

終局処理の方法

平成20年 07月 15日
(株) ネット棋院

一. 終局処理の概要と重要点

1. 基盤画面表示

A. 終局処理の操作状態は対局両者および観戦者の基盤画面にリアルタイムで同一表示される。

2. 実戦同様の操作

A. 当初の終局処理は共同終局案作成ですが、この終局操作は実戦同様に対局両者による同時操作ですので、相手方操作（相手方の手入れ、自分方の死に石指定）は行えません。

3. 終局案作成の種類

A. 共同終局案作成

a. 対局停止後の当初に行う両者共同操作による終局案作成

※ 共同作業であることから、挿入石が同時操作になると黒と白が変わることがある。

B. 独自終局案作成

a. 一方のみの独自操作による終局案作成

イ. 相手方承認の終局案を否認した際に行う修正案作成

ロ. 共同終局案作成で制限時間超過による白方独自終局案作成

ハ. 白方独自終局案作成で制限時間超過による黒方独自終局案作成

※ 承認された両者の終局案は、勝敗決定後に正規棋譜と共に自動保存される。

4. 終局処理の時間管理

A. 終局処理の全シーンで制限時間によるカウントダウンが行われる。

B. 一方が承認した当初終局案に対する認否画面、または、その否認による修正案作成画面で制限時間が超過すると、当初終局案による勝敗決定になる。

C. 前項を除き、終局処理の全シーンで制限時間が超過すると次のシーンに移行する。

5. 終局処理をガイドするメッセージ表示

A. 終局処理の各ステップ毎に、メッセージ表示欄にメッセージが表示される

a. メッセージの青字は当該場面の説明

b. メッセージの赤字は当該場面の重要説明

6. 日本囲碁規約完全準拠（世界唯一）

A. ネット棋院終局処理は、死に石の指定以外に「駄目詰め」が必要。駄目が空いている生き石はセキ石になり、その目は地に加算されない。

B. 両者合意による勝敗決定の他に、勝敗不合意による勝敗預かり、両負けの日本囲碁規約に完全対応し全自動で処理される。

a. 勝敗不合意の場合で対局再開が行われている場合は、勝敗不合意による勝敗預かりとなる。この場合は、棋譜3点セット（正規棋譜／黒終局案／白終局案）がネット棋院コミュニティのネット棋院審査役会に自動転送され、1両日以内の棋譜審査による裁定にて勝敗が決定される。

b. 終局案が意図的な誤操作と判断できる場合は、ペナルティーとして1週間の利用停止になる。

c. 勝敗不合意の場合で、かつ、両者のいずれも対局再開を行わない場合は両負けになる。

二. 盤上のマウス操作ルール

1. マウスの盤上操作ルール

A. マウスボタンの操作ルール

a. 左クリック

イ. 実対局の終局処理で自分方が行うべき操作

- ①. 自分方の石による駄目詰めと手入れ
- ②. 相手方の死に石指定と解除

b. 右クリック (修正案作成などの独自終局案作成時に有効で、共同終局案作成時は無効)

イ. 実対局の終局処理で相手方が行うべき操作

- ①. 相手方の石による駄目詰めと手入れ
- ②. 自分方の死に石指定と解除

B. クリックの操作ルール

a. 空点へのクリック

イ. 駄目詰め/手入れの石挿入 (挿入石に□/■印が付加される)

※ 挿入石の消去は、ボタン操作と機能の「削除ツール」を使用

b. 実戦着手石へのクリック

イ. 死に石の指定 (×印の挿入)

※ 再クリックすると指定 (×印) が消去される。一括消去は消去ボタン使用

※ 死に石指定/消去は石団 (連結石) 単位

2. 石の表示と動作

A. 終局案作成画面

a. 駄目詰め/手入れ石

□/■印の非公式着手石

b. 死に石 (相手方の地の中)

×印挿入の石で相手方のハマ数に加算

c. 死に石 (相手方のセキの中)

