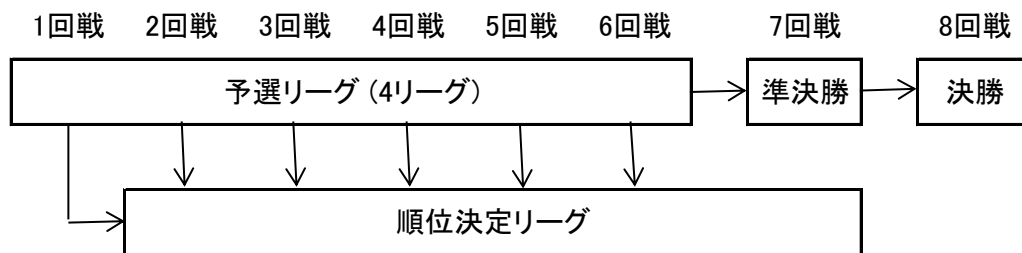
その他禁止事項およびマナー等

- 21 選手・見学者を問わず、対局中の選手に対する助言は禁止する。
- 22 石の片付けは、記録が終了してから行うこと。
- 23 選手は円滑な競技の運営に協力し、試合終了後はすみやかに記録用紙を提出すること。
- 24 選手は、自分以外の特定の選手の上位進出を手伝う、あるいは阻む目的で、故意に負けたり、相手に石数を稼がせたりする行為は慎むこと。
- 25 時計の不備に気付いた場合は直ちに審判員に申告するものとし、故意に無視してはならない。時計の修正・変更は審判員の判定に従うものとする。
- 26 大会中、会場内ではスマートフォン等の電源を切っておくこと。
- 27 試合中の写真、ビデオ等の撮影に当たっては、事前に審判員及び当事者の了解を得ること。また、フラッシュ、ストロボ等を発光させないこと。

大会方式 (無差別の部)

持ち時間各20分 (時間切れ即負け)、引き分けなし

～オセロ普及部門方式～



<概要>

- 全ての選手に抽選番号を割り当てます (抽選方法は下記)。
 - 抽選番号は、シード選手に1～4を、非シード選手に11～266を割り当てます。
- 全ての選手を4リーグ (A～Dリーグ) のいずれかに割り当てます (リーグ分け方法は下記)。
- 全ての選手は予選リーグで最大6回戦まで対局を行います (組み合わせ方法は下記)。
 - 各リーグで唯一の全勝者となった選手が勝ち抜けとなり、準決勝に進みます。
 - 各リーグの全勝者の人数が 1, 2, 4, 8, …のいずれかになった場合は、1敗以下の選手は順位決定リーグに進みます。
- 各予選リーグの1位は、7～8回戦に準決勝、決勝を行い (組み合わせ方法は下記)、1～3位を決定します (最終順位決定方法は下記)。
 - 準決勝の敗者2名は3位となります。
- 各予選リーグの1位以外の選手は、順位決定リーグで7回戦まで対局を行い (組み合わせ方法は下記)、最終順位を決定します (最終順位決定方法は下記)。
 - 通算6勝1敗の選手は入賞となります。

<抽選方法>

- 以下のとおり線形合同法 ($M=8,388,608$, $a=65,793$, $c=4,282,663$) を使用して、全ての選手に抽選番号を割り当てます。
 - 受付で配布した乱数シード投票用紙を、各選手は投票します。
 - 開会式で投票用紙を3枚、抽選で選び、乱数シード1～3を決定します。
 - 乱数シード1～3を結合して、乱数の種 (15桁の数値) を生成します。
 - 乱数初期値を生成します。
 - + 乱数初期値 = 乱数の種 $\div M$ の余り
 - 名簿1番の選手の抽選予備番号1を生成します。
 - + 抽選予備番号1 = (乱数初期値 $\times a + c$) $\div M$ の余り
 - 名簿2番の選手の抽選予備番号2を生成します。
 - + 抽選予備番号2 = (抽選予備番号1 $\times a + c$) $\div M$ の余り
 - 名簿3番の選手の抽選予備番号3を生成します。
 - + 抽選予備番号3 = (抽選予備番号2 $\times a + c$) $\div M$ の余り
 - 同様に、全ての選手の抽選予備番号を生成します。
 - + シード選手や欠場選手にも抽選予備番号を生成します。
 - 抽選予備番号が若い選手から順に抽選番号を割り当てます。
 - + 抽選番号は「11」から順に割り当てます。
 - + シード選手や欠場選手にも抽選番号を割り当てます。
 - シード選手は受付時に抽選した抽選番号に置き換えます。
 - + 抽選番号は1～4を割り当てます。
 - + 前年開催の名人戦、全日本選手権、王座戦、世界選手権の各無差別の部優勝者をシードとします。

