

- ①方式 1チーム、7人制の団体戦とし、各リーグとも、1回の総当たりで試合を行う
- ②編成 1部から5部までの構成とし、リーグ数、チーム数、昇降級数、対戦順等は、別途公表するリーグ表のとおりとする。チーム数は各リーグ16チームによる編成を基本とするが、エントリー状況により変更することもある。
- ③日程 毎年、6月から11月の日曜を原則とした5日間を基本とする。5日間のうち、1日は団体個人戦を行う。(なお、詳細な日程は別途、公表するとおり)
- ④勝数
 1. 各試合、勝利対局1局につき勝数を1とする(不戦勝も1)
 2. 引き分けは、勝数を0.5とする(負け、双方欠場はともに0)
 3. 試合後、勝数が4以上のチームは勝点1、勝数3.5のチームは勝点0.5を獲得する
 4. 団体個人戦(各リーグ)上位のチームは1位が勝点1、2位が勝点0.5、3位が勝点0.2、4位が勝点0.1を獲得する
- ⑤順位 チームの順位は以下のとおり決定する
 1. 勝数の多いチームを上位とする(但し試合数の違うリーグがある場合は勝率とする)
 2. 1で同点の場合は、合計勝数の多いチームを上位とする
 3. 2で同点の場合は、リーグ表で上位のチームを上とみなす
- ⑥昇降
 1. 昇降級、入替戦は各リーグ表に記載された通りとし、入替戦は1試合行う
 2. 入替戦の組み合わせは、上のリーグは上位から、下のリーグの下位から合わせていく
 3. 2部、3部、4部のように複数のリーグがある場合は、同一順位のチームは勝数で判断する
 4. リーグが複数ある場合は昇降級を決定した後、残留したチームを各リーグに均等に入れ替える
 5. 複数のリーグがある場合、代表者が同じチームは同一のリーグには入れないようにする
 6. 上位のリーグに空きができた場合は、前年の順位から、(1)下位リーグで昇級しなかったチームの最上位、(2)降級したチームの最上位、(3)繰り上げ、(4)降級取消し、を交互に繰り返してリーグを再編成する
 7. 新規チームは原則として4部の下位へ追加する(3部又は5部を希望できるが、どのリーグにするかは理事会で決定する)
 8. チームが復帰する場合、3部の下位又は4部下位へ追加し、どちらにするかは理事会で決定する

入替戦の組合せ

1部9位-2赤4位
1部10位-2白4位
1部11位-2赤3位
1部12位-2白3位

2赤12位-3赤5位
2赤13位-3赤4位
2赤14位-3赤3位

3赤11位-4赤5位
3赤12位-4赤4位
3赤13位-4赤3位

※4部・5部の入替戦
該当チームの
アンケートにより決定
実施の場合、3部4部
と同様な組み合わせ

2白12位-3白5位
2白13位-3白4位
2白14位-3白3位

3白11位-4白5位
3白12位-4白4位
3白13位-4白3位

- ⑦登録
 1. 試合でオーダーされた選手は、そのチームの選手として登録される
 2. リーグ戦に1度出場した選手は、その年度は他チームの選手として出場はできない(二重登録不可)
- ⑧対戦 対戦順はリーグ表の記入順とする(毎年同じ順です)
- ⑨試合
 1. メンバー表は、試合開始10分前までに出場選手を記入し、メンバー表を相手と交換する
 2. メンバーが6人以下の場合
大将から順に途中で空白をもうけずに記入し、いない人はメンバー表には記入できない
対局開始後に選手が来た場合は、来た順に随時上位からメンバー表に記入できる
 3. 先後の決定は大将の振り駒により、奇数もしくは偶数の選手が全て先手となる
 4. 対局者がいない場合でも、時計は進行させておく。時間切れは不戦勝となる
 5. 対局が終わったら、勝ちを○、負けを×をメンバー表の該当する数字の上に記入する
 6. 全ての対局が終わったら、結果の記入にミスがないか確認し、勝チームの代表者はメンバー表を本部へ提出する
- ⑩対局
 1. 時間 持時間は各30分とし、その後は1手30秒とする(試合の進行状況により1手20秒となる場合がある)
 2. 禁じ手 二歩、打ち歩詰め、待った、二手指し、行き所のない駒、千日手の王手
 3. 千日手 同一局面4回で成立、先後を交代し、指し直しとする
なお、この場合の持ち時間は、その時の残り時間で続行しする
千日手2回、または、対局開始90分経過後の千日手は引き分けとする(双方勝点0.5)
 4. 持将棋 持将棋の成立は審判の裁定に従う(審判への申し出は可)
勝敗は27点法とし、同点の場合は後手の勝ちとなる
 5. 遅刻 試合が開始されれば、すぐにも時計を押して良い
中途入場者は持ち時間があればそこから対局する
 6. 反則 禁手、待った、は反則負けとなる。ただし投了後の発見は投了優先。
 7. 時計 時計が0になった場合は負け
時計のボタンは、指した手で押さなければならない
 8. 先後 大将の振り駒によって決定する
 9. 秒読み 試合進行状況によって、1手20秒となる
 10. 判定 試合中の判定は、全て審判の判断による

※禁じ手の指摘は反則となる。
禁じ手の指摘は、対局者のみ可能。

※駒から手が離れたら着手とみなす
時計を押していなくても、駒を戻す
ことはできないので注意すること。

- ⑪ランク リーグ戦の対局は全てランキングで計算される(引き分け・不戦勝は除く)
団体個人戦は、この計算によってクラス分けを行う

- ⑫運営 リーグ戦等の運営は、加盟チームは運営委員1名を選出し、各チームが均等に協力して運営を行う
リーグ戦等の椅子、机、盤、駒、時計の設置・片付けは、当番チームが運営委員の指示に従い、責任を持って行う