

第42期

オセロ名人戦

主催：一般社団法人日本オセロ連盟 後援：株式会社オセロ, 株式会社メガハウス

日時

2022年3月20日(日) 女子,大学生,高校生,中学生,小学生以下,50歳以上の各部門
2022年3月21日(月祝) 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 丁目 2 3 - 2 0

タイムテーブル

3/21 (月)	無差別
9:30～ 9:20	受付
9:30～ 9:40	開会式
9:45～	1回戦
10:35～	2回戦
11:25～	3回戦
	昼食
13:05～	4回戦
13:55～	5回戦
14:45～	6回戦
15:35～	7回戦
16:25～	決勝等
17:05～	表彰

表彰および段位認定

無差別の部	
	七段/MH賞
優勝	WOC日本代表 長谷川五郎賞
準優勝	六段/賞金
3 位	六段/賞金
入賞	五段/賞金
6 勝	四段
5 勝	三段
4 勝	二段

- ・王座戦出場権は、無差別:4勝以上
- ・優勝以外の段位認定は有料
- ・WOC2022が中止の場合、日本代表権利は無効

ルール細則 (無差別の部)

石の色 (先手が黒、後手が白)、引き分け勝ちの権利の決定

1. 石の色は試合前の伏せ石により決定する。伏せ石は、対局者のうちの段級位の上位者（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、下位者が「上が黒」または「上が白」と宣言する。正しく言い当てた場合、下位者は次のいずれかの権利を選択でき、上位者は選択されなかった方の権利を得る。

- ① 対局が32石対32石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 石の色を選ぶ権利。

正しく言い当てられなかった場合、上位者が①または②の権利を選択でき、下位者は選択されなかった方の権利を得る。

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、座席は黒を持つ対局者が選択できる。
4. 対局は、時計が静止した状態から、白を持つ対局者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、手番の間違い、自分の打つ石色の間違い、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[不正着手に関して対局者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すべて返し、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、原則として片手でやるものとする。
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の保有者の勝利とする。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罰則として持ち時間減や反則負けを宣告できる。また、円滑で公正な大会運営を妨げる人物に注意、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

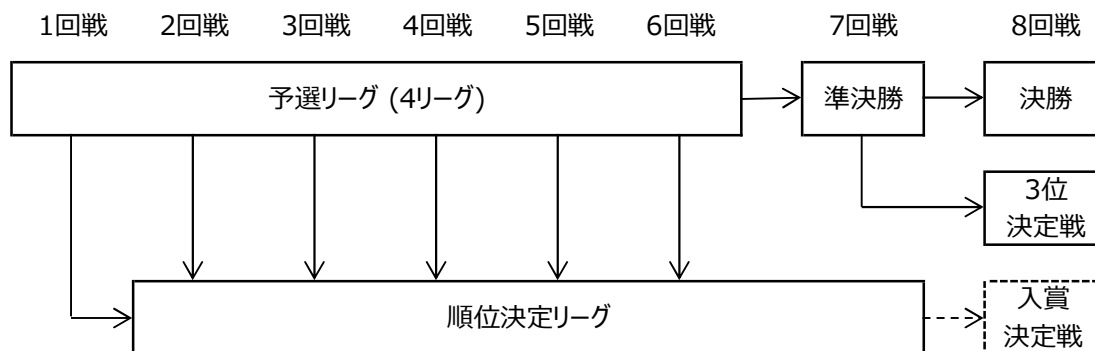
21. 選手・見学者を問わず、対局中の選手に対する助言は禁止する。
22. 石の片付けは、記録が終了してから行うこと。
23. 選手は円滑な競技の運営に協力し、試合終了後はすみやかに対戦カードを提出すること。
24. 選手は、自分以外の特定の選手の上位進出を手伝う、あるいは阻む目的で、故意に負けたり、相手に石数を稼がせたりする行為は慎むこと。
25. 時計の不備に気付いた場合は直ちに審判員に申告するものとし、故意に無視してはならない。時計の修正・変更は審判員の指示に従うものとする。
26. 大会中、会場内ではスマートフォン等の電源を切っておくこと。
27. 試合中の写真、ビデオ等の撮影に当たっ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

