

第2回電王戦 対局ルール（案）

○ 対局日程・場所

2013年3月23日(土)、30日(土)、4月6日(土)、13日(土)、20日(土)。1日一局ずつ5局プロ棋士と将棋コンピュータソフトが対戦する。場所は東京・将棋会館「特別対局室」で行う。

○ 対局者の持ち時間

10時対局開始。ストップウォッチ計測で各4時間の持ち時間。1分未満切り捨てとする。すなわち3時間59分を消費した後は、一手1分未満で指す一分将棋となる。

○ 5対局の手番（先手を決める方式）

5局のうち最初の一局の振り駒を記者発表会見で行い、2局目以降は先手番・後手番が交互に入れ替わるように決定する。

○ 立会人

棋士側を代表して日本将棋連盟の棋士1名、コンピュータ側を代表してコンピュータ将棋関係者から1名、合わせて2名を選出する。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。立会人は立会人同士の合意に基づいて行動する。合意に至らない場合は、盤面・対局に関する事項については連盟側立会人、コンピュータ関係の事項についてはコンピュータ側立会人の意見を尊重する。

○ 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て対局の駒を操作する代理者）は連盟側が任命した者とし、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

対局場以外の外部と繋げて連動させるネットワーク使用を認める。対局場で使用できる電力は2800Wまでとする。コンピュータ将棋は、その電力もしくはそれ以下の事前に申し出た電力を常に使うことが保障される。

棋士は公式戦で認められる範囲内の持ち込みを認める（対局規則参照）。

○ 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。トラブルのいかにかわからず、立ち会いのもと復旧に努めるものとする。

対局開始時刻までに準備が完了していない場合、その原因がコンピュータ側にあれば、消費時間の3倍を持ち時間から引く。

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側に起因しない場合、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側にある場合： 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。

棋士は自己責任で遅刻した場合、到着までの時間の3倍を持ち時間から引く（対局規則参照）。

○ 着手確定について

コンピュータ側の着手は読み上げ係が符号を読んで対局盤代理操作者が着手する。対局盤代理操作者が着手を間違えた場合、時間を戻して正しい着手を確定する。コンピュータ操作者には、「対局盤代理操作者が席を離れた際に対局盤に着手する」と「投了する」の2点の権利を認める。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、対局盤代理操作者が将棋盤に着手した時点から、棋士が将棋盤に着手完了する時点までを計測する。

○ 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、ストップウォッチの計測を以て、補正する。）

○ 昼食休憩

昼食休憩は、可能な限り厳密に、12時00分から13時00分までの1時間とする。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（対局規定を参照）。

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、指し直しか否かは、千日手の場合と同様とする。

○ 256手規則

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、消費時間進行及びコンピュータ将棋の思考は停止される。そして、立会人は指し手と盤面を勘案して、引分けまたはどちらかの勝ちを裁定する。この裁定は、対局者双方とも拒否できない。立会人の裁定が、分かれた場合は、連盟側の立会人の裁定を以て決定とする。

裁定に際しては、次の判断を行う。持将棋成立による点数による勝ちと負け、点数による引分け、千日手模様による引分け、十分な形勢の差による勝ちと負け、十分な形勢の差がない場合の引分け、を判断する。ただし16時までに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必要がある。コンピュータ側は、3ヶ月以内に可能な限り、対局を再現できる実行ファイルやマシンを保存しておくこととする。

不正の疑義の発議は、3ヶ月以内に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。

以上