

中 央 将 棋 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 先手、後手は振り駒で決める。対局者同士がじゃんけんをし、勝った者が「歩」を5枚振り、表「歩」が多く出れば先手、裏「と」が多く出れば後手となる。
- 4 反 則 主な次の禁じ手などは反則とする。
 - ① 二 歩
 - ② うち歩詰め(突き歩詰めは反則としない。)
 - ③ 行きどころのない駒
 - ④ 待った(打ち直し)
 - ⑤ 対局中相手以外の他者から指示や助言を受けたとみなした場合
- 5 反則行為の取扱い 反則行為の取扱いは次の通りとする。
 - ① アピール 相手の手番が終わって自分が指すまでに、審判員に申し出て確認を受ける。審判が反則を認めれば反則負けとする。
 - ② 選手同士で解決 反則を指摘し、指し直して解消することに、双方が了解して続行する。
 - ③ 相手の反則があつたにも関わらず、自分の手番を指した場合は、そのまま対局を続行することとする。その後のアピールは受け付けない。
 - ◎二歩は、どの時点でもアピールを受け付け、反則負けとする。
- 6 勝 敗
 - ① 試合時間内(20分以内)に勝敗が決定した場合
勝った方が静かに手を上げ、審判員の指示に従う。
盤上の局面をくずさないで待つこと。
 - ② 試合時間内に勝敗が決しなかった場合(対局時計が無い試合で)
《団体戦》 引き分けとする。ただしそれによって両チームの勝率が同じになる場合は、全員の抽選により勝ちチームを決定する。
《個人戦》 審判が勝敗を判定する。その結果引き分けの場合は、振り駒にて決定する。※判定に対する抗議は一切受け付けない。
- 7 対局時計 ① 団体戦は第三回戦(準決勝)から、個人戦は第三回戦から、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
団体戦 30台、

個人戦で 20 台
必要

- 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、後手側が決める。
- ④ 開始の合図で礼をし、後手が対局時計のスイッチを押す。
- 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、手を指すごとにスイッチを押して相手に手番を渡すことを繰り返す。
- ⑥ 対局時計は駒を指す手で操作する（両手は使用しない）。
- ⑦ 押し忘れは選手同士が注意し合う。審判・ワイルドは関与しない。

8 作 法

- ① 対局開始時は「おねがいします」、対局終了時は「ありがとうございました」とお互いに礼をする。
- ② 持ち駒は、駒台の上に置く。
- ③ 対局が早く終了した者は、他の人の迷惑にならぬ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。

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。対局中の選手への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。また、見学・応援者による私語が対局の妨げとなる場合には、選手が集中して競技に臨める環境を確保するため大会運営上の判断により、退室とすることがある。
- ② 対局中に先手、後手が分からなくなった場合、審判員は対局者に確認し、それでも先手、後手がわからない場合は対局を止め、審判員によって判定協議を行う。判定不可能の場合は振り駒で次の手番を決定する。
- ③ 双方が対局時計を押し忘れ、一方の選手の持ち時間だけが消費されていた場合や、なんらかの理由で途中から対局時計が正常に動作しなくなった場合は、一旦試合と対局時計を止め、審判長を呼んで指示を仰ぐこと。
- ④ 千日手 審判へアピールし指し直しをする。指し直しは先後の手番を入れ替え（対局時計の左右は入れ替えない）、持ち時間はその試合の残り時間とする。連続王手の千日手は反則とする。
- ⑤ 相入玉 入玉の状態になった場合、審判員へアピールし勝敗判定をする。判定は 27 点法で行い、両者が 27 点を持つ場合は、後手勝ちとする。