

2023年度 リバーシ大会 ルール

1. 盤面定義

- ・ 盤上の座標は左上を原点とし、横方向をアルファベットa-h, 縦方向を数字1-8で表す.
- ・ 初期配置は, e4およびd5に黒石(●)を, d4およびe5に白石(○)を配置するものとする.

2. 基本ルール

- ・ 相手の石を自分の石で挟んだとき, 自分の石にすることができる.
- ・ 先行は黒石とする.
- ・ 打てる場所がある場合は必ず打つ必要がある.
- ・ 打てる場所がなければパスとなる.
- ・ 双方とも打てる場所がなくなったらゲームを終了する.
- ・ ゲームが終了した時点で石が多いプレイヤーが勝者となる.

3. 大会進行上のルール

- ・ 石の配置ミスをした場合は以下のように対応する.
 - やり直し機能を実装しており, それが正しく機能する場合はそれを使用する.
 - やり直し機能が正しく動作しなかった, もしくは実装していない場合は配置ミスをした側の敗北とする.
- ・ コンピュータの思考時間の制限は1分とする. 制限時間を超過した場合は超過したプレイヤーの敗北とする.
- ・ 先攻, 後攻での有利不利をなくすため, 先手を交代して2試合行う.
 - プログラムはコンピュータが先攻・後攻どちらも動作できるように開発する.
 - どちらかしかできない場合, できなかった側が敗北とする.(勝利側64石、敗北側0石)
- ・ 勝利数が多い方を勝ちとする. 勝利数が同数の場合は, 2試合の合計の石数が多い方を勝ちとする.
 - 石数をカウントし表示する機能をつけることを推奨する.
- ・ プログラム不具合による試合継続不可の場合, 不具合を起こした側が敗北とする. このとき, 不具合を起こした側の石数は0とし, 勝利した側はその時取得済みの石数とする.
- ・ プログラム不具合による盤面不一致の場合, 不具合が発生した側が敗北とする. このとき, 不具合を起こした側の石数は0とし, 勝利した側は盤面不具合直前に取得済みの石数とする.
- ・ その他, 予期不可能な自体により試合継続不可となった場合, 再試合とする.

4. 対戦方法

- ・ 順位の決定方法に予選リーグ付きトーナメントを採用する.
 - 各リーグの人数は5人とする. //参加人数によって調整予定
 - // リーグの数が8個か4個になると嬉しい
- ・ 8位までは勝敗により順位を決定する. (同率順位を付けず, 決定戦を行う)
- ・ 組み合わせは乱数で決定する.
- ・ 実行環境は電子制御端末室のコンピュータとする.
 - 総合情報処理センターのコンピュータは動作が不安定で無効試合が多発することが予想されるため.