×印の石で相手方のハマ数に非加算

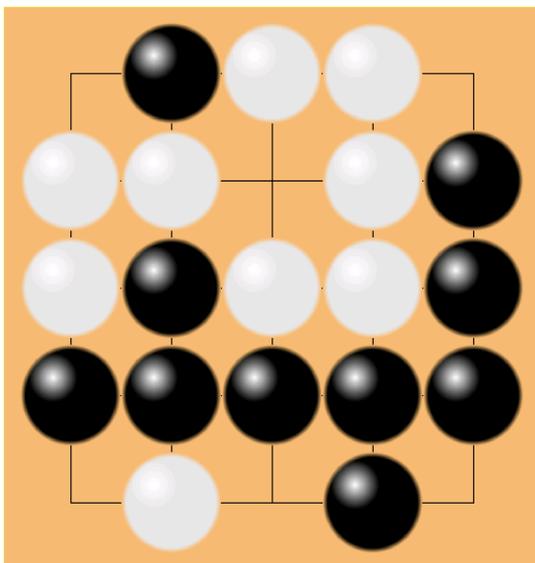
d. 生き石

無印

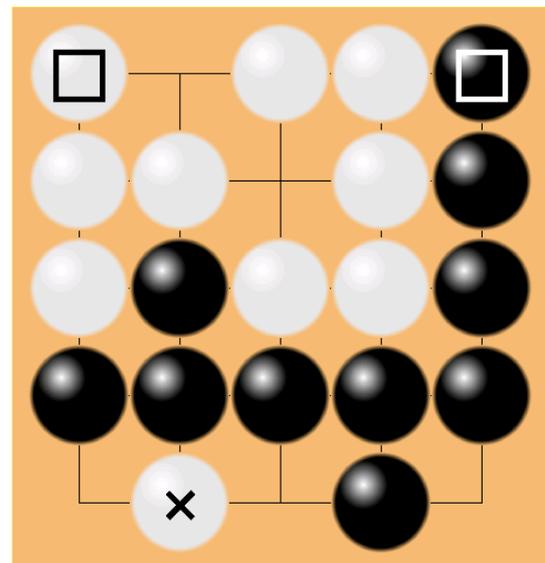
e. セキ石

無印

対局停止時点の局面



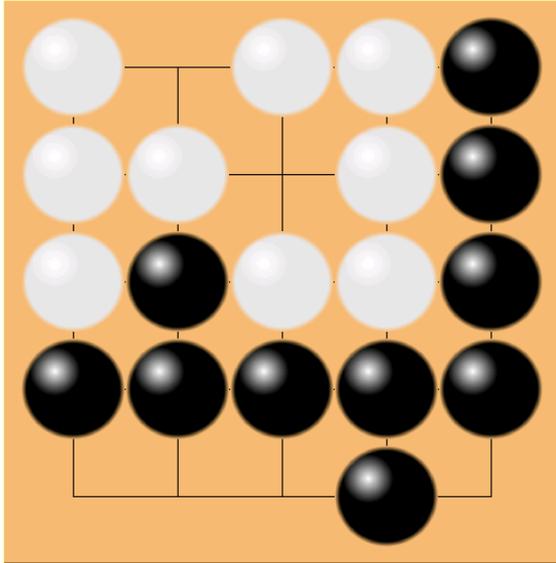
正しい挿入石と死に石指定



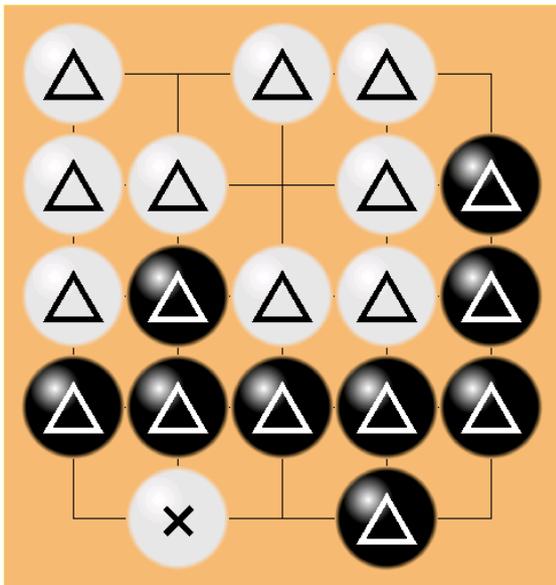
B. 計算ボタンを押した勝敗計算確認画面

- | | |
|-----------------|----------------|
| a. 駄目詰め／手入れ石 | 無印の石表示 |
| b. 死に石（地の中） | 石削除で相手方のハマ数に加算 |
| c. 死に石（セキ石の目の中） | ×印 |
| d. 生き石 | 無印 |
| e. セキ石 | △印 |

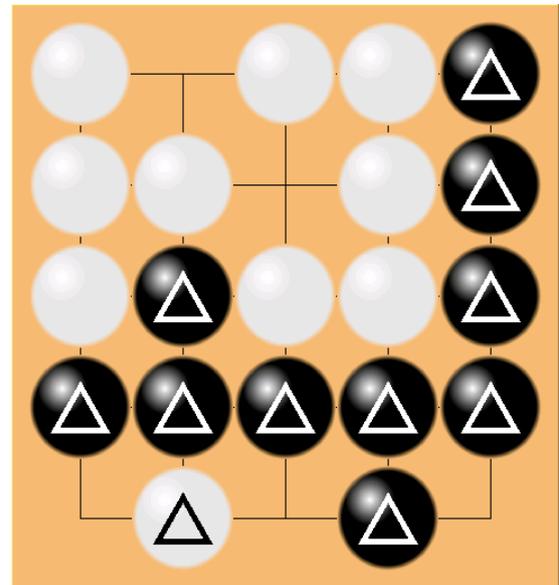
正しい終局処理による計算結果画面



駄目詰めを忘れた計算結果画面



死に石指定を忘れた計算結果画面



△▲×の全部がセキ石になる。
※ セキ石の中の死に石は取り上げられない。

△に×印を忘れると△▲の全部がセキ石になる

三. ボタン操作と機能