<リーグ分け方法>

1. 抽選番号の若い選手から順に4つのリーグに割り当てます。
 - リーグはA, B, C, D, A, B, ...という順に割り当てます。
 - 欠番(引かれなかった抽選番号)は無視し、次の選手を詰めて割り当てます。
 - + 例えば、抽選番号「1」が引かれず残っていた場合、「2」を引いた選手をAリーグに割り当てます。
2. 人数が奇数となるリーグが1つ以下となるように調整を行います。
 - BリーグとDリーグの選手のうち1名(抽選番号が最も大きい選手)が、それぞれAリーグとCリーグに移動することによって調整します。

<組み合わせ方法(予選リーグ/順位決定リーグ)>

- 1回戦は、以下の優先順に従って組み合わせを行います。
 1. 選手数が奇数の場合、抽選番号が最も大きい選手を不戦勝とします。
 2. 抽選番号が大きいグループと若いグループに選手数が同数になるようにわけます。
 3. 2つのグループの抽選番号が最も大きい選手どうしの対戦、2番目に大きい選手どうしの対戦、、、とします。
- 2回戦以降は、以下の優先順に従って組み合わせを行います。
 1. 全勝が1名となった予選リーグの全勝選手を不戦勝とします。
 - + 2回目の不戦勝となる場合もあります。
 2. 原則として、不戦勝は各選手最大1回とします。
 3. 原則として、同一選手との再戦は行いません。
 4. 原則として、同勝数どうしの対戦とします。
 5. 前項が実現できない場合は、1勝差の対戦とします。それも実現できない場合は2勝差、3勝差、、、の対戦とします。
 6. 前項までを最適にみたとすように、暫定上位選手から順に、以下のとおり組み合わせを行います(暫定順位決定方法は下記)。
 - + 対戦相手が未確定の選手数が奇数の場合は、対戦相手を不戦勝とする仮の選手(暫定成績は-1勝)を1人加えて、組み合わせを行います。
 - + 対戦相手が未確定の暫定最上位選手を、可能な限り下位選手と組み合わせます。

<組み合わせ方法(準決勝/決勝)>

- 準決勝は、Aリーグ1位とDリーグ1位、Bリーグ1位とCリーグ1位の対戦とします。
- 決勝は、準決勝の勝者どうしの対戦とします。

<暫定順位決定方法>

- 以下の優先順に従って順位を決定します(多い方、大きい方が上位)。
 1. 勝数
 2. 自分が勝利した相手の中で最上位選手の勝数 + 自分が敗北した相手の中で最下位選手の勝数
 3. 自分が勝利した相手の中で上位2選手の勝数合計 + 自分が敗北した相手の中で下位2選手の勝数合計
 4. 自分が勝利した相手の中で上位3選手の勝数合計 + 自分が敗北した相手の中で下位3選手の勝数合計
 5. :
 6. 自分が勝利した相手の中で上位4選手の勝数合計 + 自分が敗北した相手の中で下位4選手の勝数合計
 7. 自分が勝利した相手の中で上位5選手の勝数合計 + 自分が敗北した相手の中で下位5選手の勝数合計
 8. 自分が勝利した相手の中で上位6選手の勝数合計 + 自分が敗北した相手の中で下位6選手の勝数合計
 9. 抽選番号
 - *1) 勝数は予選リーグ、順位決定リーグの合計です。
 - *2) 予選リーグを勝ち抜けした選手の残りの対局は全勝しているものとして扱います。
 - *3) 途中棄権した選手の残りの対局は全敗しているものとして扱います。
 - *4) 不戦勝は、-1勝の選手に勝ったものとして扱います。

