

リコー杯第14期女流王座戦 海外招待選手選抜大会 競技ルール

1. この予選大会は、リーグ戦（2/17 開催）と決勝トーナメント（2/18 開催）で行われます。代表選手1名はリコー杯第14期女流王座戦一次予選（5/18開催）への出場資格を得ます。
2. 参加者へは、予選大会専用のアカウントが事務局より発行されます。参加者はそれを用いて 81Dojo（ウェブブラウザ版）の EARTH サーバにログインし、対局を実施して下さい。
3. リーグ数および、決勝トーナメント進出枠は参加人数により調整します。事前にリーグ表と対局時間を発表します。
4. 決勝トーナメントはノックアウト方式で行います。
5. 予め事務局が指定する対局日時に対局を行います。対局相手が指定の時間に 5 分遅刻した場合は、不戦勝を選択することが出来ます。不戦勝は事務局に届け出て下さい。
6. リーグ戦の対局結果は自動集計を行うため、必ず、別途案内する方法により特別対局室「リコー杯」を作成して対局をして下さい。同じ相手と誤って 2 回対局を行った場合は、必ず事務局に届け出て下さい。（自動集計システムは新しい方の結果を参照してしまいますが、この予選大会では必ず 1 局目の結果を用いますので、無許可での再対局は禁止します。）
7. 持ち時間は「20分 切れたら 1手30秒」とします。
8. 千日手は指し直しを行います。持ち時間については審判が決定します。
9. 対局中のルールは 81Dojo の基本ルールに従います。
 - ・二歩、王手放置、自ら王手をかける手、行きどころのない駒、連続王手の千日手、打ち歩詰めは、指した時点で 即反則負けとなります。
 - ・相入玉は、27 点宣言法を適用します。
 - ・片方が接続切れした場合、残された対局者は「勝ち宣言」ボタンを使用しないで下さい。5 分待っても相手が再接続できなければ、残された対局者が自動的に勝ちとなります。
 - ・片方が接続切れをしている最中に、もう一方も接続が切れた場合は、引き分けによる終局とします。
10. 規定がない事項によるトラブルが発生した際は、審判長の裁定に委ねます。
11. 対局中に第三者から助言を受ける、ソフトを使用するのは不正行為です。不正が発覚した場合は失格となります。

以上

Rules and regulations,

Online preliminary of Ricoh Cup the 14th Women's "Ouza" Shogi Championship

1. This qualifying tournament will consist of league matches (2/17) and a final tournament (2/18). One representative will be qualified to participate in the first preliminary round of Ricoh Cup the 14th Women's Ouza Shogi Championship (5/18).
2. Participants will receive a special 81Dojo account issued by the organizer and be requested to use this account to play games on EARTH server of 81Dojo on desktop browser.
3. The number of leagues of the First Round and the number of players going to the Final Round will be adjusted depending on the number of applicants. The league structure of the First Round and the time of game will be informed before the round starts.
4. The final tournament will be played in a knockout format.
5. The time and date of all the games are decided by the organizer. Players cannot report a win-by-default to the organizer if her opponent is late for more than 5 minutes. In that case, please notify the secretariat.
6. The results of games will be recorded to the match table automatically. Therefore, the players must create a special tournament room "RicoH-Cup" for the games. (How to do this will be explained later to the participants.) If a second game is played against the same opponent by mistake, it must be reported to the organizer. (The automatic recording system reads the latest game. However, the result of the first game is always valid in this tournament, therefore playing a second game is prohibited in principle.)
7. Thinking time is "20 minutes plus 30-second byoyomi" for both first round and final rounds.
8. A draw game by "sennichite" (repetition rule) should be resolved by a second game using the "rematch" function of 81Dojo. The referee will decide how much time the players will have.
9. The rules during the games follow the rules of 81Dojo.
 - a. Illegal moves such as "nifu" (two pawns in a file), leaving the own king in check, "iki-dokoro-no nai koma" (non-movable piece), "renzoku-oute-no sennichite" (perpetual check), "uchi-fu-zume" (pawn-drop mate) result in an immediate loss of the game.
 - b. 27-point Declaration system is used for mutual "nyu-gyoku" (King Entering) situation.
 - c. When a player is disconnected during the game, the other player must not use "Declare win" button in this tournament. If the disconnected player cannot come back to the game within 5 minutes, the game is automatically a win for the remaining player.

- d. If the remaining player also disconnects before the disconnected opponent comes back, the game is a draw.
- 10. Other issues that occur besides these regulations will be left to the chief referee to make a decision, and the players must always follow this decision.
- 11. If a player commits dishonest acts such as receiving advice during the game or playing with software assistance, she will be disqualified from playing in the tournament.