

対局

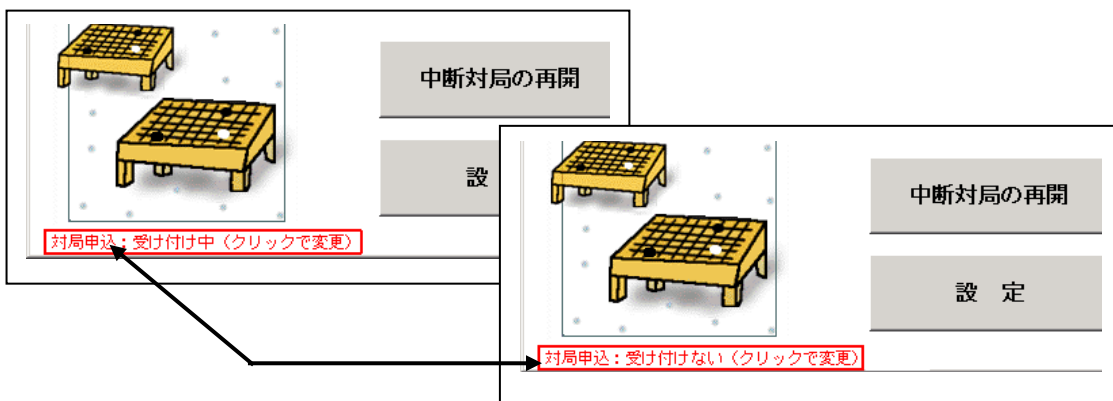
対局相手を探して対局を開始します。



パンダネットに接続が完了したら、メニュー画面の「対局相手を探す」ボタンを選択します。

■ 対局申込：受け付け中 ↔ 対局申込：受け付けない

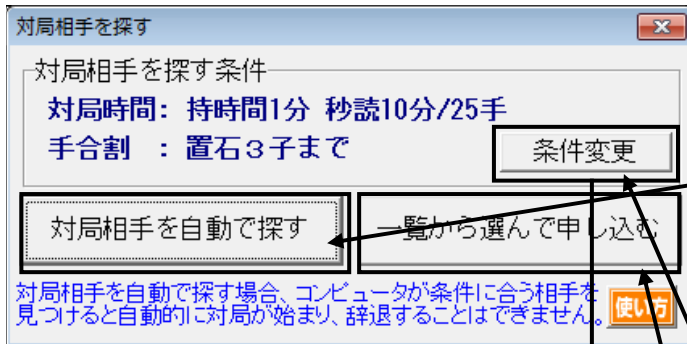
接続完了後、画面左下の「対局申込：受け付け中」の文字をクリックすると「対局申込：受け付けない」に変わり、もう一度クリックすると「対局申込：受け付け中」に戻ります。観戦の前などに受け付けない設定に変更すると、対局の申込が来なくなります。



○ 自動対局登録

コンピュータが条件に合った対局相手を探します。

※ コンピュータが条件に合った相手を見つけた場合、その対局を辞退することはできません



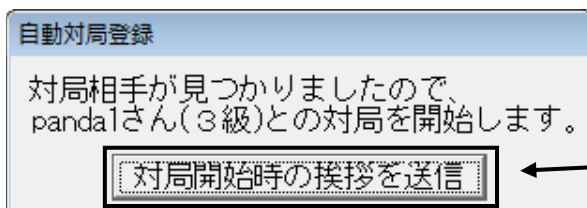
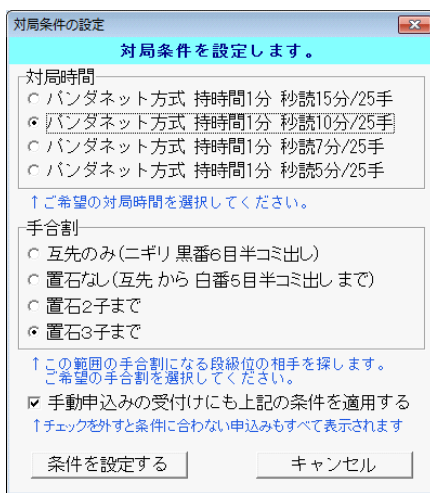
[対局相手を探す]ボタンをクリックすると、左図の画面が表示されます。

[対局相手を自動で探す]ボタンをクリックすると、自動対局登録機能を利用することができます。現在の対局ルームで自動対局に登録している人を探し、条件に合う人が見つかったと自動的に対局が始まります。

対局の条件を変更するときは、[条件変更]のボタンをクリックしてください。下図の画面が表示されます。希望の対局時間、手合割を設定し、[条件を設定する]ボタンをクリックしてください。