普及部門方式



<概要>

1. 抽選方法 (下記) に従い、抽選を行います。
2. リーグ分け方法 (下記) に従い、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。
3. 全ての選手は予選リーグで最大6回戦まで試合を行います (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、決勝トーナメントに移動します。
 - 各リーグの全勝者の人数が 1, 2, 4, 8, 16, …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。
4. 各予選リーグの1位は、7～8回戦に準決勝、決勝、3位決定戦を行い、1～4位を決定します。
 - 準決勝の対戦は、Aリーグ1位とDリーグ1位、Bリーグ1位Cリーグ1位とします。また、準決勝の勝者どうしで決勝を、敗者どうしで3位決定戦を行います。
5. 各予選リーグの1位以外の選手は、順位決定リーグで7回戦まで試合を行い (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)。ただし、1敗の人数が (準決勝進出選手を含まずに) 6名を超える場合は入賞決定戦を行い、入賞者を決定します。

<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、全選手に抽選番号を割り当てます。

1. Lottery USA (<https://www.lotteryusa.com/>) の以下の結果を連結し、乱数の種 (15桁の数値) を生成します。

- [日本時間当日 8:30 抽選] 前日の Tennessee (TN) Cache 3 Evening
- [日本時間当日 8:30 抽選] 前日の Tennessee (TN) Cache 4 Evening
- [日本時間当日 8:30 抽選] 前日の Rhode Island (RI) The Numbers Evening
- [日本時間当日 8:30 抽選] 前日の Michigan (MI) Daily 4 Evening

2. 乱数初期値を生成します。

- 乱数初期値 = 乱数の種 ÷ M の余り

3. 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 × a + b) ÷ M の余り

4. 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 × a + b) ÷ M の余り

5. 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 × a + b) ÷ M の余り

6. 同様に、全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。

7. 抽選予備番号が若い順に抽選番号 (「11」～) を割り当てます。

- シード選手や欠場選手にも抽選番号を割り当てます。

8. 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。

- 「1」、「2」、「3」、「4」の優先順位で割り当てます。

<リーグ分け方法>

1. 抽選番号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。
 - 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。
 - 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 (暫定成績を-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。
- *1) 暫定順位決定方法は下記

<入賞決定戦>

- 7回戦終了時点で順位決定リーグの1敗の選手が6人以下の場合は、入賞決定戦を行いません。
 - 1敗の選手は全員入賞となります。
 - 2敗の選手は入賞とはなりません。
- 7回戦終了時点で順位決定リーグの1敗の選手が6人を超える場合は、入賞決定戦 (8回戦) を行い、勝者を入賞とします。
 - 対戦の組み合わせは下表のとおりとします (再戦となる場合もあります)。

1敗の人数	組み合わせ (*1)
7～12人	6位 vs 7位
8～12人	5位 vs 8位
9～12人	4位 vs 9位
10～12人	3位 vs 10位
11～12人	2位 vs 11位
12人	1位 vs 12位

- *1) 順位は、7回戦終了時点における順位決定リーグ内の暫定順位 (暫定順位の決定方法は下記)
- 入賞者の最終順位は、7回戦終了時点の暫定順位が上位の選手を上位とします。

<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. 直近の試合前における勝数 (直近の試合に負けている方が上位)
 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
 - ：
 9. 自分が勝利した相手の中で上位7選手の勝数合計 + 自分が敗北した相手の中で下位7選手の勝数合計
- 10. 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い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 (多い方が上位)。
 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 (*1) の多い方を上位とします。
 3. 入賞決定戦の勝者については、7回戦終了時点の暫定順位が上位の選手を上位とします。
 4. 直近の試合前における勝数 (*1) を上位 (直近の試合に負けている方が上位) 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。