

# 競技規則・競技方法について

## <囲碁の部>

### 1. 競技方法

- ① スイス方式により実施する。
- ② リーグ戦方式により実施する。

### 2. 競技規則

- ① 競技規則は、日本囲碁規則を準用する。
- ② 対局は、互先、六目半コミ出しで行う。
- ③ 対局時間は、各自30分（双方合わせて1時間）とする。
- ④ 対局中に競技上の問題が生じた場合には、速やかに審判に申し出て、判定・指示に従う。

## <将棋の部>

### 1. 競技方法

- ① トーナメント方式により実施し、1回戦の敗者は敗者戦を行う。
- ② 組み合わせは抽選による。但し前回に優秀な成績を収めたものは、シード扱いとする。

### 2. 競技規則

- ① 競技規則については、(公社)日本将棋連盟規定を準用する。
- ② 対局は、オール平手戦とする。
- ③ 対局時間は、各自30分とし、切負けとする。なお、対局時計を用いる。但し、決勝戦は、各自35分とする。
- ④ 先手、後手は基本的には、5枚の振り駒で決めることとする。
- ⑤ 千日手が成立すると、先手、後手を入れ替えて、原則として残り時間で指し直すこととする。
- ⑥ 対局中に競技上の問題点が生じた場合には、速やかに審判に申し出て、判定・指示に従う。

## <オセロの部①> 会場

### 1. 競技方法

- ① トーナメント方式により実施し、1回戦の敗者は敗者戦を行う。
- ② 組み合わせは、事務局に一任して頂く。但し前回に優秀な成績を収めたものは、シード扱いとする。

### 2. 競技規則

- ① 競技規則については、日本オセロ連盟・公式ルールを準用する。
- ② 先手・後手の決定は、ジャンケンにて行う。勝った者に次の選択権を与える。  
@ 引き分けの時は勝利権 @ 石（先手・後手）の選択権
- ③ 駒は縦、横、斜で必ず相手の駒をはさめるところに打込み、すて駒はできないものとする。
- ④ 勝敗は相互の獲得した石数で決定する。双方打てない箇所については折半し、獲得した石数に加える。
- ⑤ 双方ともに、「待った」はないものとする。
- ⑥ 持ち時間は1局30分とする。但し、決勝戦は40分とする。
- ⑦ 対局中に競技上の問題が生じた場合には、速やかに主催者（事務局）に申し出て、判定・指示に従う。

## <オセロの部②> オンライン

1. 協議方法、競技規則は〈オセロの部①〉と同じ。ただし、参加方法については下記のとおり。

2. 参加方法 ※下記【ZOOM画面例①】参照

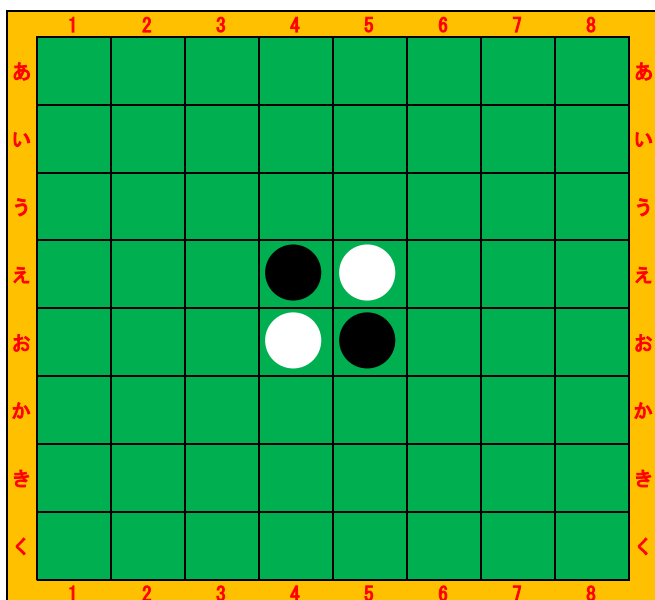
- ① 事前に送付した参加URLより【ZOOM画面】に入る。
- ② 先手・後手の決定は、くじ引きにて行う。(印がついたくじを引かれた方に決定権が与えられる)
- ③ 「か4」「え3」というように、自分が置きたい箇所をチャット入力で伝える。