また、この画面で[一覧から選んで申し込む]ボタンをクリックすると対局待ち一覧となり、ご自分で対局相手を探して対局を申し込むことができます。

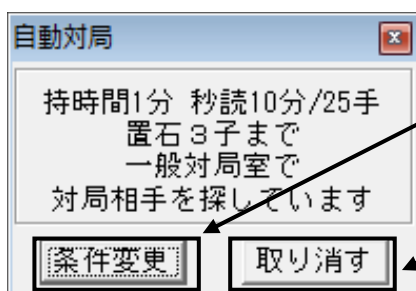
※ 上図は「対局申込：受け付けない」でも表示されます。



相手が見つかりると、左図のような対局が始まったことを通知する画面が表示されます。

[対局開始時の挨拶を送信]ボタンをクリックすると、対局が始まります。

[対局相手を自動で探す]ボタンをクリックした時点で、条件に合う人が見つからない場合、下記の画面が表示されます。この画面が表示されている間は他の方の登録を待っている状態になり、条件に合う方が見つかったら対局が始まります。



[条件変更]ボタンをクリックすると、対局時間や手合割などの条件を変更できます。

[取り消す]ボタンをクリックすると、対局相手を自動で探すことを取り消します。

※ 自動対局で対局相手を探している間も、従来の対局待ち一覧から対局相手を探して、対局を申し込むこともできます。

自動対局で対局条件を探している間にルームを移動した場合、そのルームで条件に合う方を探します。

○ 対局待ち一覧画面での操作について

対局を待っているユーザーの一覧が表示されます。

ユーザーID	国名	段位	勝ち	負け	資格	対局条件
YuYuSan	Japan	初段 (2k)	1210	799		持1分 秒読10分/25手
Y10713	Japan	初段 (2k)	1100	1103		持1分 秒読10分/25手
panda1	Japan	初段 (2k)	236	275		持1分 秒読10分/25手
Greyst	Japan	初段 (2k)	945	722		持1分 秒読10分/25手
KURASan3	Japan	初段 (2k)	863	818		持1分 秒読10分/25手
SaShan	USA	初段 (2k)	187	215		条件設定なし
panda2	Japan	初段 (2k)	200	249		持1分 秒読10分/25手
edahi	Japan	1級★ (3k+)	3147	3146		持1分 秒読10分/25手
rokudodoo	Japan	1級★ (3k+)	6310	6426		持1分 秒読10分/25手
gs305205	Japan	1級★ (3k+)	8	7		持1分 秒読5分/25手

提示されている対局条件が表示されます。

パンダのアイコンはパンダネット方式、ストップウォッチのアイコンは秒読み方式の持ち時間を提示していることを表します。各方式の詳細は21ページをご覧ください。



パンダネット方式



秒読み方式

相手の段級位、提示された対局条件を見て、一覧から対局を申し込む相手を探します。

ユーザーID	国名	段位	勝ち	負け	資格	対局条件
YuYuSan	Japan	初段 (2k)	1210	799		持1分 秒読10分/25手
Y10713	Japan	初段 (2k)	1100	1103		持1分 秒読10分/25手
panda1	Japan	初段 (2k)	236	275		持1分 秒読10分/25手
Greyst	Japan	初段 (2k)	945	722		持1分 秒読10分/25手
KURASan3	Japan	初段 (2k)	863	818		持1分 秒読10分/25手
SaShan	USA	初段 (2k)	187	215		条件設定なし
panda2	Japan	初段 (2k)	200	249		持1分 秒読10分/25手
edahi	Japan	1級★ (3k+)	3147	3146		持1分 秒読10分/25手
rokudodoo	Japan	1級★ (3k+)	6310	6426		持1分 秒読10分/25手
gs305205	Japan	1級★ (3k+)	8	7		持1分 秒読5分/25手

段位
初段 (2k)
初段 (2k)
初段 (2k)
初段 (2k)
初段 (2k)
初段 (2k)
初段 (2k)
初段 (2k)
1級★ (3k+)
1級★ (3k+)
1級★ (3k+)

