

第2期 電王戦 対局ルール

- 対局は、先手後手入れ替えの二番勝負とする。

日程・対局会場は後日公開

- 対局者の持ち時間

10時対局開始。持ち時間はチェスクロック計測で5時間。

持ち時間を全て消費した場合は、一手1分未満で指す1分将棋となる。

10:00 対局開始 昼食休憩 12:30～13:30 夕食休憩 17:30～18:00

- 立会人

日本将棋連盟の棋士1名が立会人を務めることとする。

立会人は、対局全般（対局開始、終了、トラブルの判定、持将棋等のルール判定、ミスの判定を含む）をコントロールする権限を持つ。

- コンピュータ操作者と対局盤代理操作者

コンピュータ操作者は、コンピュータ将棋開発者本人またはその任命した者とし、会場においてコンピュータの操作を行う。

対局盤代理操作者（プロ棋士と向かい合っただ対局の駒を操作する代理者）は、「ロボットアーム」を利用して着手することとする。

「ロボットアーム」が不調の時は、人間が代理で対局盤面へのコンピュータの着手を行う。

両者は協力してコンピュータ将棋をスムーズに対局させるものとする。

- コンピュータの設置条件

コンピュータ将棋ソフトは原則として「第4回将棋電王トーナメント」に出場した際のソフトウェアを使用するものとする（その後、主催者が定めた一定期間のみ改良を認める）。

ハードウェアは「第4回将棋電王トーナメント」に出場した際と同じで、ハードウェアは統一するものとする。

- コンピュータの対局条件

対局が始まってから対局終了するまで、コンピュータへの人の操作は、原則として指し手指示以外許さないものとする。

トラブルへの対処、休憩時間の変更等の場合のみ、立会人の立会いのもとにコンピュータを操作することができる。

■ コンピュータのトラブルに関して

コンピュータにトラブルが生じたことがわかった場合、速やかに立会人を呼び対応する。トラブルのいかんにかかわらず、立ち会いのもと復旧に努めるものとする。

何らかのコンピュータのトラブルがあり、原因が将棋コンピュータソフトに起因しない場合、復旧にかかった時間は、消費時間に含めない。

何らかのコンピュータのトラブルがあり、原因がコンピュータ将棋ソフトにある場合：
1.手番において着手が確定できない場合、その持ち時間を消費してコンピュータ将棋開発者側がトラブル処理を行うこととする。2.棋士側の思考時間中にトラブルが見つかった場合、トラブル処理を始めることができる。その場合棋士側の着手の時点からコンピュータの持ち時間が消費される。

棋士またはコンピュータ操作者が自己責任で遅刻した場合、主催者の判断で該当者が不在のまま対局を開始することができる。

棋士が自己責任で遅刻し、そのため着手できない場合は、通常通り考慮時間中の離席とみなし手番から着手までの時間を持ち時間から引く。

コンピュータ操作者の自己責任の遅刻によって不在のまま対局が開始された場合は、コンピュータの操作は主催者側が代理で行うが、その結果一切の責はコンピュータ操作者が負う。

■ 着手確定について

コンピュータ側の着手はコンピュータ将棋ソフトが着手を確定して「ロボットアーム」に伝達し、盤上に正しく着手された状態で完了とする。「ロボットアーム」が着手を間違えた場合、正しい着手を確定してから改めて「ロボットアーム」が正しい着手を行った時点で完了とする。消費時間に関しては、コンピュータ側は、コンピュータ操作者がコンピュータに着手を入力し終わった時点から、ソフトが次の手を画面に表示した時点までとする。棋士側は、「ロボットアーム」が着手してから、棋士が将棋盤に着手完了する時点までを計測する。

ソフト開発者には、投了の権利を認める。

■ コンピュータへの着手入出力ミスについて

人為的な入力ミス（コンピュータへの棋士の指し手の入力、及びコンピュータ出力の盤面への着手）が発覚した場合、速やかに立会人に連絡し、立ち会いのもと正しい局面の状態まで復旧に努めるものとする。復旧にかかった時間は、消費時間に含めない。復旧した局面から再開するものとする。

(注：トラブル等、立会人の許可の下で、復旧している間の時間は、ストップウォッチ等の計測を以て、補正する。)

