

# 関西アマチュア囲碁普及会「碁円」イベント規定

## 1. イベントの基本

### 1.1 イベントの種別

メインイベント、サブイベントの2つの種別に分けられる。

メインイベントは「碁円」、あるいはその選んだイベント主催者によって運営され、「碁円」あるいは主催する団体名が入っているイベント。

サブイベントはそれ以外のイベント、すなわち、「碁円」など特定の名前が入っていないイベントをサブイベントと呼ぶ。

### 1.2 イベント情報の公開

「碁円」は「碁円」が主催するイベントの情報をいつでも公開する権利を有する。イベント情報の中には、戦略の解説、会話の内容、ビデオ撮影などが含まれる。イベント主催者も、イベント情報を公開する権利を持つ。

### 1.3 イベント上の役職

イベントのために、以下の役職が定義されている。

- ・ イベント主催者
- ・ 審判長
- ・ 審判
- ・ スコアキーパー
- ・ プレイヤー
- ・ 観客

上記のうち最初の4つの役職は、イベントのスタッフである。1人の個人が複数のスタッフとしての役職を兼ねてもよい。イベントで審判でない個人は、本人がプレイしていない対局に関しては観客である。取材者も観客として扱われる。

### 1.4 参加資格

以下の例外を除いて、「碁円」主催のイベントには誰でも参加することができる。

- ・ 「碁円」の方針によって特に参加を禁止されている個人

- ・イベント主催者やイベント会場の規定によって禁止されているプレイヤー

イベント・スタッフは以下の条件のいずれかを満たしている個人のみ務めることができる。

- ・「碁円」のメンバー
- ・「碁円」によって認められた個人

### 1.5 イベント主催者

イベント主催者は、イベントの運営のための以下のようなことに関して責任を持つ。

- ・イベントに必要と思われるだけの場所を確保する
- ・イベント当日に先んじてイベントを宣伝する
- ・イベント運営のために必要なスタッフを集める
- ・イベント運営のために必要な物品を供給する

### 1.6 審判長

イベントでは、論争の裁定やルールの解釈その他公式な決定を下すために、審判長がその場に必要である。審判長はイベントにおいて最終の裁定権限者であり、すべてのイベント参加者はその解釈に従わなければならない。

審判長の責任には、以下のようなものがある。

- ・プレイヤーが自ら気付いたか指摘されたかに関わらず、対局のルールまたはイベントの規定への抵触行為を処理するための必要な行動を取らせることを保証する。
- ・必要に応じて、審判に役目を割り振る。

しばらくの間任を果たせない場合、必要であれば、審判長は一時的に他の審判に義務を渡してもよい。また、そうしなければイベントの完全性が損なわれるような特別な条件下においては、イベント主催者は審判長に代わってもよい。

### 1.7 審判

審判はプレイヤーや観客の質問に答えたり、不正な着手を処理したり、その他妥当な要請に応えるために存在する。

審判は一般に、現在の対局の局面に関してプレイヤーが判断するための助力をするものではないが、ルールを示したりすることはできる。審判は、教育のためにプレイヤーが対局の局面を理解するための助力をしてもよい。プレイヤーがテーブルから離れて質問をしたい場合、その要求はほとんどの場合において認められるべきである。

審判は対局上の不正な行動を防ぐために介入してはならない。ルールが破られた直後に介入し、問題が複雑化するのを防ぎ、対局の完全性を復元し、必要に応じて懲罰を与えること。

## 1.8 スコアキーパー

スコアキーパーは、イベントを通して、適正な組み合わせとイベント記録を作ることを任務とする。スコアキーパーの責任には、以下のようなものがある。

- ・適正な組み合わせを毎ラウンド作成し、ラウンドの結果を正確に入力すること。
- ・スイス式最終ラウンドの前後に掲示するための順位表を作成すること。他のラウンドについても審判長の裁量により掲示してもよい。
- ・スコアキーパーの処理上発生した問題をすべて、審判長と協力して解決すること。

審判長は、スコアキーパーの処理上で発生した問題を解決するための行動の決定に関する最終権限を持つ。

## 1.9 プレイヤー

プレイヤーには、以下の責任がある。

- ・スタッフ、他のイベント参加者、観客に対して棋品を保ち、常に棋品を下げる行為を慎む
- ・明瞭で適正な対局の局面を保つ
- ・告知された開始時間ならびに時間制限に従う
- ・対局内でルールやポリシーの違反を見つけた場合に注意喚起する

- ・買収、賭博、対局結果の捏造の提案があったり、イベントの対局結果に矛盾を見つけたりした場合に審判を呼ぶ

- ・参加受付をしていないにも関わらず、イベントに参加するという行為をしない

- ・この文書に含まれる規定を知ること。

- ・物理的にそのイベントに出席すること。

- ・チームの各個人はプレイヤーであり、マッチ結果のスリップに正確に記入するなど、イベントの手順上求められることに関して同等に責任を持つ。プレイヤーが対局に関して責任を有するのはその本人の対局だけであり、チームメイトの別の対局に関する責任はないが、観戦しているチームメイトの対局で起きたルールの誤りを指摘することが期待される。