1. 終局案作成画面

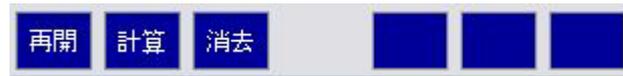
A. 挿入石の削除ツール :



※ 終局処理で挿入した両者の石を最終から順次に削除するツール

- a.  : 全削除ボタン
- b.  : 5手削除ボタン
- c.  : 1手削除ボタン

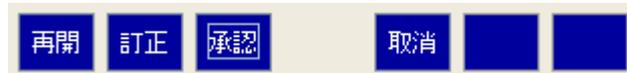
B. 終局案操作ツール :



- a.  : 対局再開の要請を行う機能。
※ すでに対局再開が行われ、着手が1手も進行しなかった場合は再開ボタンは非表示(無効)になる。
- b.  : 終局案による勝敗計算結果を表示
- c.  : ×印(死に石指定)の一括消去。 ※ 一手単位の消去は再クリック

2. 勝敗計算結果表示画面

A. 認否ツール :



- a.  : 当該の終局案または修正案の承認
- b.  : 相手方が承認した終局案の否認
- c.  : 作成した終局案の訂正を行う為の終局案作成画面に戻る
- d.  : 修正案作成時の計算画面に表示されるボタンで、これを押すと、作成した修正案がキャンセルされ、相手方終局案が表示されて認否画面に戻る。

四. 終局処理の流れ

「終局処理の概要図」

「終局処理の詳細図」

1. 共同終局案作成 (制限時間 2 分間)