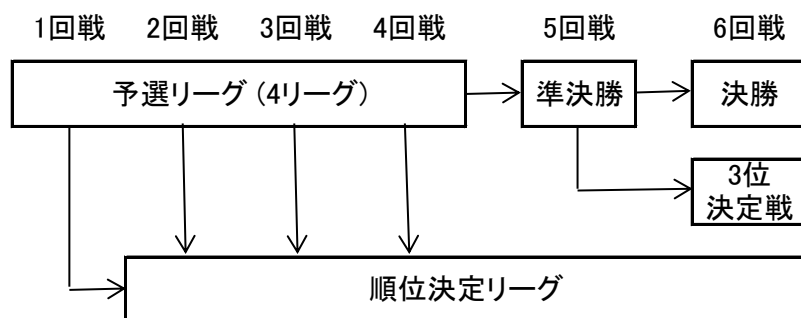
<最終順位決定方法>

- 以下の優先順に従って順位を決定します。
 1. 決勝の勝者を1位、敗者を2位、準決勝の敗者を3位とします。
 2. 勝数の多い方を上位とします。
 - *1) 勝数は予選リーグ、順位決定リーグの合計です。

大会方式 (女子、マスター、高校生以下、中学生以下の各部門)

33～64選手出場の場合 持ち時間各20分 (時間切れ即負け)、引き分けなし

～オセロ普及部門方式～



<概要>

- 全ての選手に抽選番号を割り当てます (抽選方法は下記)。
 - 抽選番号は、シード選手に1～4を、非シード選手に11～74を割り当てます。
- 全ての選手を4リーグ (A～Dリーグ) のいずれかに割り当てます (リーグ分け方法は下記)。
- 全ての選手は予選リーグで最大4回戦まで対局を行います (組み合わせ方法は下記)。
 - 各リーグで唯一の全勝者となった選手が勝ち抜けとなり、準決勝に進みます。
 - 各リーグの全勝者の人数が 1, 2, 4, 8, …のいずれかになった場合は、1敗以下の選手は順位決定リーグに進みます。
- 各予選リーグの1位は、5～6回戦に準決勝、決勝、3位決定戦を行い (組み合わせ方法は下記)、1～4位を決定します (最終順位決定方法は下記)。
- 各予選リーグの1位以外の選手は、順位決定リーグで6回戦まで対局を行い (組み合わせ方法は下記)、最終順位を決定します (最終順位決定方法は下記)。

<抽選方法>

- 全ての選手は受付のときに抽選を行います。
 - 女子の部は、前年開催の名人戦、全日本選手権、王座戦、世界選手権の各女子の部優勝者をシードとします。
 - 女子の部以外の部門のシードは、「無差別の部」と同様となります。そちらを参照してください。

<組み合わせ方法 (準決勝/決勝/3位決定戦)>

- 準決勝は、Aリーグ1位とDリーグ1位、Bリーグ1位とCリーグ1位の対戦とします。
- 決勝は、準決勝の勝者どうしの対戦とします。
- 3位決定戦は、準決勝の敗者どうしの対戦とします。

<最終順位決定方法>

- 以下の優先順に従って順位を決定します。
 1. 決勝の勝者を1位、敗者を2位、3位決定戦の勝者を3位、敗者を4位とします。
 2. 勝数の多い方を上位とします。
- *1) 勝数は予選リーグ、順位決定リーグの合計です。

