大会運用の覚え書き

実際の運用ができる覚え書きです。参考になれば幸いです。

対局規定（抄）

１「手合い、先手・後手の決定」

　全局平手戦にて行い、先後の決定は振り駒とする。

２「対局時計」

　対局には対局時計を用い、その位置は後手が決めることができる。対局時計は指した手で押さなければならない。対局時計を逆の手で押した場合は、審判長の判断で失格となるときもある。

３「持ち時間」

　持ち時間は１０分から１５分とし、使いきると１手３０秒未満の秒読みとする。

４「反則」

　対局相手に以下の行為があった場合、反則勝ちとなる。該当者は対局時計を止め、すみやかに審判長に申し出ること（対局者以外は反則を指摘しないこと）

(1) 対局開始後、遅刻者の時間が切れる遅刻。

(2) 対局中、対戦相手以外の助言、批評を受けること。

(3) 禁じ手（二歩、打歩詰め、行けないところに駒を動かす、行き所のない駒を打つ、成れない駒の成りなど）

(4) 二手連続の着手。

(5) 待った（駒から手を離したら、着手を変更できない）。公式に棋譜の記録を行わない対局では、対局者が反則を指摘しない場合は、反則とはならない。その指摘は指した直後でなくても、盤面に残っている場合は行うことができる。また、反則があっても、投了が優先する。

５「干日手」

　同一局面が４回発生した場合、千日手となる。対局時計を止めてすみやかに審判長に申し出ること。同じ対局での千日手は２回まで認め以下のように対処する。

　１回目：残り時間はそのままで先後を交代して指す。（時計の位置は変更しない）

　２回目：抽選により、勝敗を決める。抽選方法は審判長に一任する。

６「持将棋と判定の時期」

　双方入玉模様となった場合、審判長の判定で持将棋が成立する。２７点法（大駒５点、小駒１点）で、点数の多い方を勝ちとする。ただし、同点の場合は後手番の勝ちとする。また、双方入玉模様となっていなくても、審判長は勝負の判定をすることができる。

７「マナー」

　以下の行為は慎み、正々堂々と対局すること。

(1) 対戦相手や対局所の迷惑となるような行為。

(2) 対局場内での飲食（蓋付きの飲み物は可）。

(3) 対局場内で騒がしくすること。

８「その他」

　問題が生じた場合は、対席時計を止め、対局を中断し、すみやかに審判且に申し出て審判長に一任すること。

９　審判長の役割

(1) 対局着から反則の指摘があったとき立ち会う。

(2) マナーの悪い生徒（対局時計の逆手押し等）を注意し、是正されない場合は、反則負け等の処置をとる。

(3) 持将棋と千日手の判定。

(4) その他、トラブルへの対応（審判長は反則の指摘をしない）

試合形式および細則

１　試合形式

　(1) 予選

　　スイス式トーナメント４回戦を行う。

　　・原則として、同じ成績の者同士で組み合わせる。

　　・原則どおり組み合せができないとき（同じ成績の者の総数が奇数の場合など）は、できるだけ　　　近い成績の者同士で組み合せる。

　　・全参加者が奇数の場合は、Bye（不戦勝）選手を決める。ただし、不戦勝は１人につき１回。

　　・どの組み合せも一回限りで、同じ相手と二度以上対局することはない。

　(2) 決勝トーナメント

　　予選が４勝または３勝１敗の選手を決勝トーナメント進出者とする。

　　・決勝トーナメントの対戦相手は別紙のように決める。

２　細則

　(1) 選手番号

　　選手番号は、前日に抽選をして決定する。その際に、各都道府県での優勝選手をシードとし、若い選手番号となるように考慮する。

　(2) 同県対戦

　　同県対戦については、予選ではできるだけ避ける。ただし、スイス式トーナメントの原則を損なうような場合は、同県対戦もあり得る。また、決勝トーナメントにおいては考慮しない。