A. 対局停止後に開始される両者による共同終局案作成

共同終局案作成の対局両者画面



共同終局案作成の観戦画面



共同終局案作成時はマウス操作ルールにより、相手方操作 (右ボタン) は利用できない。

B. それぞれが自分方の終局処理を終了してから計算ボタンを押す

計算ボタンを押した側の画面

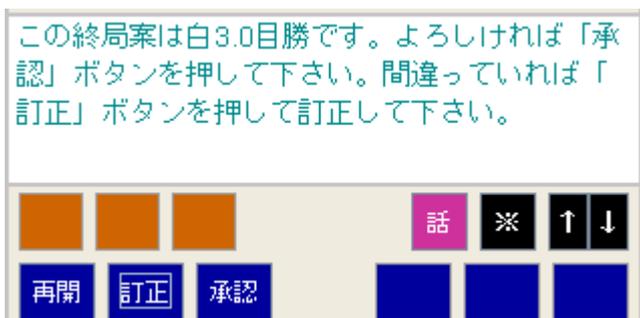


計算ボタンを押した相手方面面



C. 両者が終局処理を終了して計算ボタンを押すと計算結果が表示される。

計算結果が表示される対局両者画面



計算結果が表示される観戦画面



D. 先に承認ボタンを押した側が終局案承認で、次いで相手方による終局案認否になる。

はじめに終局案承認を行った白方画面



白方承認終局案に対する黒方の認否画面



2. 白方独自終局案作成 (制限時間 2 分間)

A. 共同終局案作成の制限時間が超過した場合は、白方の独自操作による終局案作成になる。

※ 黒方は操作不能状態になり、最大で制限時間の 2 分間を待つ

白方独自終局案作成の黒方画面



白方独自終局案作成の白方画面



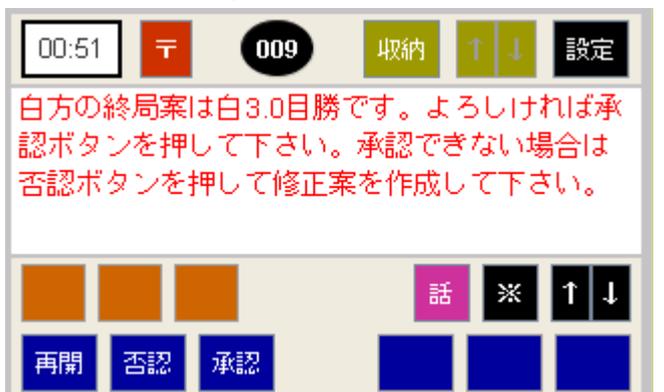
独自終局案作成時はマウス操作ルールによる相手方操作 (右ボタン) が可能

B. 白方が終局案を作成し承認すると、白終局案に対する黒方の認否になる。

終局案承認を行った白方画面



白方承認終局案に対する黒方の認否画面



3. 黒方独自終局案作成 (制限時間 2 分間)

