

- ①方式 1チーム、7人制の団体戦とし、各リーグとも、原則、総当たりで試合を行う（但し16チームを超える場合を除く）
- ②編成 1部から7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位とみなす
- 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. 各リーグの入替戦を実施するかどうか、また、入替戦の組み合わせ方法は、理事会で決定する。
3. 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
4. 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
5. 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
6. 新規チームは、希望を確認のうえ、原則として4～7部の下位へ追加することとし、理事会で決定する
7. チームが復帰する場合、原則として休会前の最終所属・順位を考慮し、各リーグの下位に追加する
- 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
- 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
大将から順に途中に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○、負けは×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 持時間はリーグごとに定め、使い切ったら1手30秒とする。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、連続王手の千日手
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する
千日手2回、または、20秒将棋となった後の千日手は引き分けとする(双方勝数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. 判定 試合中のトラブルに関する判定は、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