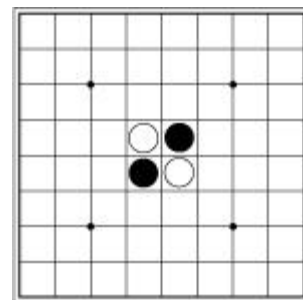


中 央 オ セ ロ 大 会 ル ー ル

- 1 試合時間 1局 20分とする。(個人戦、団体戦共通)
- 2 合図方法 マイクにより、対局開始、終了 5 分前、対局の終了の合図をする。
- 3 先後後手 先後手は選手同士のじゃんけんで決める。じゃんけんに勝った選手が先後手、後手を選ぶことができる。
＜先後手＞・・・黒石 ＜後手＞・・・白石
32 対 32 などの同石で終了した場合は黒の『引き分け勝ち』になるのでよく考えて選ぶこと。
- 4 対局方法
 - ① 盤上に右記のように石を置いて対局開始(選手から見て、黒石が右上と左下)。
 - ② はさむ方法は、タテ、ヨコ、ナナメのいずれの方向も可能で何個でもはさめる。
 - ③ はさむ所がない場合はパスになる。
 - ④ 石の返し忘れ、返し間違いは、選手同士が注意しあい、指摘があれば直さなければならない。(オフィシャルは口出ししない)
 - ⑤ 次の場合は対局終了となり、石の数が多い方を勝ちとする。
 - ・盤上が全部うまった場合
 - ・両者ともパスの場合
 - ・片方が全滅した場合
 - ⑥ 着手は石が盤に触れた時点とする。着手場所の変更(打ち直し)はできない。ただし、意図せずに盤に触れた場合や、相手の石を挟めない場所の場合は、着手とはならない。
- 5 勝 敗
 - ① 試合時間内に対局終了した場合
静かに手を上げ、オフィシャルの指示に従う。石数はオフィシャルが数えるので、盤上の局面を崩さないで待つこと。
 - ② 試合時間内に対局終了しなかった場合は延長戦を行う。
 - ③ 同石数の場合は先後側(黒石側)の『引き分け勝ち』とする。
 - ④ 空きマス(両者が置けずに終了したマス)は、勝者の総取りとし、勝った側の石数に加算する
 - ⑤ 不戦勝の場合の石数は、32 対 32 とする。(引き分け勝ち)
 - ⑥ 反則負けの場合の石数は、64 対 0 とする。
 - ⑦ 対局時計の時間が切れた場合の石数は、64 対 0 とする。



- 6 対局時計
団体戦 30 台、
個人戦で 20 台
必要
- ① 団体戦は第三回戦（準決勝）から、個人戦は第四回戦から、対局時計を使用する。※参加チーム数確定後に変更する場合がある
- ② それぞれの持ち時間は 10 分、切れ負けとする。
- ③ 対局時計を左右どちらに置くかは、黒（先手）側が決める。
- ④ 開始の合図で礼をし、後手が対局時計のボタンを押す。
- ⑤ 時間カウントが始まったのを確認して、先手は自分の手を指し、対局時計のスイッチを押す。以降それぞれ、手を指すごとにボタンを押して相手に手番を渡すことを繰り返す。
- ⑥ 対局時計は石を置く手で操作する（両手は使用しない）。
- ⑦ 押し忘れは選手同士が注意し合う。オフィシャルは関与しない。
- 7 延長戦
対局時計を
使用していな
い対戦での時
間切れの場合
- ① 延長戦は、審判長（またはそれに代わる者）立会いの下、（可能な限り）対局時計を使用し、開始の合図等進行は審判長が行う。
- ② 両者とも持ち時間 30 秒とする。30 秒未満で、石を置き、返すべき石を返し、相手に手番を渡さなければならない。時間内に着手が完了できずに時計を押せなかった場合は、64 対 0 の負け（切れ負け）となる。
- ③ 延長戦中に限り、不正着手（置き間違い、返し忘れ、返し間違い、打てる場所があるのにパス）は、相手選手がそれを指摘した時点で、犯した側の反則負けとする。
- 8 作法
- ① 対局開始の時は「おねがいします」、対局終了の時は「ありがとうございました」とお互いに礼をする。
- ② 対局が早く終了した者は、他の人の迷惑にならないよう静かに待つこと。特に、他の競技者への助言は禁止する。
- ③ 対局中、両手で石を動かさない。
- ④ 必要以上に長考しない。相手が長時間対局を止めているときは、審判員にアピールすることができる。審判員は相手に注意を行い、注意に従わない場合は反則負けとなる場合がある。
- 9 その他
- ① 指導者・見学者は所定の場所で待機し、競技場内へは入らないこと。また、対局中の選手に試合に関する指示やアドバイスはしないこと。審判がそれと見なした場合、選手は反則負けとする。
- ② 勝敗決定後のアピールは、一切受け付けない。