

# 第46回

# 全日本オセロ選手権大会

## 日時

2018年7月15日(日)

## 場所

埼玉県産業センター 国際会議室

## タイムテーブル

	無差別	女子	フリークラス
10:00~10:30	受付	受付	受付
10:30~10:50	開会式	開会式	開会式
11:00~11:40	1回戦	1回戦	1回戦
11:55~12:35	2回戦	2回戦	2回戦
12:35~13:20	昼食	昼食	昼食
13:20~14:00	3回戦	3回戦	3回戦
14:15~14:55	4回戦	4回戦	4回戦
15:10~15:50	5回戦	5回戦	5回戦
16:05~16:45	6回戦	6回戦	6回戦
16:45~17:00	片づけ	片づけ	片づけ
17:00~17:40	決勝	休憩	休憩
17:50~18:10	表彰	表彰	表彰

## 表彰および段位認定

無差別の部			女子の部			フリークラス		
優勝	七段	会長賞 メガハウス賞	優勝	五段	会長賞 副賞	優勝	四段	会長賞 副賞
準優勝	六段	副賞	準優勝	四段	副賞	準優勝	三段	副賞
3位	六段	副賞	3~4位	三段	副賞	3位	三段	副賞
4~8位	五段	副賞	5~6位	二段		4位	二段	
4勝	四段		4勝	初段		5勝	二段	
3勝	三段		3勝	1級		4勝	初段	
2勝	二段					3勝	1級	
出場(*1)	初段							
王座戦出場	3勝以上		王座戦出場	6位以内		王座戦出場	4位以内or5勝以上	

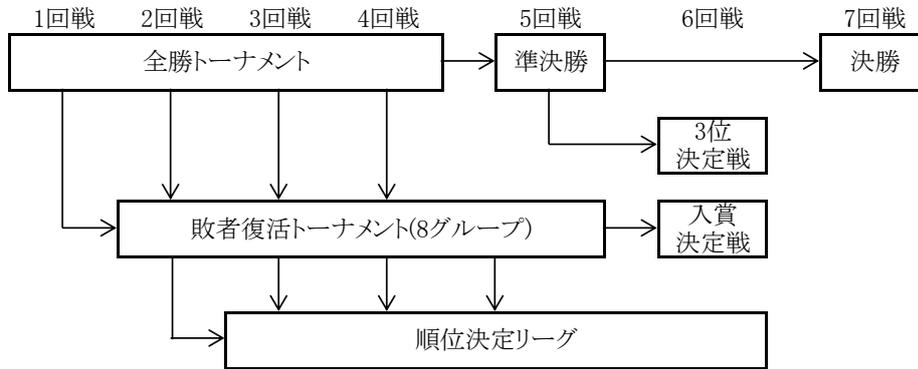
※各部門優勝以外の段位認定は有料

(\*1) フリークラスから補充された選手を除く

# 大会方式

無差別の部 持ち時間 各20分(時間切れの場合は1手30秒)、引き分けなし

新オセロ方式6回戦(64選手)



## <概要>

1. 全選手でKO式トーナメント(以下「全勝トーナメント」と表記)を行い、ベスト4を決定します。
2. 全勝トーナメントベスト4の選手は準決勝(5回戦)、3位決定戦(6回戦)、決勝(7回戦)を行い、1位、2位、3位、8位を決定します。
3. 全勝トーナメント1～5回戦で敗退した選手は、8のグループにわかれ、KO式トーナメントを行います(以下「敗者復活トーナメント」と表記)。
4. 敗者復活トーナメント各グループの1位(8名)は入賞決定戦(7回戦)を行い、4～7位(勝者)および9～12位(敗者)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、6回戦まで対局を行い(以下「順位決定リーグ」と表記)、最終順位を決定します。

## <全勝トーナメント / 準決勝 / 決勝 / 3位決定戦>

1. 欠席者が出た場合は、無差別の部出場を希望するフリークラス出場選手の抽選番号が若い選手から順に補充します。
2. シード選手(\*1)を全勝トーナメント表の64, 48, 32, 16に割り当てます。
3. 非シード選手(\*1)は全勝トーナメント表の1～64(シード選手に割り当てた番号を除く)に割り当てます。
4. 全勝トーナメントで4回戦まで全勝の選手は準決勝(5回戦)に進みます。また、それ以外の選手は敗退した時点で敗者復活トーナメントにまわります。
5. 準決勝(5回戦)で敗退した選手は3位決定戦(6回戦)を行い、3位(勝者)および8位(敗者)を決定します。
6. 準決勝(5回戦)で勝利した選手は決勝(7回戦)を行い、1位(勝者)および2位(敗者)を決定します。

(\*1) シード選手は栗田全日本選手権者、福永王座、高梨世界選手権者、清水名人の4名

## <敗者復活トーナメント>

1. 全勝トーナメントで敗退した選手は、敗退した位置に応じ、下表のとおり敗者復活トーナメントに割り当てます。なお、下表のA1とは全勝トーナメント(A～Bブロック)のAブロックで1回戦で負けた選手です。