A. 白方終局案作成の制限時間が超過した場合は、黒方の独自操作による終局案作成になる。

黒方独自終局案作成の黒方面面



黒方独自終局案作成の白方面面



独自終局案作成時はマウス操作ルールによる相手方操作 (右ボタン) が可能

B. 白方が終局案を作成し承認すると、白終局案に対する黒方の認否になる。

終局案承認を行った黒方面面



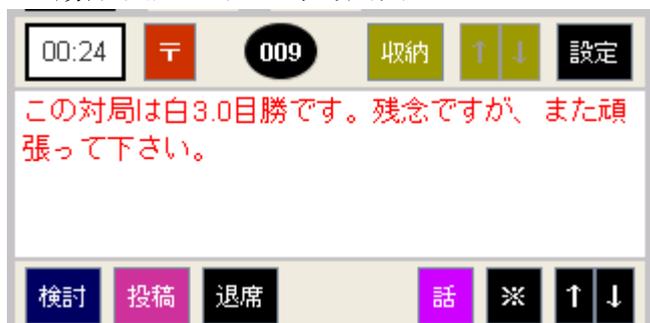
黒方承認終局案に対する白方の認否画面



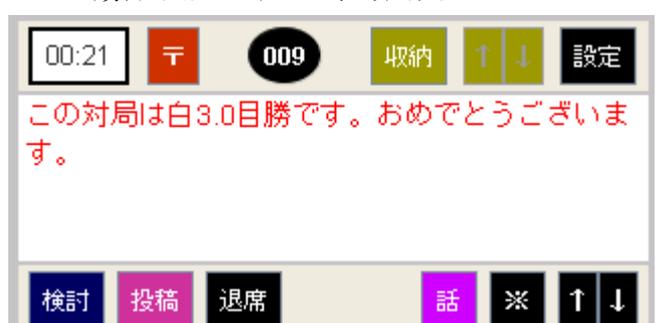
4. 勝敗の決定

A. 一方の終局案または修正案に対し、相手方が認否画面で承認することにより勝敗が決定。

勝敗決定の黒方対局画面



勝敗決定の白方対局画面



5. 修正案の作成（制限時間は「終局案の認否」と併せて2分間）

A. 終局案認否で否認した場合の独自操作による修正案作成



独自終局案作成時はマウス操作ルールによる相手方操作が可能

※ 修正案の計算画面では、**取消** ボタンが表示される。取消しボタンを押すと、修正案がキャンセルされて相手方承認の終局案が表示される。

6. 修正案の認否（制限時間1分間）

A. 前項で修正案を承認した場合における当初終局案作成者による認否



7. 対局再開の要請（制限時間3分間）

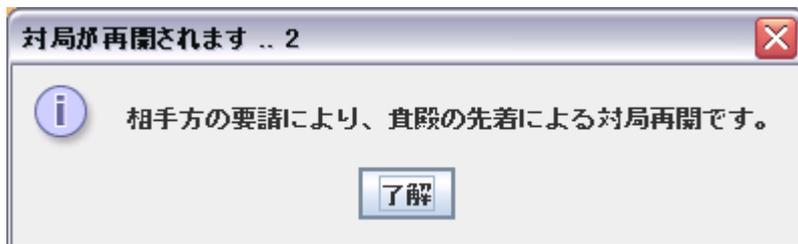
A. 対局両者のいずれもが終局案を作成できない場合の対局再開要請画面

B. 修正案に対する当初終局案作成者の否認による対局再開要請画面



8. 対局の再開 (制限時間 15 秒間)

- A. 一方が、終局処理の間に表示される再開ボタンを押すと、相手方面面にダイアログボックスが表示されて、先着による対局再開が通知される。同時に 15 秒間のカウントダウンが開始される。



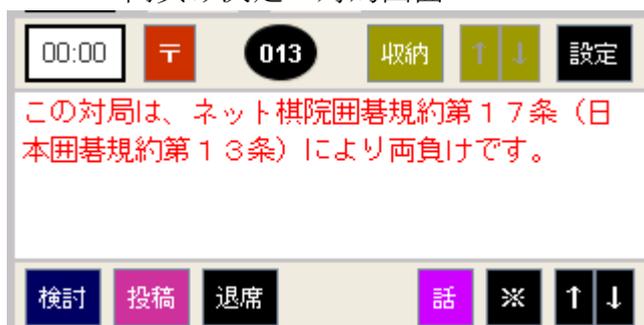
- B. 了解ボタンを押すか、または制限時間 15 秒が経過すると対局基盤が表示され、前回の対局停止時点の局面から対局が再開される。