　(3) タイブレーク

　　１勝ごとに勝ち点１とし、順位については、まず勝ち点が多い者を上位とする。タイブレーク（同じ勝ち点）になったときには、以下のような優先順位で順位を決定する。

　　　①ブックホルツBuchholz…………………対戦相手の勝ち点の総和

　　　②バーガーBerger…………………………勝った相手の勝ち点の総和

　　　③メディアンMedian Buchholz…………対戦相手の成績上下を引いた残り２つの勝ち点の総和

　　　④プログレスProgress……………………各回戦の勝ち点の総和

　　　⑤選手番号の小さい選手を上位として、便宜上扱う。

　(4) Bye（不戦勝）規定

　　Byeに関する勝ち点については、以下のとおりとする。

　　・Byeであっても勝ち点は１として扱う。

　　・Bye自身の勝ち点は試合数×０.５とする（４回戦では、勝ち点２となる）。

　(5) 遅刻規定

　　理由に関わらず、対局時間が来ても選手が着席していないときは、対局時計を押す。対局時計を押すのは、審判（運営者）とする。

　　持ち時間を過ぎても選手が来ないときは、

　　１人だけ来ないとき－－遅刻した選手は負け（勝ち点を０とする）

　　　　　　　　　　　　　相手選手は勝ち（勝ち点を１とする）

　　２人とも来ないとき－－両選手の負け（両選手の勝ち点を０とする）

　(6) 欠席・途中退出規定

　　欠席・途中退出の申し出があった選手については、以降の参加はできないが、それまでの成績は残す。

　　ペアリングが発表される前－－欠席・途中退出選手を削除してペアリングを行う。

　　ペアリングが発表された後－－欠席・途中退出選手は負け、（そのラウンドの勝ち点を０）

相手選手は勝ち（勝ち点を１とする）とする。

　(7) 引き分け規定

　　スイス式トーナメントにおいては、引き分けは勝ち点０．５点として計算されるが、「対局規定」通り引き分けは認めない。

　(8) スイス式トーナメントのソフト

　　京都府と福岡県の高校教員が共作したスイス式トーナメントΣエーデルワイス3.04を使用する。

　　フリーソフトで、http://www.vector.co.jp/soft/win95/game/se500525.html でダウンロード可

　　※ペアリングの種類=1、ペアリングの優先=0と設定している。例）決勝トーナメントが３５名の場合

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| １位選手 |  |  | | |  |  |  | |  |  |  | | |  | ３位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  | | |  | | |
| Ａ | Ｃ |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| １７位選手 | １９位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  | | |  | | |
| １６位選手 | １４位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  |  | |  |
| ９位選手 | １１位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  | | |  | | |
| ２４位選手 | ２２位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| ２５位選手 | ２７位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  | | |  |  |  | | |
| ８位選手 | ６位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  | |
| ５位選手 | ７位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  | | |  | | |
| ２８位選手 | ２６位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| ２１位選手 | ２３位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  | | |  | | |
| １２位選手 | １０位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  | | | |
| １３位選手 | １５位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  | | |  | | |
| ２０位選手 | １８位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| ２９位選手 | Ｂ |
|  |  |
|  |  |
|  | | |  | | |
| ４位選手 | ２位選手 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  | | |  |  | | | |  |  | | |  |  |
| ３２位選手 |  | | | | | | | | | | | | | | ３０位選手 |
|  | Ａ | | |  | | | | | | Ｃ | | |  |
|  |  |
| ３３位選手 | ３５位選手 |
|  | | | | | | | | | | | | | |
|  |
|  |  | |  | | | | | | | | | |  | | ３４位選手 |
|  | |  |  | | | | | | | | Ｂ |  | |
|  |  | | | | | | | |  |
|  | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | ３１位選手 |
|  | | | | | | | | | | | | | |

「競技進行係」業務分担細案

１　運営要員（教員）

(1) 試合統括、男子個人戦、女子個人戦の担当者各１名ずつ

２　運営要員（生徒）

(1) ＰＣオペレータ　男子の部、女子の部を各１名ずつ

(2) 勝敗受付　　　　男子の部、女子の部を各１名ずつ

(3) 最終確認・掲示　男子の部、女子の部を各１名ずつ

(4) 受付案内　　　　男子の部、女子の部を各数名ずつ

３　前日までの業務

(1) 選手名簿の作成

(2) 対局テーブル用番号札の作成

(3) スイスエクセルソフトの作成・動作確認

(4) 抽選の準備

４　前日の業務

(1) 抽選

男子と女子の２つの抽選箱を準備し、男女に分けて抽選させる。抽選用紙の両方に氏名・学校名を記入させ、さらに都道府県順位が１位の選手はシードとし丸をつけさせ、抽選番号から1000を引いたものを新しい抽選番号とする。