グループ番号	1	2	3	4	5	6	7	8
全勝トーナメントで敗退した位置					A2	B2	A1	B1
			A3	B3				
	A4	B4						

2. 敗者復活トーナメントの各グループで1位の選手は入賞決定戦に進みます。
3. 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まわります。

## <入賞決定戦>

1. 敗者復活トーナメントグループ1の1位とグループ2の1位の対戦、グループ3の1位とグループ4の1位の対戦、、、とします。
2. 入賞決定戦の勝者を4～7位、敗者を9～12位とします。

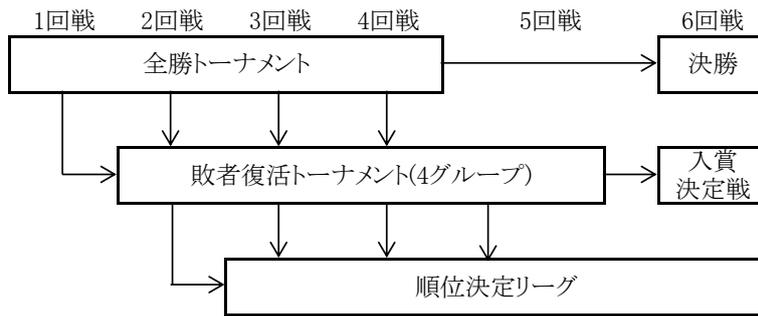
## <順位決定リーグ>

1. 新オセロ方式で6回戦まで対戦を行い、最終順位を決定します。順位は勝数が多い方が上位、同勝数の場合は前試合直前の順位が上位の方が上位となります。また、対戦は(再戦が生じない範囲で)1位と2位の対戦、3位と4位の対戦、、、(原則として同じ星取どうしの対戦)となります。

## 女子の部

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. 全選手で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。
2. 全勝トーナメントの決勝進出選手は決勝(6回戦)を行い、1位、2位を決定します。
3. 全勝トーナメント1~4回戦で敗退した選手は、4のグループにわかれ、KO式トーナメントを行います(以下「敗者復活トーナメント」と表記)。
4. 敗者復活トーナメント各グループの1位(4名)は入賞決定戦(6回戦)を行い、3~4位(勝者)および5~6位(敗者)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、6回戦まで対局を行い(以下「順位決定リーグ」と表記)、最終順位を決定します。

### <全勝トーナメント / 決勝>

1. 欠席者が出た場合は、女子の部出場を希望するフリークラス出場女子選手の抽選番号が若い選手から順に補充します。
2. シード選手(\*1)を全勝トーナメント表の**32, 16, 8**に割り当てます。
3. 非シード選手(\*1)は全勝トーナメント表の1~32(シード選手に割り当てた番号を除く)に割り当てます。
4. 全勝トーナメントで4回戦まで全勝の選手は決勝(6回戦)を行い、1位(勝者)および2位(敗者)を決定します。また、それ以外の選手は敗退した時点で敗者復活トーナメントにまわります。

(\*1) シード選手は菅原全日本選手権者、富所女流王座、佐藤女流名人の3名

### <敗者復活トーナメント>

1. 全勝トーナメントで敗退した選手は、敗退した位置に応じ、下表のとおり敗者復活トーナメントに割り当てます。なお、下表のR1とは全勝トーナメントで1回戦で負けた選手です。

グループ番号	1	2	3	4
全勝トーナメントで敗退した位置			R2	R1
		R3		
	R4			

2. 敗者復活トーナメントの各グループで1位の選手は入賞決定戦に進みます。
3. 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まわります。

### <入賞決定戦>

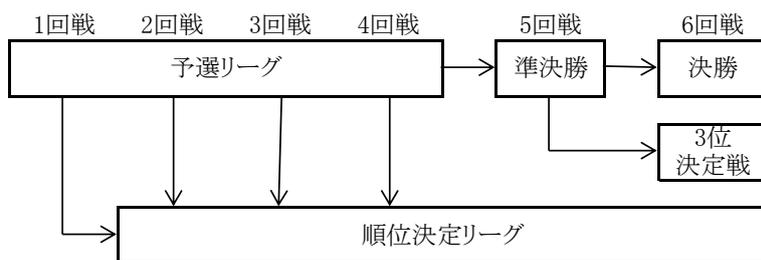
1. 原則として、敗者復活トーナメントグループ1の1位とグループ2の1位の対戦、グループ3の1位とグループ4の1位の対戦とします。ただし、再戦はできるだけ回避した組み合わせとします。
2. 入賞決定戦の勝者を3~4位、敗者を5~6位とします。

### <順位決定リーグ>

1. 新オセロ方式で6回戦まで対戦を行い、最終順位を決定します。順位は勝数が多い方が上位、同勝数の場合は前試合直前の順位が上位の方が上位となります。また、対戦は(再戦が生じない範囲で)1位と2位の対戦、3位と4位の対戦、、、(原則として同じ星取どうしの対戦)となります。