※ 対局再開では終局処理の駄目詰め手入力は非公式着手であることから、すべて消去される。

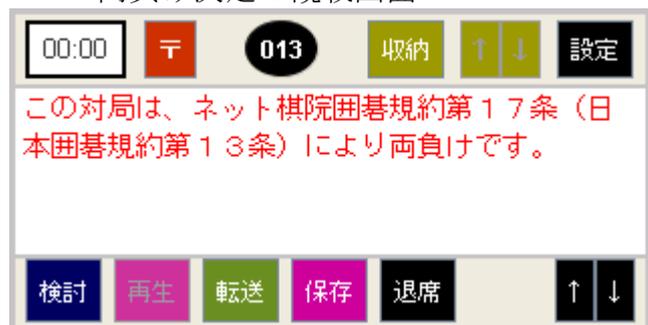
9. 両負けの決定

- A. 前項の対局再開要請で、両者から再開が行われなかった場合は、ネット棋院囲碁規約第 17 条 (日本囲碁規約第 13 条) により対局両者の負けとなる。

両負け決定の対局面面



両負け決定の観戦画面

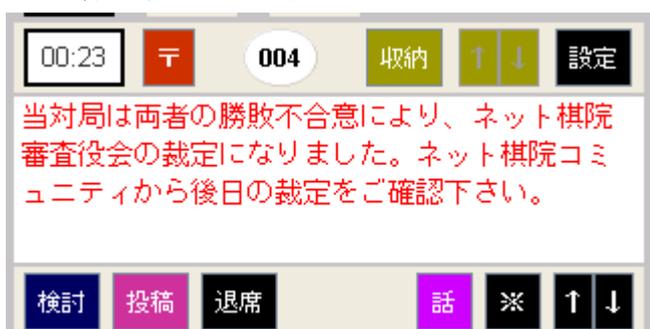


両負けは両者ともに敗数に 1 が付加される

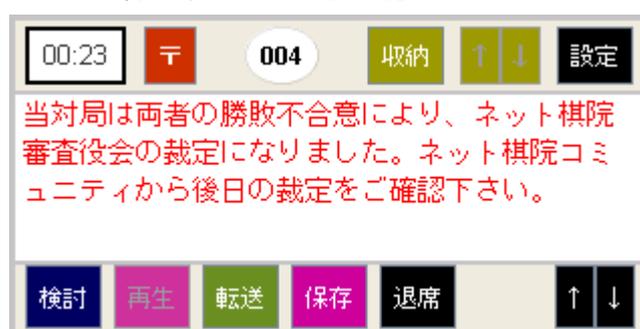
10. 勝敗不合意による勝敗預かりの決定

- A. 修正案の認否において「否認」または制限時間が超過した場合、かつ、すでに対局再開が行われて対局進行がない場合は、両者による勝敗不合意により勝敗預かりとなる。

勝敗預かり決定の対局面面



勝敗預かり決定の観戦画面



勝敗預かりは両者ともに勝敗が付加されない

- B. 勝敗預かり対局は、棋譜 3 点セット (正規棋譜 / 黒終局案 / 白終局案) がネット棋院コミ

ユニティのネット棋院フォーラムに設置された「ネット棋院審査役会」に自動転送され、後日の裁定により勝敗が決定する。

ネット棋院フォーラム			
碁界を語る	Re: 色んな図の研究(ルール関連)	般若	★ 2008/07/18 09:36
ネット棋院を語る	Re: これは正しいのでしょうか	朱美	★ 2008/06/30 21:07
碁の部屋	Re: 参考図2	般若	★ 2008/07/17 11:45
ネット棋院審査役会	biwako_猪2008_0714_2114	biwako	★ 2008/07/14 22:24

- C. 勝敗預かり対局の終局案が意図的な誤操作と判断できる場合は、ペナルティーとして1週間の利用停止になる。

1 1. 無勝負の決定

- A. 黒方独自終局案作成で制限時間が超過し、かつ対局再開がすでに行われて局面進行がない場合は無勝負になる。

無勝負決定の対局両者の画面



無勝負決定の観戦画面



無勝負は両者ともに勝敗が付加されない