

～対局ルール～

☆方式

- ・予選3局
スイス方式変則リーグ
- ・本選
予選上位8名による決勝トーナメント

- ・対局時間1局40分
- ・碁円規定のハンデ戦

☆対局時間

対局時間は両対局者共有の時間の為、一方が時間的不利にならないように、対局者はスムーズな対局進行を心掛けなければならない。

- ・対局者は一手約3分以内に着手するよう心掛けること。
相手が一手5分以上長考する場合、対局者は審判に進言しても良い。
進言された場合、注意1回。注意3回=反則負け
一手10分以上の長考は大会規定に基づき反則負けとする。

☆反則

以下の行為を行ったものは反則負けとする。

- ・二手打ち
- ・10分長考
- ・コウの手番間違い
- ・はがし（肉付き3回）

☆失格

以下の反則を行ったものは失格となる。

4点反則・10点反則はそれぞれイベント罰則点に加点される。

～4点反則～

- ・10分長考2回
- ・故意の二手打ち
※同対局で二回以上行った場合も故意とみなす。
- ・はがし2回
- ・反則行為の黙認（見逃し・助力など）
- ・対局中の口出し
- ・外部情報の参照
- ・反則負け3回
- ・棋品を下げる行為

～10点反則～

- ・買収・賭博・脅迫・八百長・ねつ造・暴力
- ・悪意ある反則
- ・10点反則の黙認（見逃し・助力など）

☆対局トラブル

対局トラブルが起こった場合、「トラブルの申告」に基づいて行動する。

トラブルにより対局再開が困難と見なされた場合、再対局または無効試合とする。

・二手打ち

審判による手番の確認。

また審判と対局者の判断により二手打ちした対局者は反則負けとなる。

二手打ちの不正・ごかましを行った場合「棋品を下げる行為」または「ねつ造」に該当する。

・手番の不明

対局者と審判による手番の確認。

・コウの手番間違い

対局者と審判による手順の確認。

必要であれば局面の復元。

また審判と対局者の判断によりコウの手番間違いをした対局者は反則負けとなる。

・盤面の不明

審判長の判断の基、再対局または無効試合とする。

故意に盤面を崩したと判断された場合「棋品を下げる行為」と見なす。

・対局の不成立

着手禁止点やアゲハマの不獲得など。

審判による復元、または対局者との相談による柔軟な対応。

・結果の不明

無効試合とする。

大会進行と妨害と見なし、両対局者に警告1回。

警告3回で結果の「ねつ造（10点反則）」と見なす。

・はがし（肉付き）

指が完全に離れてる場合はがしとする。

指が完全に離れていない場合は肉付きとする。

また審判と対局者の判断によりはがしをした対局者は反則負けとなる（肉付きは原則3回で反則負け）。

はがしの不正・ごかましを行った場合「棋品を下げる行為」または「ねつ造」に該当する。

- ・口出し

- ①対局者同士の会話のなかで

- 悪意がある（着手の誘導・挑発・重度のボヤキなど）と判断された場合
審判から警告を与える。警告2回で「棋品を下げる行為」と見なす。

- ②観戦者による口出しは「対局中の口出し」と見なし4点反則とする。

- また検討中に対局者の邪魔になると判断された場合

- 「棋品を下げる行為」と見なす。

- ②の場合、その観戦者は大会ブースから退場しなければならない。

☆トラブルの申告について

- ・対局者

- トラブルが発覚した場合、対局を中断し自己解決する。

- 自己解決できないと判断した場合、速やかに審判を呼ばなければならない。

- ・観戦者

- 反則などの疑いがあった場合のみ行うことができる。

- 対局者に対局の中断を要請し、審判を呼ばなければならない。

☆再対局

- ・原則として本来の対局時間が20分以上残っている場合のみ行われる。

- ・1手20秒（切れ1回）とする。

☆無効試合

- ①リーグ戦の場合、正式に終えた対局が他対局者より少なくなる。

- 例 「2勝1無効試合」

- ・勝ち星・勝ち点と同列になった場合、正式に終えた対局数が多い方を優先する。

- 例 「2勝1敗・2勝1無効試合、勝ち点同数の場合前者を優先する」

- ②トーナメント戦の場合、原則再対局を行う。

- トラブルの解決が長引くなど無効試合にしなければいけない場合、

- 両対局者は次の試合に進出できない。なおこれによる他枠敗者の繰り上げは行わない。