なお、抽選を依頼されたところは、適宜抽選を行う。

　　　抽選終了後の処理

・抽選に来なかった選手の分を係で抽選を行う。

　　　・全選手の抽選番号が確定したところで、抽選番号の若い順に１から順に選手番号を振る。

　　・対局カードの作成し、対局テーブルに置く。

　　　・予選１回戦のペアリングを動作し、同県対戦などを確認する。

　　　・スイスシステム掲示プリントの印刷

(2) 会場設営（机・椅子の設営＝各係合同）

(3) 競技本部の設営………男女ごとに「結果受付」

(4) 事務用品の確認………ボールペン、マジックペン（プロッキー赤）、鉛筆、消しゴム、延長コード、Ａ４(４色と白)、Ａ３（白）掲示用はＡ３（Ａ４でプリンタ出力し，コピー機でＡ３に拡大）配布資料はＡ４とする。

(5) 各対局テーブルに番号の三角札を置く（会場設営図を参照）

(6) 各対局テーブル上の設置………盤、駒、対局時計、三角札、鉛筆、消しゴム(２盤で１個)

抽選後は、対局カードを盤上に配置する。

(7) 指示用掲示物

(8) 掲示場所、資料置場の確認、コピー機・印刷機の動作確認

５　当日の業務

☆予選４回戦

　対局前…………受付案内係は、ペアリング一覧表を受け取り選手を所定の対局テーブル座らせる。

　対局開始後……受付案内係は、対局が終了した選手両名に対して、対局結果を対局カードに書か

　　　　　　　　　　　　　　　せ、「勝敗受付」に両者を案内する。

勝敗受付係は、勝った選手の対局カードに○、負けた選手のカードに×がついてい

　　　　　　　　　　　　　　　ることを確認し、ＰＣオペレータ係に対局カードを渡す。

もし、間違っている場合は、両対局者の目の前で訂正すること。

ＰＣオペレータ係は、ペアリングの左の選手が勝ったら１、負けたら０を入力し、

　　　　　　　　　　　　　　　選手番号を入力し、新しい対局カードを出力する。古い対局カード

　　　　　　　　　　　　　　を最終確認係に渡す。（時々、ファイルを上書き保存する）

最終確認係は、新旧の対局カードの両方に勝った選手の対局カードに○、負けた選

手のカードに×がついていることを確認する。両対局者にも確認さ

　　　　　　　　　　　　　　　せる。古い対局カードを破棄し、新しい対局カードを対局者に渡す。

もし、間違えがあれば、古い対局カードに「再入力」と記入し、

　　　　　　　　　　　　　　　古い対局カードを勝敗受付係に戻す。

　終了した対局が増えてきたら、終了していない対局を受付案内係は確認し、担当教員に連絡する。

全対局終了………ＰＣ入出力係は、『Ｒ？』を印刷し、最終確認係がこれを掲示する。

「ペアリング？(次)」のボタンをクリックし、

『選手No順』『Ｒ？(次)』および印刷し、最終確認係が掲示。

　　　　　　　　　４回戦後は「最終順位確定」ボタンをクリックし、『Ｒ４』『成績順』を印刷大会運営

０　準備

　(1) 全選手を対象に抽選を行い、１から順に選手番号を振る。

　　　ただし、シード選手については、若い選手番号を振る。(抽選番号から1000を引く)

　全国大会では各県１位の選手をシードとする。

　(2) 全選手数の半分の将棋盤にテーブル番号を振る。鉛筆をテーブル毎に１本置く。

　(3) Ａ４用紙の半分サイズＡ５用紙(白)を配布し、名前等の確認を行う。ミスがあれば、

　　タグ「名簿」のデータを訂正する。ただし、用紙の再印刷はしない。

１　１回戦

　(1) 欠席・辞退者を確認して、居れば、その選手を除く。

　(2) １回戦のペアリングを発表する。

　(3) テーブル番号に着席して、対戦相手の確認を行う。相手の対局カードに自分の名前および

　　所属を書く。振り駒で、先後を決める。

　(4) 対局開始。

　(5) 対局終了後は、自分の対戦用紙に勝敗（勝ったら○、負けたら×）を記入する。

　(6) 対局結果は、対局者２名が揃って、勝敗受付係が受け、２名の対局カードと確認する。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　間違っていれば、両対局者の前で訂正すること。

　(7) ＰＣオペレータ係は、２名の対局カードを基に入力し、新しい対局カード(赤)を印刷する。

　(8) 最終確認係が提出した２名の対局カードと印刷した対局カードの対局結果が確認して、新

　　しい対局カードを半分に切って両対局者に渡し、最終確認をしてもらう。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　もし、間違っていれば、最終確認係が、古い対局カードに「再入力」と記入し、勝敗受付係に　　戻す。

