

1月27日 カルカソヌ日本選手権 予選大会

14時から17時(進行状況により延長の可能性あります)

最大定員16名

スイスドロ形式(15分切れ負け)

事前申し込みを優先(定員に満たない場合は当日参加も可能:先着順)

下記レギュレーションを必ずお読みの上、ご参加下さいませ。

事前申し込みはページの最下部にございます。

参加費:無料(桑名囲碁将棋サロン庵の利用料は発生します)

予選は、スイスドロ式で組み合わせを決めます。

暫定順位は「勝数」「対戦済み相手の勝ち数」「得失点差」の順で評価します。

できるだけ同一対戦を複数回行わないようにするため、暫定順位通りの組み合わせにならないこともあります。

ゲームはチェスクロックを使い一人15分持ちとします。持ち時間を使い切った場合は、その時点で負けとし、途中経過にかかわらず50点差の勝負とします。

手番は、①タイルを配置し、②コマを配置し(任意)、③必要なら得点計算をして得点ボードのコマを移動させるまでとします。手番プレイヤーだけでなく、相手に得点が入っている場合もそこまで行って手番終了です。

手番の①②③は必ずその順番を守ってください。

最終手番は、その手番で発生した得点計算を行った後、チェスクロックの自分側のボタンまたはポーズボタンを押して手番終了とします。最終得点計算はプレイヤーの持ち時間外で行います。

一度配置した(手から離れた)タイル及びコマは、その配置が有効である限り再配置はできません。

予選での先手は、それまでの先手回数が少ないプレイヤーが行うこととします。予選1回戦や、両プレイヤーが同じ回数先手を行っている場合は、じゃんけんで先手を決めます。

後手番のプレイヤーはチェスクロックをどちら側に置くか決めることができます。

運営側が用意したミープル以外を使う場合は、相手プレイヤーが同意した場合のみ、カルカソヌ基本セット内にあるミープルで未加工のもののみ使えることとします。特殊なミープルや再塗装したミープルは使えません。

プレイ人数が奇数になった場合は、主催者側からプレイヤーを出して人数が偶数になるように調整します。ただ、このプレイヤーは、成績いかににかかわらず準決勝に進出しません。

マナーとして

得点ボードのコマを移動させる場合は、誤解とミスをなくするため、声を出して、どうして移動させているのかはつきり言ってください。たとえば、「この道が完成し、5点なので、16点から21点に移動させます」。

問題が発生した場合や、タイル全体を移動させなければならない場合は、両者の合意の元チェスクロックのポーズボタンを押して、時間を止めることができます。

既に完成しているエリアにコマが残っていたり、間違ったタイル配置をしていることが後になって気づいた場合などは、時間を止めて両者で協議してください。話がまとまらない場合は、スタッフが判断させていただきますので、それに従ってください。その手番で置いたコマが直後に得点計算により戻ってくる場合でも、いったんコマの配置は行ってください。

ゲーム中は私物をテーブル上に置かないようにしてください。

追加ルール(2024年1月5日 公式Xより)

自分の手番が終了後に次の手番用のタイルを引くことはできます。

ただし、自分の手番になった時点で、そのタイルを公開する必要があります。

【カルカソヌ日本選手権 桑名庵予選 大会要領】

この予選会は、メビウス日本語版のカルカソヌのルール及びメビウス日本選手権のルールに従って実施します。

以下、注意点を記します。

順位は、勝ち数、得失点差の順に評価します。

チェスクロックを使用し、持ち時間は一人15分とし、時間が切れた場合、切れ負けとなります。

先手はそれまで先手の少ない回数のプレイヤーが行ってください。回数が同じ場合や1回戦目の場合は、じゃんけんできめてください。

得失点差の上では、切れ負けのプレイヤーに-50、切れ勝ちのプレイヤーに+50として処理します。

手番は、必ず以下の順序で処理してください。タイルの配置⇒駒の配置(任意)⇒得点計算(駒の回収も含む)

得点計算は、得点計算を発生させたプレイヤーが、相手プレイヤーの得点計算(駒の回収も含む)も含め、全て行ってください。

できうる限り、得点をいれる場合は、何で何点いれて何点になるかをはっきりと発言し、加点するようにしてください。例道で5点入ったので、15点から20点になりました。

得点計算も原則として手番に含みます。最後の得点計算のみ、チェスクロックを止め、行ってください。

タイルは、自分の手番の直後に次のタイルをひいて確認することが可能です。

タイルは、自分の手番になったら直ちに公開をする必要があります。

問題が発生した場合は、チェスクロックを止め、原則として当事者間の話し合いで解決してください。それでも、話がまとまらない場合、審判に申し出てください。

問題が発生した場合、原則として再試合を行う事はありませんので、ご了承ください。

審判の判断への再三のクレーム、著しく不快な言動など大会運営に支障をきたす行為あるいは不正等は直ちに失格とし、メビウスさんに事情を報告する場合があります。予選会運営にご理解、ご協力ください。

問題解決の一部指針

駒回収忘れは相手プレイヤーの了承のもと即回収します。

その際、明確な得点忘れ以外は、加点しないものとします。

おけないタイルが発覚した場合は、その場で、そのタイルをゲームから除外し、その後、そのタイルはなかったものとしてゲームを続けます。この際、得点計算は修正しません。

駒の誤認、境界上の駒について、原則として駒が寝ている物は草原にあるものと判断し、立っている物は、審判判断に従って解決してください。