自身の責任を果たさなかったプレイヤーは、懲罰を受ける。

「碁円」は事前の予告なしでプレイヤーの参加を禁止させる権限を留保する。

## 1.10 観客

イベント会場に存在し、かつ上記のどの分類にも当てはまらない人物は観客である。

観客は、対局の進行中ならびにイベント進行中、プレイヤーも静寂を保つことが求められている間静寂を保たなければならない。ルールの違反を見つけたと思った場合、可能な限り早く審判を呼ぶことが望ましい。

プレイヤーは、観客が対局を見ないように要請することができる。その種の要請は審判に申請すること。スタッフは観客に対局を見ないように指示することができる。

## 2. イベントの機構

### 2.1 対局の構成

一方が勝つまで対局は続けられる。

### 2.2 対局開始前の手順

以下の手順を各対局の開始前に適当な時間内で行なわなければならない。

1. ハンデの有無の確認。
2. 互先であれば「にぎり」で先手後手を決定する。そうでなければ、規定の置石を置く。
3. 対局時計を使用する場合は、白番側が時計の位置を決定する。

すべてのプレイヤーが開始前の処理を完了したら、対局は開始したものとして扱う。対局開始前の手順は、対局開始が宣言される前に行なってもよい。

### 2.3 対局の投了

対局が終わっていない限り、プレイヤーは投了することができる。

謝礼の類と引き替えに、投了してはならない。それらの行為は〔買収行為〕となる。

プレイヤーが対局しようとしめない場合、そのプレイヤーはその対局を投了したものとして扱う。

### 2.4 対局終了時の手順

対局の終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、その時点で対局時計を使用し秒読み(何秒かはイベントによって異なる)で対局を行う。

(裁定に時間がかかったなどの理由で)ジャッジ(審判)が延長時間を与えた場合、対局終了時の手順はその延長分が終わるまで開始されない。

### 2.5 時間延長

審判が、対局時間が進行中に1分以上対局を中断させた場合、その対局の時間を適宜延長させるべきである。

### 2.6 イベントからの棄権

プレイヤーはいつでもイベントから棄権できる。プレイヤーが第1ラウンド開始前に棄権した場合、そのプレイヤーはそのイベントに参加していないものとして扱われる。

イベントから棄権することを選んだプレイヤーは、次のラウンドの組み合わせが生成される前にスコアキーパーか審判にその意志を伝えなければならない。スコアキーパーが次のラウンドの組み合わせを作り始めた以降に棄権を告げたプレイヤーは、そのままそのラウンドは組み合わせられる。どちらのプレイヤーもマッチに姿を見せなかった場合、スコアキーパーに報告しない限り、そのイベントから両方のプレイヤーとも棄権したのものとして扱う。

スコアキーパーに報告することなく大会から棄権することを故意にする、あるいは繰り返すプレイヤーは、「碁円」のイベントに参加禁止を含む懲罰の対象となりうる。

棄権したプレイヤーは、審判長の判断によってイベントに再参加することができる。

謝礼の類と引き替えに、イベントから棄権してはならない。その行為は〔買収行為〕となる。

## 2.7 記録を取ること

プレイヤーは対局中に記録を取ってもよく、その記録をその進行中に参照してもよい。対局開始時に、各プレイヤーの記録用紙は空白でなければならず、対局中ずっと見える状態でなければならない。

プレイヤーはその記録について他のプレイヤーに説明したり公開したりする必要はない。ジャッジ(審判)はプレイヤーの記録を提示させたり、その記録について説明を求めたりすることができる。

プレイヤーは、以前の対局の記録や詰碁の本など、それ以外の記録を対局中に見てはならない。

記録用紙3枚以上といった、度を越えた量の記録を取る、または見ることは認められず、〔遅いプレイ〕として懲罰を受ける事もあり得る。

## 2.8 電子機器

プレイヤーは対局中には、記録を取ったり、他人と意思疎通したりできる電子機器を使ってはならない。(この例外は、対戦相手の許可を得て個人的な通話を受ける場合だけである。)

電子機器が許容された場合でも、プレイヤーはそれを用いて戦略的な助言を得たりしてはならない。個人的な通話以外で対局中に電子機器を用いる場合、それは全てのプレイヤーに公開されなければならない

イベントの審判長や主催者は、対局中の電子機器の使用についてさらなる制限や禁止を加えてもよい。

## 2.9 ビデオ・カバレッジ

対局の生中継や録画放送のために動画を用いるものがある。プレイヤーは、カメラに撮られることを拒否することができる。

ビデオ・コメンテーターは、イベント上観客として扱われるが、中継対象のプレイヤーに聞こえない限りにおいて対局中に話すことが認められている。彼らはカバレッジの間、イベント関係者全てに対して敬意を払う責任がある。観客はまた、控えめであれば対局の記録を取ることも認められている。

