

令和6年度 山口県障害者交流ボードゲーム大会 開催要綱

1. 目的
県内の障害者が将棋、オセロ、健康マーじゃんを通じて、障害の有無にかかわらずお互いを理解し、交流を深め、各種競技の技術向上と積極的な社会参加の促進を図ることを目的とする。
2. 主催
山口県障害者社会参加推進センター
3. 運営主管（予定）
公益社団法人日本将棋連盟山口県支部連合会、山口健康麻雀教室
4. 開催日時
令和 6年 8月 10日（土）
受付 9：30～10：00 開会式 10：00～ 競技開始 10：15～
5. 開催場所
山口県身体障害者福祉センター
〒753-0092 山口市八幡馬場 36-1 Tel 083-925-2345
7. オンライン予選会
オセロの予選会をオンラインで行います。 ※将棋、健康マーじゃんのオンライン開催はありません。
【開催日時】令和6年7月8日（月）～12日（金）
お申し込み後、日時の調整をさせていただきます。
オンライン予選会でベスト8に入賞された方は、**8/10（土）会場にて決勝戦へ出場できます。**
8. 競技部門（競技方法及び競技規則は別添のとおり）
将棋の部、オセロの部、健康マーじゃんの部
9. 参加資格
ルールを理解している山口県内に居住している方。**年齢、障害の有無は問わない。**
10. 参加費
1,000円（一人当たり）
オンラインオセロは無料（ただし、決勝戦に出場の場合は参加費1,000円必要）
昼食弁当は500円にて斡旋します。
※当日ご持参ください。おつりのいらぬようにご準備をお願いします。
11. 参加申込
QRコード入力または別紙参加申込書に必要事項をご記入のうえ、**令和6年6月28日（金）までに**、下記事務局へ提出してください。
12. 表彰
優勝者、準優勝者及び3位には、賞状・記念品を贈る。
健闘されたと認められた者には敢闘賞を贈る。
13. その他
参加にあたり競技中に必要な介助者、通訳等は、可能な限り各自で対応をお願いします。
何かございましたら事務局までお問合せください。

<大会事務局>

山口県障害者社会参加推進センター

〒753-0072 山口市大手町9-6 山口県社会福祉会館内

TEL 083-928-5432 FAX 083-928-5436

メール webmaster@syogai35.com 行事用メール：yama.sinren@gmail.com



競技規則 ・ 競技方法について

<将棋の部>

1. 競技方法

- ① トーナメント方式により実施し、1回戦の敗者は敗者戦を行う。
- ② 組み合わせは抽選による。但し前回に優秀な成績を収めたものは、シード扱いとする。

2. 競技規則

- ① 競技規則については、(公社)日本将棋連盟規定を準用する。
- ② 対局は、オール平手戦とする。
- ③ 対局時間は、各自30分とし、切負けとする。なお、対局時計を用いる。但し、決勝戦は、各自35分とする。
- ④ 先手、後手は基本的には、5枚の振り駒で決めることとする。
- ⑤ 千日手が成立すると、先手、後手を入れ替えて、原則として残り時間で指し直すこととする。
- ⑥ 対局中に競技上の問題点が生じた場合には、速やかに審判に申し出て、判定・指示に従う。

<オセロの部①> 会場

1. 競技方法

- ① トーナメント方式により実施し、1回戦の敗者は敗者戦を行う。
- ② 組み合わせは、事務局に一任して頂く。但し前回に優秀な成績を収めたものは、シード扱いとする。

2. 競技規則

- ① 競技規則については、日本オセロ連盟・公式ルールを準用する。
- ② 先手・後手の決定は、じゃんけんにて行う。勝った者に次の選択権を与える。
@ 引き分けの時は勝利権 @ 石(先手・後手)の選択権
- ③ 駒は縦、横、斜で必ず相手の駒をはさめるところに打込み、すて駒はできないものとする。
- ④ 勝敗は相互の獲得した石数で決定する。双方打てない箇所については折半し、獲得した石数に加える。
- ⑤ 双方ともに、「待った」はないものとする。
- ⑥ 持ち時間は1局30分とする。但し、決勝戦は40分とする。
- ⑦ 対局中に競技上の問題が生じた場合には、速やかに主催者(事務局)に申し出て、判定・指示に従う。

<オセロの部②> オンライン

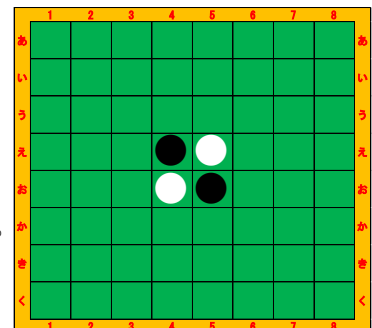
1. 協議方法、競技規則は<オセロの部①>と同じ。

ただし、参加方法については下記のとおり。

2. 参加方法

- ① 事前に送付した参加URLより【ZOOM画面】に入る。
- ② 先手・後手の決定は、じゃんけんにて行う。
- ③ 自分が置きたい箇所の番号(「え3」「か4」等)を口頭で伝える。画面操作は事務局が行う。
- ④ 置き間違えが生じた場合は直ちに事務局に申し出てください。
- ⑤ 対局中に競技上の問題が生じた場合には、速やかに主催者(事務局)に申し出て、判定・指示に従う。
- ⑥ 競技開始時間の5分前にZOOM入室を完了してください。5分経過した場合は「棄権」としますのでご了承ください。ZOOM入室が上手くできない等の通信トラブルが発生した場合は、事務局までお電話にてご連絡ください。