※【ZOOM画面例②】参照

※原則音声はオフ、カメラはオンで参加。

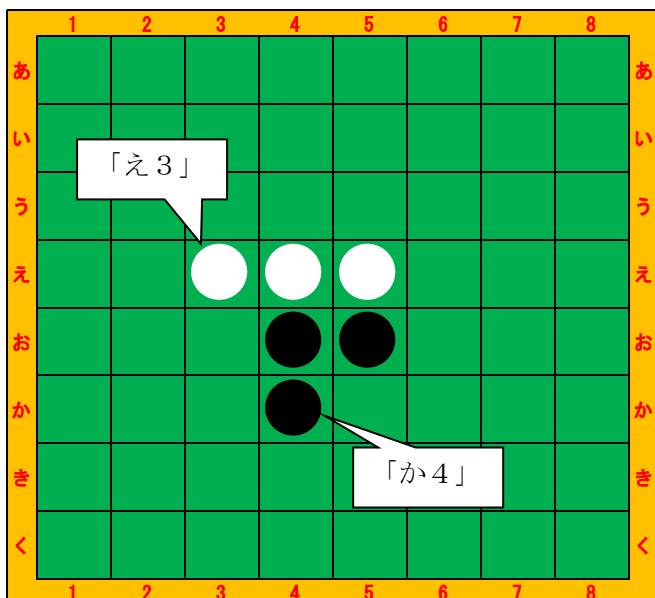
- ④ 画面操作は事務局が行う。
- ⑤ 対局中に競技上の問題が生じた場合には、速やかに主催者（事務局）に申し出て、判定・指示に従う。
- ⑥ 競技開始時間の5分前にZOOM入室を完了してください。5分経過した場合は「棄権」としますのでご了承ください。通信トラブル等が発生した場合は、事務局までご連絡ください。