■ 昼食休憩・夕食休憩

昼食休憩は、可能な限り厳密に、12時30分から13時30分までの1時間とする。また夕食休憩は、可能な限り厳密に、17時30分から18時00分までの30分間とする。

休憩中のその間はコンピュータ側はマシンの電源を落とさず、思考を続けて良いものとする。その場合で、休憩中に着手が完了した場合は、再開直後に着手確定が完了したこととする。

■ 千日手

16時までに千日手が成立した場合、30分休憩を入れた後に双方の残りの持ち時間を保持した状態で、先手・後手を入れ換えて指し直しをする。その場合、指し直し局の持ち時間は残りが1時間を切っている場合は同じ時間を両者に加えて少ない方を残り1時間とする。ただし最初の持ち時間を上回らない。

16時以降に成立した場合は引き分けとして、指し直しは行わない。

■ 持将棋

いずれかの対局者から持将棋が提案された場合、公式戦規定24点法を準用する。ここで、コンピュータ将棋に持将棋提案への諾否回答機能がない場合があり、その場合の対処は、コンピュータ操作者が諾否の解答をすることとする。消費時間進行及びコンピュータ将棋の思考はその提案以降停止する。持将棋が成立した場合、指し直しは否かは、千日手の場合と同様とする。

■ 持将棋の「入玉宣言法」について

上記の持将棋について、両者合意に至らない入玉将棋については「入玉宣言法」が適用可能となる。宣言しようとする側の手番で、持ち時間に指さずに宣言を告知し、時計を止めて対局を停止させる。その時の局面が、次の条件を全て満たしていれば、宣言側が、勝ちまたは引き分け(無勝負)となる。

[条件1] 宣言側の玉が敵陣三段目以内に入っている。

[条件2] 宣言側の敵陣三段目以内の駒は玉を除いて10枚以上存在する。

[条件3] 宣言側の玉に王手がかかっている。

[条件4] 宣言側が(大駒5点、小駒1点の計算で)

A.31点以上あれば宣言側が勝ち。

B.24点以上30点以下であれば持将棋引き分け(無勝負)。

※ただし、点数の対象となるのは、玉を除く宣言側の持駒と敵陣三段目以内に存在する宣言側の駒のみである。

尚、条件1~4のうち一つでも満たしていない場合、宣言側が負けとなる。

■ 256 手ルール

256 手目が指された時点で、対局は立会人によって止められる。そして、立会人は下記(A)～(C)の状況を勘案して、対局続行、引き分けまたはどちらかの勝ちを裁定する。

(A) 両方入玉：24 点法に則って、対局続行又は立会人が裁定を行う。

(B) 片方入玉・片方未入玉：対局続行又は立会人が裁定を行う。

(C) 両方未入玉：対局を続行する。

※入玉とは、自玉が敵陣3 段目までに進んでいる状況を指す。

256 手を過ぎて対局が続行された場合、立会人は形勢に大差が着いたと判断した時点で、局面を止めて勝敗の裁定を行う。256 手の時点およびそれ以降の局面での立会人の裁定は、対局者双方とも拒否できない。

ただし 16 時まで上記の引分けにあたるものとなった場合、千日手の場合と同様の方法により、指し直しとする。

■ コンピュータの対局への疑義への対処等について

コンピュータ側は対局時の手の生成に関わる思考ログ(少なくとも消費時間と生成された指し手を含む)を保存し、主催者側が提出を求めた場合、適宜可読性の高いものに修正して、速やかに公開することに協力する。

コンピュータ側に不正の疑義が生じた場合、主催者側は思考ログや対局に使ったマシンを調査する場合がある。コンピュータ側は、対局当日に不正の疑義が生じた場合、可能な限り、対局を再現できる実行ファイル等の環境を保存しておくこととする。なお調査に掛かる経費は主催者側で負担をすることとする。

不正の疑義の発議は誰でも行うことができ、疑義の根拠を添えて主催者に申し出るものとする。その場合、主催者は調査委員会を設立し、調査結果を公表する。また、同委員会は対局結果を訂正することができる。

■ 定めなき事柄に関して

上記のルールに記述のない事柄で、新たに規定を設ける場合は、主催者側と出場者（プロ棋士・コンピュータ将棋ソフト開発者）が誠意を持って協議して解決にあたることとする。

以上