　(9) 全対局終了後、ここまでの成績を発表する。

２　２回戦

　(1),(3)～(6),(8),(9)は１回戦と同様なので省略

　(2) ２回戦のペアリングを発表する。

　(7) ＰＣオペレータは、２名の対局カードを基に入力し、新しい対局カード(緑)を印刷する。

３　３回戦

　(1),(3)～(6),(8),(9)は１回戦と同様なので省略

　(2) ３回戦のペアリングを発表する。

　(7) ＰＣオペレータは、２名の対局カードを基に入力し、新しい対局カード(黄)を印刷する。

４　４回戦

　(1),(3)～(6),(8),(9)は１回戦と同様なので省略

　(2) ４回戦のペアリングを発表する。

　(7) ＰＣオペレータは、２名の対局カードを基に入力し、新しい対局カード(青)を印刷する。

５　決勝トーナメント

　(1) 予選最終結果を印刷し、発表

　(2) 決勝トーナメント表を印刷し発表する。決勝の１回戦から行う。

　(3) 対局終了後は、対局者２名が揃って、対局結果を口頭で報告し、ＰＣオペレータが入力する。

　(4) １回戦の全対局終了後に、決勝トーナメント表を印刷し、２回戦を発表する。

　　以下、２回戦の対局開始、結果報告等を同様に行う。

スイス式トーナメントΣエーデルワイスの大会運用書

１　抽選

　(1) 全選手を対象に抽選を行い、１から順に選手番号を振る。

　　　ただし、全国大会では各県１位の選手をシードとし、若い選手番号を振る。

　(2) 全選手が1001番～(1150)番のくじを自分で抽選する。

　　　各県１名のシード選手については、抽選番号から1000を引いたものを新しい抽選番号とする。

　(3) 全選手の抽選番号が確定したところで、抽選番号を小さい順に並べる。

　(4) 抽選番号の若い順に１から順に選手番号を振る。

２　準備

　(1) タグ「名簿」のB列～E列に必要なデータを入力し、印刷する。

　(2) 選手番号について、全選手に確認をさせる。

(3) プリンターにＡ４用紙(白)を設置し、タグ「名簿」のボタン「全選手印刷」をクリックする。

　(4) 出力されたＡ４用紙(白)を半分のＡ５用紙に裁断し、全選手に配布し、名前等の確認を行う。

　(5) ミスがあれば、タグ「名簿」のデータを訂正する。ただし、用紙の再印刷はしない。

　(6) 全選手数の半分の将棋盤にテーブル番号を振る。鉛筆をテーブル毎に１本置く。

３　１回戦

　(1) 欠席・辞退者を確認して、居れば、その選手を除く。

欠席・辞退者は、タグ「名簿」のK列に「1」を入力する。

　(2) １回戦のペアリングを発表する。

タグ「名簿」のボタン「ペアリング１」をクリックし、タグ「R1」に進む。

タグ「R1」を印刷し、対局の組み合わせを知らせる。

　(3) テーブル番号に着席して、対戦相手の確認を行う。相手の対局カードに自分の名前および

　　所属を書く。振り駒で、先後を決める。

　(4) 対局開始。

※１回戦開始後に、プリンターにＡ４用紙(赤)を設置する。

　(5) 対局終了後は、自分の対戦用紙に勝敗（勝ったら○、負けたら×）を記入する。

　(6) 対局結果は、対局者２名が揃って、勝敗受付係が受け、２名の対局カードと確認する。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　間違っていれば、両対局者の前で訂正すること。

　(7) ＰＣオペレータ係は、２名の対局カードを基に入力し、新しい対局カード(赤)を印刷する。

　　　タグ「R1」の左側の選手が勝ったら、Ｄ列に１を、

　　　　　〃　　の右側の選手が勝ったら、Ｄ列に０を入力する。

　　　　　〃　　の両選手不戦敗の場合は、Ｄ列に－１を入力する。

　入力後、タグ「R1」のボタン「入力確認」をクリックし、対局者のいずれかの「選手No」を

　　入力して、「カード」を印刷する。

　(8) 最終確認係が提出した２名の対局カードと印刷した対局カードの対局結果が確認して、新

　　しい対局カードを半分に切って両対局者に渡し、最終確認をしてもらう。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　もし、間違っていれば、最終確認係が、古い対局カードに「再入力」と記入し、勝敗受付係に　　戻す。