【ZOOM画面例①】スタート画面



山口県障害者交流囲碁・将棋・オセロ大会			
	2 個	山口 華子	
	2 個	県身 太郎	
対戦時間			
10:00 ~ 10:30			

【ZOOM画面例②】対戦中画面（画面例①に「か4」「え3」の順で置いた場合。）



山口県障害者交流囲碁・将棋・オセロ大会			
	3 個	山口 華子	
	3 個	県身 太郎	
対戦時間			
10:00 ~ 10:30			

## <健康マージャンの部>

1. 競技は、東南まわしの半荘戦4回戦で行う。常に1翻しぼりとし、場に2翻をつける。  
★競技時間を50分とし、時間となった局が終わった時点でその半荘を終了する。
2. 持ち点30, 000点加減法(順位点)を採用。順位点、得点記入法は後記による。
3. カイメン(開門)は1度振りで行う。
4. 開局(プレイの開始)は、親の配牌の完了をもって局の成立とする。
5. 食いタンありの後付けあり。(アリアリルール、アガった時に1翻あればよい)
6. 食いかけなし。(例 2・3・4と順子を持っていて、1が出たのでリーチして、すぐに4を捨てたりすること)
7. 空ポン、空チーの場合、罰符1, 000点を場に供託することでゲーム続行とする。(アガリ放棄とはならない)
8. ワンパイ(王牌)は常に14枚残し。
9. ドラは、表ドラ、裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラまで採用する。(カンが成立すると同時に、カンドラ、カン裏ドラも有効となる)
10. ピンフ・ツモあり。(20符計算)
11. チートイツについて、子1, 600点・親2, 400点からスタート。(25符2翻)
12. 順子のみの、いわゆる食いピンフ形(符がなにもない)のアガリは30符で計算する。
13. リーチ後の「一発役」を採用する。
14. リーチ後の暗カンについて。  
牌姿が変わらぬ限り、カンしてもよい。「牌姿が変わる」とは、待ち形・手役・順子・雀頭が変わる事を指す。できないカンをした場合、流局時にチョンボ扱いとなる。
15. リーチ後にアガリ牌を見逃した場合、その後のロンアガリはできないが、ツモアガリは認められる。流局時にチョンボ扱いとなる。(フリテンになるだけ)
16. フリテンリーチを認める。(リーチ後のアガリ選択を認める事になるが、その際、ツモアガリのみとなる。希望するパイが来るまでツモを繰り返してもよい。また、フリテンである事の宣言は不要)
17. ノーテンリーチは、流局時にチョンボ扱いとなる。(アガリ者があれば、アガリが優先されチョンボとならない)
18. 形式テンパイを認める。(アガリの形が出来ていればよい。アガリとなるパイが全て河に切られていた場合でもテンパイと認められる。ただし、持ちパイの全てを自分で使っている場合は除く)
19. アガリ者は、常に一人。(複数人の同時アガリの場合は頭ハネとなる)
20. 30符6翻(60符5翻)は、切り上げて子で8, 000点、親で12, 000点とする。8翻でハネ満、10翻で倍満、13翻以上で3倍満とする。役満は4倍満。(ダブル役満なし)
21. ノーテン罰符は、場に3, 000点。連ちゃんは、1本場につき300点。
22. 親がノーテンの場合は全て親流れとする。オーラスの場合はゲーム終了となる。(その歳、供託店があれば、トップ取りとする)
23. 途中流局はなし。(九種九牌倒牌・四風子連打・四人リーチ・四カン等で流局することはない)
24. 役満のパオ(責任払い)は、大三元の3組目、大四喜の4組目をポンまたはカンさせた者に適用する。ツモアガリの場合は全点数を、振り込みの場合は放銃者と折半で支払う。積み場がある場合は放銃者の支払いとする。

※裏面へ続く

25. 役満の特例はない。  
ア. 暗カンに対する国士無双のアガリを認めない。  
イ. 国士無双13面待ちの際、1枚でもアガリ牌を捨てているとフリテンと見なし、ロンアガリは出来ない。
26. 旧役を使用しない。(人和、流し満貫、十三不塔、三連刻、カン振り、二翻しぼり、など)
27. アガリ放棄となる場合。発声を伴うすべてのプレーができず、ノーテン扱いとなる。(多牌・少牌のとき。ツモる場合を間違えたとき。間違えてロンやツモと発生し倒牌前に取り消したとき。甚だしい先ツモしたとき。誤ポン・誤チーしたとき。その他、審判長がアガリ放棄を宣言したとき)
28. 赤色パイはドラ扱いとしない。
29. チョンボの場合、他の3人に3,000点ずつ支払う。その曲はやり直しとする。(間違えてロンやツモと発生し倒牌したとき。競技規則14、17のとき。その他ゲームの続行を不可能にしたとき)  
その曲に発生したリーチ棒はリーチ者に返す。ただし、供託棒があればそのままとする。また、チョンボ者が複数の場合、全て罰を受ける。
30. アガリとチョンボが同時に発生した場合は、アガリを優先し、チョンボは免除される。
31. 点棒がなくなった場合は、他の人に借りてそのまま続行する。
32. 得点記入は30,000点を基準に+の部分-の部分のみ記入する。  
(例32,100点の場合+2.1と記入。25,500点の場合は△4.5と記入)

**【順位点】**について

- ※ 1人勝の場合：1位12点／2位△2点／3位△4点／4位△6点
- ※ 2人勝の場合：1位8点／2位4点／3位△4点／4位△8点
- ※ 3人勝の場合：1位6点／2位4点／3位2点／4位△12点
- ★30,000点は勝とする。同順位の場合は、順位点を折半する。
- ※ 得点記入は、得点、順位点、合計まで記入。