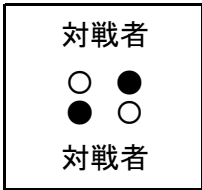


*** 姫路市子ども会連合会 オセロのルール ***

1. ジャンケンで勝った方が先手（黒）で、あいさつをして開始する。
2. 黒石と白石を、盤上中央に交差状におき、黒石（先手）で開始する。（右図）
3. 必ず相手の石を挟むところにだけ打ち、挟んだ石を裏返し自分の色にすること。
4. 黒石と白石が交互に打ち、打てるところがない場合、パスとなり打てるところができるまで相手方連打する。（パスの回数は制限なし）
5. 攻めるところがあればパスはできない。
6. 盤面が全部うまるか、両者打てるところがなくなった時点でゲーム終了となる。自分の色石が多いほうを勝ちとする。
7. 両者、打てるところがなくなった場合打てなくなった石数を両者で折半し、自分の石数にその数を足す。両者で打てるところがなくなり終了した場合でも対戦者同士の石数は合計64となる。
8. どちらか一方の石が一色になったらその時点で 64対0 にて勝ちとする。
9. 挟んだ相手の石は何個であろうと 縦・横・斜め すべて裏返しにしなければならない。
10. 角石（四隅の石）は挟むことができないので、打った後裏返すことはできない。
11. 打ち間違い・裏返し忘れなどの誤りについては、相手方の指摘があった場合に限り訂正する。
12. 対戦相手が遅行や欠席の場合は、不戦勝とし、点数は40点とする。遅刻者は24点とする。
13. 1試合 20分を超えると一手 30秒で打つ。



対戦者
○ ●
● ○
対戦者

*** 試合方法 ***



*** スイス方式 ***

スイス方式とは19世紀後半からヨーロッパでチェスの競技方式として採用された方式です。初戦はくじ引きで対戦相手を決め、2回戦は1回戦の勝者同士・敗者同士が対戦するというように戦績が同等の人同士が対局する方式です。ただし、同じ対戦相手との再戦はしない。トーナメント方式と違い、すべての人が同じ回数対局できます。

- ★ 対戦終了後に、各プレイヤーの「勝数」で順位をきめます。
- ★ 同じ「勝数」のプレイヤーが複数いる場合は石数の多い方を上位とします。
- ★ 石数も同じ場合は勝った試合の石数の多い方を上位とします。

*** 注意事項 ***

参加選手は、閉会式に参加するものとする。
やむを得ず途中退席の場合は棄権とみなす。

4分け	石数の多いものから順位付け但し下記の条件
1負3分け	石数の多いものから順位付け但し下記の条件
2負2分け	石数の多いものから順位付け但し下記の条件
3負1分け	石数の多いものから順位付け但し下記の条件
4負	石数の多いものから順位付け但し下記の条件

特記条件

同点判定について

A君 3勝ち2分け 勝石数 150個 負石数 90個

Bさん 3勝ち2分け 勝石数 150個 負石数 90個

1ゲームでの獲得数が多いほうを順位優先とする
 尚、それも同じ場合はA君・Bさんの対戦が無いか確認
 対戦があった場合は勝っているほうを上位とする
 勝ち石数が同じでも負け石数が少なければ少ないほうを上位とする。
 もし対戦が無く、全ての条件がおなじ場合はについては
 年齢の低いほうを上位とする。