<リーグ分け方法>

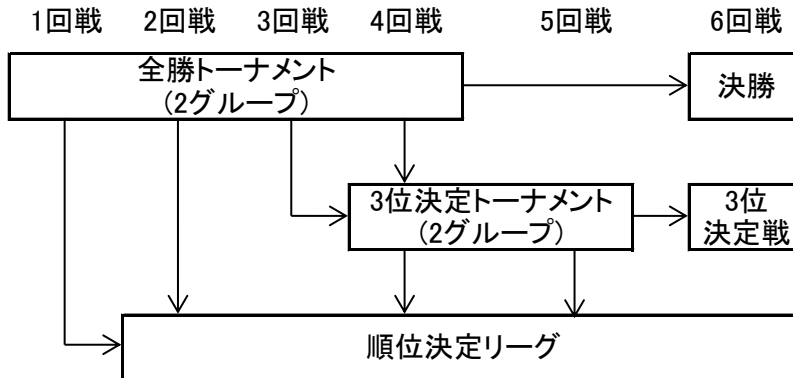
<組み合わせ方法 (予選リーグ/順位決定リーグ)>

<暫定順位決定方法>

「無差別の部」と同様となります。そちらを参照してください。

17～32選手出場の場合 持ち時間各20分（時間切れ即負け）、引き分けなし

～新オセロ方式6回戦（32選手）～



<概要>

1. 全ての選手に抽選番号を割り当てます（抽選方法は下記）。
 - 抽選番号は、シード選手に指定された番号を、非シード選手に残りの番号を割り当てます。
2. 全ての選手は2グループにわかれ、KO式トーナメント（以下「全勝トーナメント」と表記）を行い、決勝進出選手を決定します。
3. 決勝進出選手は6回戦に決勝を行い、1位（勝者）および2位（敗者）を決定します。
4. 全勝トーナメント1～2回戦で敗退した選手は、順位決定リーグに進みます。
5. 全勝トーナメント3～4回戦で敗退した選手は、2グループにわかれ、KO式トーナメント（以下「3位決定トーナメント」と表記）を行い、3位決定戦進出選手を決定します。
6. 3位決定戦進出選手は6回戦に3位決定戦を行い、3位（勝者）および敗者の最終順位を決定します（最終順位の決定方法は下記）。
 - 3位決定戦は再戦となる場合もあります。
7. 3位決定トーナメントで敗退した選手は順位決定リーグに進みます。
8. 順位決定リーグに進んだ選手は、6回戦まで対局を行い（組み合わせ方法は下記）、最終順位を決定します（最終順位の決定方法は下記）。

<抽選方法>

「33～64選手出場の場合」と同様となります。そちらを参照してください。

<組み合わせ方法（順位決定リーグ）>

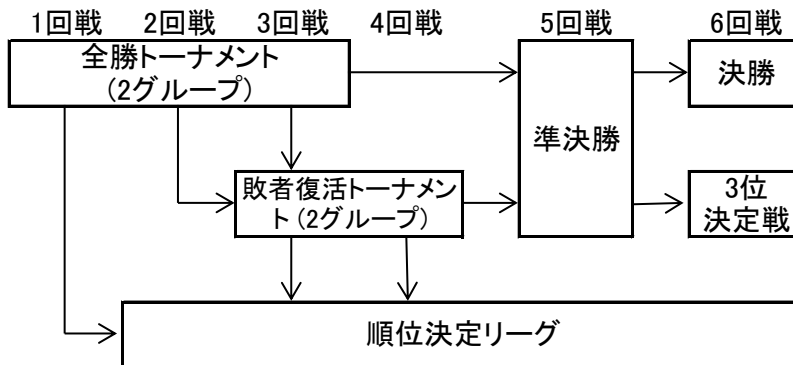
- 以下の優先順に従って組み合わせを行います（新オセロ方式です）。
 1. 原則として、不戦勝は各選手最大1回とします。
 2. 原則として、同一選手との再戦は行いません。
 3. 原則として、同勝数どうしの対戦とします。
 4. 前項が実現できない場合は、1勝差の対戦とします。それも実現できない場合は2勝差、3勝差、、、の対戦とします。
 5. 前項までを最適にみたとすように、暫定上位選手から順に、以下のとおり組み合わせを行います（暫定順位決定方法は下記）。
 - + 対戦相手が未確定の暫定最上位選手を、可能な限り上位選手と組み合わせます。
 - + 対戦相手が未確定の選手が1名のみとなった場合、その選手を不戦勝とします。