## フリークラス 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6回戦



### <リーグ分け>

受付時に行った抽選の番号(1~64番)の若い選手から順に、A, B, C, D, A, ...へと4つのリーグに割り当てます。その際、欠番(引かれなかったくじ)は無視し、次の選手を詰めてリーグを割り当てます。例えば、2番の抽選番号が引かれず残っていた場合、3番を引いた選手がBリーグに割り当てられます。割り当て後、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。調整は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行います。

### <予選リーグ>

同一リーグ内の選手同士で、組み合わせ方法(下記)に従い対局を行います。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、決勝トーナメントに移動します。また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移動します。

### <決勝トーナメント>

各リーグの1位(全勝者)は準決勝(5回戦)、決勝・3位決定戦(6回戦)を行い、1~4位を決定します。なお、準決勝は、Aの1位 vs Dの1位, Bの1位 vs Cの1位の組み合わせで行います。

### <順位決定リーグ>

予選リーグの敗退者(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の1敗以下の選手)は順位決定リーグに移動し、組み合わせ方法(下記)に従い6回戦まで対局を行い、最終順位を決定します。

### <暫定順位の決め方(予選リーグ、順位決定リーグ)>

以下の順に従って順位を決定します。

1. 勝数が多い方が上位
2. 直近の試合前における勝数が多い方が上位(直近の試合に敗北している方が上位)
3. 自分が勝利した相手の中で上位1選手の勝数合計+自分が敗北した相手の中で下位1選手の勝数合計
4. 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
- ...
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. 受付時の抽選番号が大きい方が上位

(\*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試合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試合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。

### <最終順位の決め方(順位決定リーグ)>

以下の優先順位に従って順位を決定します。

1. 勝数が多い方が上位

(\*1) 勝数は予選リーグ、順位決定リーグの合計です。

### <予選リーグおよび順位決定リーグ/順位決定戦の組み合わせ方法>

1回戦は、以下の順に従って組み合わせを決定します。

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、以下の順に従って組み合わせを決定します。

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、上位選手から試合を確定していきます。
6. 異なる勝数の選手の対戦を行う必要がある場合、例えば3勝と2勝の対戦となる場合、3勝の中の最上位選手と2勝の中の最下位選手の対戦とします。
7. 不戦勝になっていない選手の中から、勝数の最も少ない選手の中で最上位の選手を不戦勝とします。
8. 同勝どうしの対戦の場合は、同勝内での最上位選手と最下位選手の対戦とします。

# ルール細則 (無差別の部、女子の部、フリークラス)

## 伏せ石

- 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 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どちらにするかを選択できる。
- 3 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、全部門とも各20分持ちとする。無差別の部は持ち時間を使い果たした場合は1手30秒以内に着手しなければならない。30秒以内に着手が完了しなかった場合は時間切れ負けとする。ただし、試合開始時刻に遅刻した選手は持ち時間を使い果たした時点で時間切れ負けとする。女子の部およびフリークラスは持ち時間を使い果たした時点で時間切れ負けとする。
- 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。また、無差別の部の秒読み時に不正着手を行い、それを指摘された場合は、その不正着手について選手双方の合意が得られた時点で負けとなる。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(デジタル時計の場合は中断ボタンを押す)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、片手で行うものとする。
- 7 相手の手番中は、盤面に触れたり、盤面や時計を覆ったりして相手のこれらに対する視認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。ただし、次の相手番がパスになる場合は、対局者双方の合意に基づき、互いにボタンを押すことを省略してもよい。
- 9 最終手を打ち終わった対局者は、時計を停止し(デジタル時計の場合は中断ボタンを押す)、最終手に不正がないかどうか、また、自分の持ち時間が残っているかどうかを相手に確認させなければならない。このときも、不正着手の指摘は第5項①と同様の方式による。なお、仮にこのとき相手(最終手を打った側でない方の対局者)の時計に時間切れが認められても、その指摘はもはや無効である。
- 10 対局中のトラブルにより審判員を呼ぶ際は、時計を一旦停止状態にする(デジタル時計の場合は中断ボタンを押す)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、時計の位置を選択し、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中断ボタンを押し、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。
- 13 無差別の部の遅刻者は、持ち時間を使い果たした時点で時間切れ負けとし、1手につき30秒の権利を失うものとする。

### 時間切れの取り扱い

- 14 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。
- 15 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。

### 棋譜と勝敗の記録

- 16 無差別の部の対局では、段級位の上位者(同位または不明の場合は年長者)が対戦カードの棋譜欄に棋譜を記録しなければならない。
- 17 対戦カードの勝敗欄は、勝ちを○、負けを×で記録し、勝者が提出する。この際、勝者は、双方の記入内容を確認する義務を負い、万一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られない。

### 障害者特別ルール

- 18 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

- 19 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。
- 20 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。
- 21 審判員の最終決定は何よりも優先される。
- 22 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

- 23 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。
- 24 石の片付けは、記録が終了してから行うこと。
- 25 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。
- 26 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。
- 27 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。
- 28 大会中、会場内では携帯電話・PHSの電源を切っておくこと。
- 29 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。