　　　「カード」のＡ４用紙を半分に裁断して、選手に渡し、最終確認させる。もし、ミスがあれば、

　　入力の(7)からやり直し。対局前の「カード」は回収する。

　(9) 全対局終了後、ここまでの成績を発表する。

　　　全対局が対局終了したら、タグ「R1」を印刷し、全選手が対局結果の最終確認を行う。

　もしくは、タグ「R1」のボタン「暫定順位表示」をクリックし、タグ「選手No順」を印刷し、

　　確認させる。

　　　対局結果にミスがあれば、(7)に戻ってタグ「R1」を訂正する。

４　２回戦

　(1) 欠席・辞退者を確認して、居れば、その選手を除く。

欠席・辞退者は、タグ「名簿」のL列に「1」を入力する。

　(2) ２回戦のペアリングを発表する。

タグ「R1」のボタン「ペアリング２」をクリックし、タグ「R2」に進む。

タグ「R2」を印刷し、対局の組み合わせを知らせる。

　(3) テーブル番号に着席して、対戦相手の確認を行う。相手の対局カードに自分の名前および

　　所属を書く。振り駒で、先後を決める。

　(4) 対局開始。

※２回戦開始後に、プリンターにＡ４用紙(緑)を設置する。

　(5) 対局終了後は、自分の対戦用紙に勝敗（勝ったら○、負けたら×）を記入する。

　(6) 対局結果は、対局者２名が揃って、勝敗受付係が受け、２名の対局カードと確認する。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　間違っていれば、両対局者の前で訂正すること。

　(7) ＰＣオペレータ係は、２名の対局カードを基に入力し、新しい対局カード(緑)を印刷する。

　　　タグ「R2」の左側の選手が勝ったら、Ｄ列に１を、

　　　　　〃　　の右側の選手が勝ったら、Ｄ列に０を入力する。

　　　　　〃　　の両選手不戦敗の場合は、Ｄ列に－１を入力する。

　入力後、タグ「R2」のボタン「入力確認」をクリックし、対局者のいずれかの「選手No」を

　　入力して、「カード」を印刷する。

　(8) 最終確認係が提出した２名の対局カードと印刷した対局カードの対局結果が確認して、新

　　しい対局カードを半分に切って両対局者に渡し、最終確認をしてもらう。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　もし、間違っていれば、最終確認係が、古い対局カードに「再入力」と記入し、勝敗受付係に　　戻す。

　　　「カード」のＡ４用紙を半分に裁断して、選手に渡し、最終確認させる。もし、ミスがあれば、

　　入力の(7)からやり直し。対局前の「カード」は回収する。

　(9) 全対局終了後、ここまでの成績を発表する。

　　　全対局が対局終了したら、タグ「R2」を印刷し、全選手が対局結果の最終確認を行う。

　もしくは、タグ「R2」のボタン「暫定順位表示」をクリックし、タグ「選手No順」を印刷し、

　　確認させる。

　　　対局結果にミスがあれば、(7)に戻ってタグ「R2」を訂正する。

５　３回戦

　(1) 欠席・辞退者を確認して、居れば、その選手を除く。

欠席・辞退者は、タグ「名簿」のM列に「1」を入力する。

　(2) ３回戦のペアリングを発表する。

タグ「R2」のボタン「ペアリング３」をクリックし、タグ「R3」に進む。

タグ「R3」を印刷し、対局の組み合わせを知らせる。

　(3) テーブル番号に着席して、対戦相手の確認を行う。相手の対局カードに自分の名前および

　　所属を書く。振り駒で、先後を決める。

　(4) 対局開始。

※３回戦開始後に、プリンターにＡ４用紙(黄)を設置する。

　(5) 対局終了後は、自分の対戦用紙に勝敗（勝ったら○、負けたら×）を記入する。

　(6) 対局結果は、対局者２名が揃って、勝敗受付係が受け、２名の対局カードと確認する。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　間違っていれば、両対局者の前で訂正すること。

　(7) ＰＣオペレータ係は、２名の対局カードを基に入力し、新しい対局カード(黄)を印刷する。

　　　タグ「R3」の左側の選手が勝ったら、Ｄ列に１を、

　　　　　〃　　の右側の選手が勝ったら、Ｄ列に０を入力する。

　　　　　〃　　の両選手不戦敗の場合は、Ｄ列に－１を入力する。

　入力後、タグ「R3」のボタン「入力確認」をクリックし、対局者のいずれかの「選手No」を

　　入力して、「カード」を印刷する。

　(8) 最終確認係が提出した２名の対局カードと印刷した対局カードの対局結果が確認して、新

　　しい対局カードを半分に切って両対局者に渡し、最終確認をしてもらう。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　もし、間違っていれば、最終確認係が、古い対局カードに「再入力」と記入し、勝敗受付係に　　戻す。