<暫定/最終順位決定方法>

- 以下の優先順に従って順位を決定します。
 1. 決勝の勝者を1位、敗者を2位、3位決定戦の勝者を3位とします。
 2. 勝数の多い方を上位とします。
 3. 直近の対局前における勝数の多い方を上位（直近の対局に負けている方を上位）とします。
 - + ただし、前の対局が異なる勝数の選手による対戦で下位選手が勝った場合は、負けた上位選手は前の対局を勝ったもの、勝った下位選手は負けたものとして扱います。
 - つまり、1勝差の対戦で下位選手が勝ち同勝数となった場合、下位選手が上位となります。
 4. 直近の対局前における順位が上位である方を上位とします。
 5. 抽選番号が大きい方を上位とします。

13～16選手出場の場合 持ち時間各20分（時間切れ即負け）、引き分けなし

～変則新オセロ方式6回戦（16選手）～



<概要>

1. 全ての選手に抽選番号を割り当てます（抽選方法は下記）。
- 抽選番号は、シード選手に指定された番号を、非シード選手に残りの番号を割り当てます。
2. 全ての選手は2グループにわかれ、KO式トーナメント（以下「全勝トーナメント」と表記）を行い、準決勝進出選手を決定します。
3. 全勝トーナメント1回戦で敗退した選手は、順位決定リーグに進みます。
4. 全勝トーナメント2～3回戦で敗退した選手は、2グループにわかれ、KO式トーナメント（以下「敗者復活トーナメント」と表記）を行い、準決勝進出選手を決定します。
5. 敗者復活トーナメントで敗退した選手は順位決定リーグに進みます。
6. 全勝トーナメントおよび敗者復活トーナメントで4回戦終了時点で通算3勝以上の選手は、5～6回戦に準決勝、決勝、3位決定戦を行い（組み合わせ方法は下記）、1～3位および3位決定戦敗者の最終順位を決定します（最終順位決定方法は下記）。
- 準決勝、決勝および3位決定戦は再戦となる場合もあります。
7. 順位決定リーグに進んだ選手は、6回戦まで対局を行い（組み合わせ方法は下記）、最終順位を決定します（最終順位決定方法は下記）。

<組み合わせ方法（準決勝/決勝/3位決定戦）>

- 準決勝は、以下の優先順に従って組み合わせを行います。
 1. 0敗選手どうしの対戦は行いません。
 2. 再戦が生じない対戦とします。
 3. 暫定1位と暫定4位、暫定2位と暫定3位の対戦とします（暫定順位決定方法は下記）。
- 決勝は、準決勝の勝者どうしの対戦とします。
- 3位決定戦は、準決勝の敗者どうしの対戦とします。

