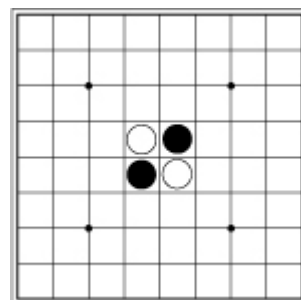


中 央 オ セ ロ 大 会 ル ー ル

- 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 先手、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手、後手を選ぶことができる。
＜先手＞・・・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 同石数の場合は先手側(黒石側)の『引き分け勝ち』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 4 回戦（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。
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 勝敗決定後のアピールは、一切受け付けない。