　　　「カード」のＡ４用紙を半分に裁断して、選手に渡し、最終確認させる。もし、ミスがあれば、

　　入力の(7)からやり直し。対局前の「カード」は回収する。

　(9) 全対局終了後、ここまでの成績を発表する。

　　　全対局が対局終了したら、タグ「R3」を印刷し、全選手が対局結果の最終確認を行う。

　もしくは、タグ「R3」のボタン「暫定順位表示」をクリックし、タグ「選手No順」を印刷し、

　　確認させる。

　　　対局結果にミスがあれば、(7)に戻ってタグ「R3」を訂正する。

６　４回戦

　(1) 欠席・辞退者を確認して、居れば、その選手を除く。

欠席・辞退者は、タグ「名簿」のN列に「1」を入力する。

　(2) ４回戦のペアリングを発表する。

タグ「R3」のボタン「ペアリング４」をクリックし、タグ「R4」に進む。

タグ「R4」を印刷し、対局の組み合わせを知らせる。

　(3) テーブル番号に着席して、対戦相手の確認を行う。相手の対局カードに自分の名前および

　　所属を書く。振り駒で、先後を決める。

　(4) 対局開始。

※４回戦開始後に、プリンターにＡ４用紙(青)を設置する。

　(5) 対局終了後は、自分の対戦用紙に勝敗（勝ったら○、負けたら×）を記入する。

　(6) 対局結果は、対局者２名が揃って、勝敗受付係が受け、２名の対局カードと確認する。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　間違っていれば、両対局者の前で訂正すること。

　(7) ＰＣオペレータ係は、２名の対局カードを基に入力し、新しい対局カード(青)を印刷する。

　　　タグ「R4」の左側の選手が勝ったら、Ｄ列に１を、

　　　　　〃　　の右側の選手が勝ったら、Ｄ列に０を入力する。

　　　　　〃　　の両選手不戦敗の場合は、Ｄ列に－１を入力する。

　入力後、タグ「R4」のボタン「入力確認」をクリックし、対局者のいずれかの「選手No」を

　　入力して、「カード」を印刷する。

　(8) 最終確認係が提出した２名の対局カードと印刷した対局カードの対局結果が確認して、新

　　しい対局カードを半分に切って両対局者に渡し、最終確認をしてもらう。

勝者の対局カードに○、敗者の対局カードに×が記入されていることを確認する。

　　　もし、間違っていれば、最終確認係が、古い対局カードに「再入力」と記入し、勝敗受付係に　　戻す。

　　　「カード」のＡ４用紙を半分に裁断して、選手に渡し、最終確認させる。もし、ミスがあれば、

　　入力の(7)からやり直し。対局前の「カード」は回収し、交流対局係に渡すこと。

　(9) 全対局終了後、ここまでの成績を発表する。

　　　全対局が対局終了したら、タグ「R4」を印刷し、全選手が対局結果の最終確認を行う。

　もしくは、タグ「R4」のボタン「最終順位確定」をクリックし、タグ「選手No順」を印刷し、

　　確認させる。

　　　対局結果にミスがあれば、(7)に戻ってタグ「R4」を訂正する。

７　決勝トーナメント

　(1) 予選最終結果を印刷し、発表

タグ「選手No順」「成績順」を印刷する。

　(2) 決勝トーナメント表を印刷し発表する。決勝の１回戦から行う。

※決勝トーナメント印刷の前に、プリンターにＡ４用紙(白)を設置する。

　　決勝トーナメントは、予選通過数に応じたものを印刷する。

　(3) 対局終了後は、対局者２名が揃って、対局結果を口頭で報告し、ＰＣオペレータが入力する。

　　　勝者に「1」を入力する。

　(4) １回戦の全対局終了後に、決勝トーナメント表を印刷し、２回戦を発表する。

　　　ボタン「トーナメント表出力」をクリックし、印刷する。

　　以下、２回戦の対局開始、結果報告等を同様に行う。

８　必要文具用品

　鉛筆・・対局数(参加者の1/2)、消しゴム・・・対局数の1/2(参加者の1/4)、

　掲示用にセロハンまたは押しピン　対局カード回収のためのゴミ袋

Ａ４用紙　５色(白・赤・緑・黄・青)を各対局数(参加者の1/2)＋３０枚程度

※全国大会では、対局結果の配布のため、Ａ４用紙(コピー可)を全選手数×２枚程度は必要。