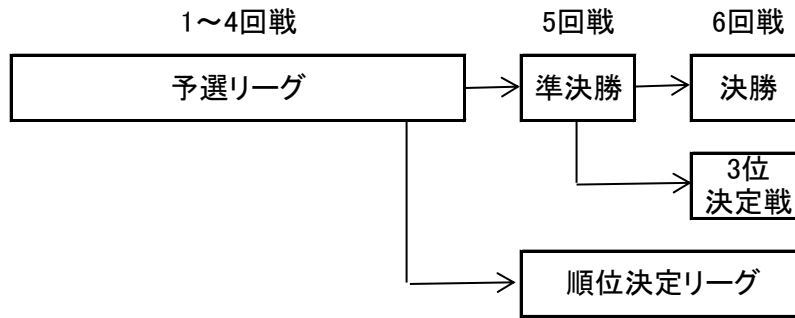
<抽選方法>

<組み合わせ方法（順位決定リーグ）>

<暫定/最終順位決定方法>

「17～32選手出場の場合」と同様となります。そちらを参照してください。

9～12選手出場の場合 持ち時間各20分（時間切れ即負け）、引き分けなし



<概要>

- 全ての選手に抽選番号を割り当てます（抽選方法は下記）。
 - 抽選番号は、シード選手に1～4を、非シード選手に11～22を割り当てます。
- 全ての選手は予選リーグで最大4回戦まで対局を行います（組み合わせ方法は下記）。
 - 3回戦終了時点で下記条件のいずれかを満たす場合は、全勝（3勝0敗）の選手は4回戦を不戦勝とします。
 - + 3勝0敗2名、2勝1敗4名
 - + 3勝0敗1名、2勝1敗6名
- 予選リーグの上位4名（ただし、3勝1敗以上が3名の場合は3名）は、5～6回戦に準決勝、決勝、3位決定戦を行い（組み合わせ方法は下記）、1～3位および3位決定戦敗者の最終順位を決定します（最終順位決定方法は下記）。
 - 準決勝、決勝および3位決定戦は再戦となる場合もあります。
- 準決勝に進めなかった選手は順位決定リーグで6回戦まで対局を行い（組み合わせ方法は下記）、最終順位を決定します（最終順位決定方法は下記）。

<組み合わせ方法（予選リーグ/順位決定リーグ）>

- 以下の優先順に従って組み合わせを行います。
 - 原則として、不戦勝は各選手最大1回とします。
 - 下表のとおり、出場選手数に応じて暫定最上位選手から順に不戦勝とします。

出場選手数	1回戦	2回戦	3回戦
9人	1名	1名	1名
10人	2名	2名	0名
11人	1名	0名	0名
12人	0名	0名	0名

- 原則として、同一選手との再戦は行いません。
- 原則として、同勝数どうしの対戦とします。
- 前項が実現できない場合は、1勝差の対戦とします。それも実現できない場合は2勝差、3勝差、、、の対戦とします。
- 前項までを最適にみたとすように、暫定上位選手から順に、以下のとおり組み合わせを行います（暫定順位決定方法は下記）。
 - + 対戦相手が未確定の選手数が奇数の場合は、対戦相手を不戦勝とする仮の選手（暫定成績は-1勝）を1人加えて、組み合わせを行います。
 - + 対戦相手が未確定の暫定最上位選手を、可能な限り下位選手と組み合わせます。

<組み合わせ方法（準決勝/決勝/3位決定戦）>

- 準決勝進出者が4名の場合は、「13～16選手出場の場合」と同様となります。そちらを参照してください。
- 準決勝進出者が3名の場合は、以下のとおりとします。
 - 準決勝は、暫定1位選手を不戦勝とし、暫定2位と暫定3位の対戦とします（暫定順位決定方法は下記）。
 - 決勝は、準決勝の勝者と準決勝不戦勝の選手で行います。また、3位決定戦は行いません。
 - + 準決勝の敗者が3位となります。

<抽選方法>

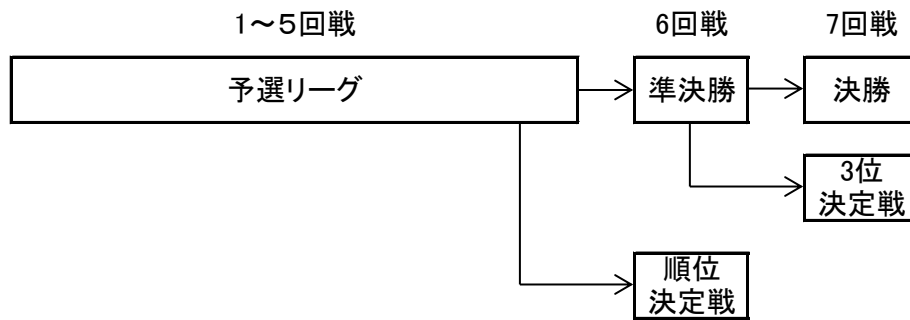
<暫定/最終順位決定方法>

「33～64選手出場の場合」と同様となります。そちらを参照してください。

大会方式 (小学生以下の部)

予選リーグ: 持ち時間各10分 (時間切れ即負け)、引き分けなし

決勝トーナメント: 持ち時間各15分 (時間切れ即負け)、引き分けなし



1. 5回戦までオセロ方式で予選リーグを行います。
2. 6回戦に準決勝、順位決定戦を行います。
3. 7回戦に決勝、3位決定戦を行います。