## 3. イベント規定

### 3.1 タイブレイカー

以下のタイブレーカーを用いて、イベントにおけるプレイヤーの順位を決定する。

1. マッチ・ポイント
2. オポ (オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ)

## 4. 意思疎通

### 4.1 プレイヤーの意思疎通

プレイヤー間の意思疎通は、対局を行うための根本である。プレイヤーが発言その他の方法で示すときにしてよいこととしてはならないことにはっきりと線引きをしておく必要がある。これは、紳士的かつトーナメント・プレイヤーに求められることを明確に示す。

プレイヤーは「対局のルールによって与えられる選択肢をよく理解していること」「現在の局面にある相互作用によく気付くこと」「よい戦術的計画」によって有利を得るべきである。プレイヤーは対局の進行中に対戦相手を助ける必要はない。

状況によらず、プレイヤーは礼儀正しく敬意をもって対戦相手に接することが求められている。そうしない場合、〔棋品を下げる行為〕の懲罰を受けることになりうる。

対局内情報は「共有情報／Free Information」「秘匿情報／Private Information」の2つに分類される。

共有情報は、全てのプレイヤーが、対戦相手の妨害や省略なしにこの情報を得る権利がある情報である。共有情報を提示するように対戦相手に求めて得られなかった場合、審判を呼んで状況を説明するべきである。

共有情報には以下のものがある。

- ・どちらのプレイヤーの手番なのかどうか
- ・「コウ」において、どちらのプレイヤーの取り番かどうか
- ・「着手禁止点」

共有情報でないものは秘匿情報となる。

意思疎通に関する規則は以下のとおり。

- ・審判による質問に対しては、プレイヤーは情報の区分に関らず、必ず（正確に、完全に）答えなければならないが、対戦相手に聞こえないようにテーブルを離れてから答えてもよい。
- ・プレイヤーは共有情報に関して、完全に、誠実に答えなければならない。

## 5. イベント規定抵触行為

### 5.1 故意の違反

故意の違反は許されない行為である。審判長は、故意の違反に関するすべての申し立てをよく検討し、プレイヤーが不正な行為をしたと判断した場合には「碁円違反処置指針」に基づく適切な懲罰を与える。すべての失格者には、後に「碁円」の再調査を受け、更なる懲罰が適用される可能性がある。

### 5.2 買収

棄権、投了、その他对局内の決定は、見返りがあるものであってはならない。そのような見返りについて申し出ることには禁止されており、それらは買収とみなされる。申し出があった際に即

座に審判を呼ばなかった場合、両方のプレイヤーが同様に処罰される。プレイヤーは、イベント・スタッフに対して裁定の結果に影響を与える目的で提案をしてはならない。

対局の結果は無作為にあるいは勝手に決定されてはならず、通常の対局によって決められなければならない。サイコロの振り合い、コイントス、腕相撲、その他のゲームの結果によって決めるなどは認められない。

プレイヤーは他の対局と関連して同意を導いてはならない。プレイヤーは他のテーブルの対局の状態を見て判断しても良いが、対局中に席を離れたり、その他の方法でこの種の情報を得るために過剰な努力をすることは認められない。

### 5.3 賭博行為

イベント参加者、スタッフ、観客は、イベント、対局の結果並びにそれらの一部に関しての賭けを行ってはならない。

### 5.4 棋品を下げる行為

棋品を下げる行為は決して容認されない。イベント参加者には、礼儀正しく敬意に満ちた振る舞いが必要である。棋品を下げる行為にはたとえば以下のようなものが含まれる。

- ・不敬を働く
- ・常識的に考えて嫌がらせ、いじめ、つきまといと思われるような行動をする
- ・スタッフ、プレイヤー、観客に対して、言い争ったり、けんか腰に振舞ったり、侮辱したりする
- ・観客やスタッフも含む参加者のプライバシーや安全性を侵害する
- ・他の参加者をいじめ、侮辱、威嚇する目的でソーシャルメディアを使う
- ・イベント・スタッフの指示に従わない

スタッフは気がついた問題のありうる行動を可能な限り早く調査し、その行動が繰り返されないよう行動すること。棋品を下げる行為はすべて「碁円」の調査を受けることになる。

## 5.5 遅いプレイ

プレイヤーは、どれだけ状況が込み入っていようとも、時間を守って手番を進めなければならない。プレイヤーは、告知された時間内に対局を終わらせられるペースを守る義務がある。時間稼ぎは許されない。プレイヤーは審判に、その対局が遅いプレイでないか見るように頼んでもよい。その種の要求は、イベントの状況によっては受け入れられない場合がある。

## 5.6 外部情報の参照

対局の進行中、プレイヤーはプレイについての助言を観客に求めてはならず、同様に観客はプレイについての助言をプレイヤーに与えてはならない。