オンライン上のオセロ版



<健康マージャンの部>

1. 競技は、東南まわしの半荘戦4回戦で行う。常に1翻しぼりとし、場に2翻をつける。
★競技時間を50分とし、時間となった局が終わった時点でその半荘を終了する。
2. 持ち点30, 000点加減法(順位点)を採用。順位点、得点記入法は後記による。
3. カイメン(開門)は1度振りで行う。
4. 開局(プレイの開始)は、親の配牌の完了をもって局の成立とする。
5. 食いタンありの後付けあり。(アリアリルール、アガった時に1翻あればよい)
6. 食いかけなし。(例 2・3・4と順子を持っていて、1が出たのでリーチして、すぐに4を捨てたりすること)
7. 空ポン、空チーの場合、罰符1, 000点を場に供託することでゲーム続行とする。(アガリ放棄とはならない)
8. ワンパイ(王牌)は常に14枚残し。
9. ドラは、表ドラ、裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラまで採用する。(カンが成立すると同時に、カンドラ、カン裏ドラも有効となる)
10. ピンフ・ツモあり。(20符計算)
11. チートイツについて、子1, 600点・親2, 400点からスタート。(25符2翻)
12. 順子のみの、いわゆる食いピンフ形(符がなにもない)のアガリは30符で計算する。
13. リーチ後の「一発役」を採用する。
14. リーチ後の暗カンについて。
牌姿が変わらぬ限り、カンしてもよい。「牌姿が変わる」とは、待ち形・手役・順子・雀頭が変わる事を指す。できないカンをした場合、流局時にチョンボ扱いとなる。
15. リーチ後にアガリ牌を見逃した場合、その後のロンアガリはできないが、ツモアガリは認められる。流局時にチョンボ扱いとなる。(フリテンになるだけ)
16. フリテンリーチを認める。(リーチ後のアガリ選択を認める事になるが、その際、ツモアガリのみとなる。希望するパイが来るまでツモを繰り返してもよい。また、フリテンである事の宣言は不要)
17. ノーテンリーチは、流局時にチョンボ扱いとなる。(アガリ者があれば、アガリが優先されチョンボとならない)
18. 形式テンパイを認める。(アガリの形が出来ていればよい。アガリとなるパイが全て河に切られていた場合でもテンパイと認められる。ただし、持ちパイの全てを自分で使っている場合は除く)
19. アガリ者は、常に一人。(複数人の同時アガリの場合は頭ハネとなる)
20. 30符6翻(60符5翻)は、切り上げて子で8, 000点、親で12, 000点とする。8翻でハネ満、10翻で倍満、13翻以上で3倍満とする。役満は4倍満。(ダブル役満なし)
21. ノーテン罰符は、場に3, 000点。連ちゃんは、1本場につき300点。
22. 親がノーテンの場合は全て親流れとする。オーラスの場合はゲーム終了となる。(その歳、供託点棒があれば、トップ取りとする)
23. 途中流局はなし。(九種九牌倒牌・四風子連打・四人リーチ・四カン等で流局することはない)
24. 役満のパオ(責任払い)は、大三元の3組目、大四喜の4組目をポンまたはカンさせた者に適用する。ツモアガリの場合は全点数を、振り込みの場合は放銃者と折半で支払う。積み場がある場合は放銃者の支払いとする。
25. 役満の特例はない。
ア. 暗カンに対する国士無双のアガリを認めない。
イ. 国士無双13面待ちの際、1枚でもアガリ牌を捨てているとフリテンと見なし、ロンアガリは出来ない。
26. 旧役を使用しない。(人和、流し満貫、十三不塔、三連刻、カン振り、二翻しぼり、など)
27. アガリ放棄となる場合。発声を伴うすべてのプレーができず、ノーテン扱いとなる。(多牌・少牌のとき。ツモる場合を間違えたとき。間違えてロンやツモと発生し倒牌前に取り消したとき。甚だしい先ゾモしたとき。誤ポン・誤チーしたとき。その他、審判長がアガリ放棄を宣言したとき)
28. 赤色パイはドラ扱いとしない。
29. チョンボの場合、他の3人に3, 000点ずつ支払う。その局はやり直しとする。(間違えてロンやツモと発声し倒牌したとき。競技規則14, 17のとき。その他ゲームの続行を不可能にしたとき)
その局に発生したリーチ棒はリーチ者に返す。ただし、供託棒があればそのままとする。また、チョンボ者が複数の場合、全て罰を受ける。
30. アガリとチョンボが同時に発生した場合は、アガリを優先し、チョンボは免除される。
31. 点棒がなくなった場合は、他の人に借りてそのまま続行する。