

# 神戸チェス選手権 2024 大会規則書

## 第1章 大会概要

### 1.1 スケジュール

本大会は別途“神戸チェス選手権 2024 大会要項”に記載のスケジュールで行う予定だが、状況に応じて多少の変更を施すことがある。

### 1.2 順位付け

各対局後に以下の得点を付与する。

勝ち：1pt

ドロー：0.5pt

負け：0pt

強制bye：1pt

事前申告bye：0.5pt

無断bye：0pt

最終的に以下の優先順位に従って得点順に順位をつける。上位 6 分の 1（端数切り上げ）は全日本選手権の出場権が得られる。

(1)総得点

(2)Buchholz Cut-1

(最低得点の対戦相手を除く全ての対戦相手の総得点)

(3)Buchholz

(全ての対戦相手の総得点)

(4)Sonneborn-Berger

(勝った相手の総得点と、ドローだった相手の半分の得点の合計)

(5)くじ

ただし、(5)くじに関しては、全日本選手権の出場権が絡む場合にのみ行う。

## 第2章 対局中のルール

### 2.1 持ち時間と棋譜

持ち時間は 30 分+30 秒/手のクラシカル戦であり、棋譜は最後まで記入すること。

### 2.2 対局時計

対局時計は原則として黒番から見て右側に置くのが一般的だが、最終決定はアービターが行う。また、対局時計は駒を動かした手と同一の手で押さなければならない。黒番の競技者が対局時計を作動させることで対局が開始される。

### 2.3 着手

(i)対局中に駒の位置を直したい場合は相手の了承が必要であり、了承を得ず駒を触った場合は、その駒を動かす合法手が存在すれば必ず動かさなければならない（タッチアンドムーブという）。

(ii)上記に関し、該当の駒を動かす合法手が存在しない場合は他の駒を自由に動かすことができるが、反則（イリーガルムーブという）は1回にカウントする。イリーガルムーブにおける裁定については後述する。

(iii)駒を動かし手を離れた瞬間に着手完了と見なし、以降の指し手の変更はできない。手を離すまでは移動先の変更はできるが、タッチアンドムーブは有効である。

(iv) キャスリングの際はキングから動かさなければならず、また片手で行わなければならない。

(v) プロモーションの際は原則として既に取られた駒を使用し、卓上に存在しない場合はアービターを呼ぶこと。ルークを逆さまにする、ポーンを2つ置くなどでクイーンの代わりにすることは認めない。

## 2.4 イリーガルムーブ

対局中における以下の行為をイリーガルムーブと見なす。

- ・駒に触れた後に他の駒を動かす
- ・動かすことができない駒に触れる
- ・着手完了後の指し手の変更
- ・動けないマスへの駒の移動  
(ルークを斜めに動かす等)
- ・両手使用
- ・チェック放置
- ・自殺手
- ・その他違反行為

イリーガルムーブを行った場合は相手の持ち時間を2分追加する。また、同一対局中にイリーガルムーブを2度行った競技者はその時点で負けとする。

相手のイリーガルムーブに気づいた際はその場で対局時計を一時停止し、アービターを呼ぶこと。主張があったもののみ裁定を行い、主張が無い場合はアービターが現認していても対応しない。また、対局後の主張は受け付けない。

※チェック放置、自殺手による指し直しの際も、タッチアンドムーブは有効である。

## 2.5 電子機器類

対局中、携帯電話等の電子機器類は電源を切り靴の中にしまうこと。対局中に音が鳴った電子機器類の所有者はその時点で負けとする。また、対局終了後も対局室内では電子機器類の使用を禁止する。

## 2.6 離席

対局中の離席は相手の手番時にのみ認める。自分の手番時に急な体調不良等やむを得ない理由で離席を望む場合は、アービターを呼ぶこと。

## 2.7 観戦

対局者の思考を妨げない範囲で観戦することは構わないが、候補手、形勢、イリーガルムーブ等についての助言や主張は禁止とする。

## 2.8 検討

検討室は用意していないので、検討の際は他の対局の妨げにならないよう小声で行うこと。

## 第3章 対局結果

### 3.1 勝敗

チェックメイトや投了が発生すればその時点で終局となり、勝敗が決する。持ち時間が切れた場合は原則として負けとなるが、相手にチェックメイトに必要な戦力が残っておらず且つ理論上チェックメイトが不可能な場合はドローとする。

### 3.2 ドロー規定

以下の場合にはドローとする。

- (i) 双方戦力不足
- (ii) ステイルメイト
- (iii) 同一局面が3回出現
- (iv) 駒取り及びポーンの進行がないまま  
50手が経過 (50手ルール)
- (v) 双方がドローに合意

これらのうち(iii)(iv)に関しては、アービターによる棋譜の確認が必要である。出現した場合は対局時計を一時停止し、アービターを呼ぶこと。ただし、双方が合意している場合はアービターを呼ばず(v)として処理して構わない。

### 3.3 ドローオファー

3.2(v)は一方がドローオファーをし、他方がそれに合意することにより成立する。ドローオファーの際は、「駒を動かす→ドローの提案→対局時計を押す」が一連の流れである。ドローオファーを受けた競技者は、着手し対局時計を押せば続行の意思表示と見なす。

### 3.4 結果報告

終局後はお互いの棋譜用紙にサインをし、アービターに結果を報告すること。棋譜は一度回収し、大会終了後に返却する予定である。

## 第4章 その他注意事項

(i) 第1Rのペアリングは、受付締め切り時刻である9:20の時点で会場にいる者で行う。

(ii) byeの事前申告は大会3日前までに申し入れること。

(iii) スケジュールに著しく支障をきたす程度の長手数対局が発生した場合、対局途中であってもアービターの判断で結果裁定を行うことがある。

(iv) 本大会規則書に違反した者には警告を与えることがある。また、悪質であると判断した場合は、退場等、相応の措置をとることがある。

## 第5章 本大会規則書の改正

本大会規則書の条文の改正、削除、追記を希望する場合は、具体的な内容及び理由を大会前日の正午までに以下のアドレス([kazuki17d@i.softbank.jp](mailto:kazuki17d@i.softbank.jp))まで申し入れること。主催者側で協議を行い、認められた場合は本大会規則書の改正版を再度全員に通達する。