棋力に付いている★は、その段級位の中でポイントが上半分に位置していることを示しております。

レーティングについては、63ページをご覧ください。

○ 対局申込方法

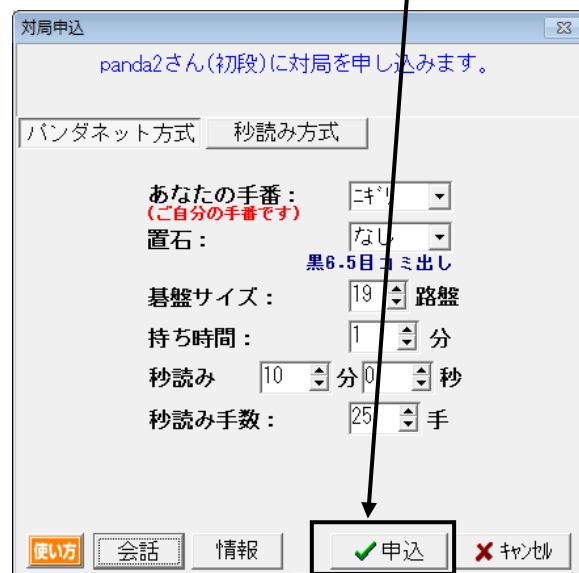


対局を申し込みたいユーザーをクリックし、
[対局申込へ] ボタンをクリックします。

下図の対局申込画面が表示されます。
持ち時間などの対局条件は相手の方が
提示した条件の範囲内で変更できます。

対局条件を変更する場合は、数値の
右側の矢印ボタンをクリックします。

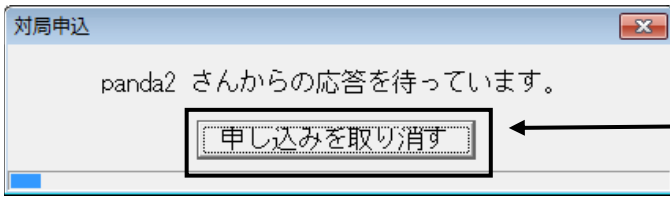
設定が完了したら [申込] ボタンを
クリックします。



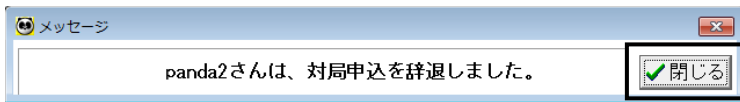
対局申込画面

パンダネット方式につきましては 45 ページをご参照ください。

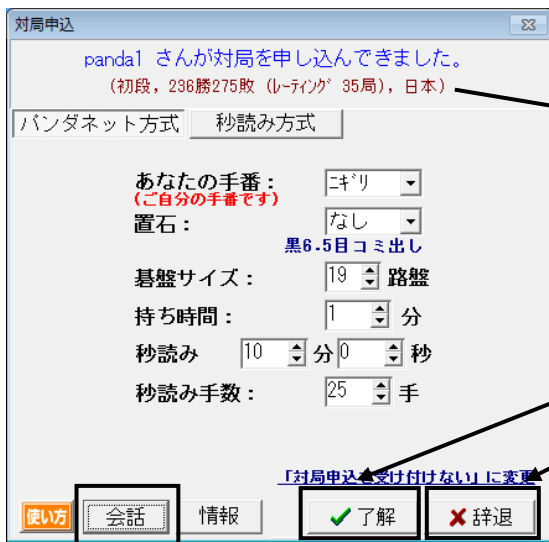
対局の申し込みを行なうと、相手の方が
[了解]または[辞退]をクリックするまで
左図のような画面が表示されます。



※ 相手の方が離席中のこともございます
ので、しばらく待っても応答がなく、他の方
に申し込みたい場合は[申し込みを取り
消す]をクリックしてください。



相手が対局申し込みを辞退した場合は、
メッセージが流れます。[閉じる] ボタンを
クリックして他の方に対局を申し込んで
ください。



相手から対局申込のあった場合も、対局
申込画面が表示されます。

ここに相手の段級位や勝敗、国名などが
表示されます。

申込を受ける場合は [了解] ボタンを、
申込を辞退する場合は [辞退] ボタンを
クリックします。

[会話] ボタンをクリックすると、申し
込んできた相手と会話できます。

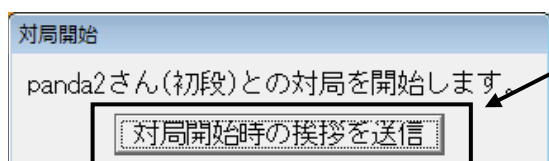
※詳しくは 35 ページをご覧ください。

○ 対局開始



対局を申し込まれた側が「了解」をクリックすると、画面に碁盤が表示され対局が始まります。

対局中の残り時間の表示につきましては、次のページをご覧ください。



対局開始時に、左図のメッセージが表示されます。

「対局開始時の挨拶を送信」をクリックすると、挨拶を送信することができます。

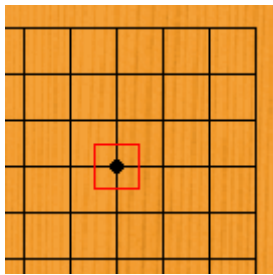
その後は会話画面を閉じて、対局を開始してください。

※必ず挨拶をして、初手は1分以内に打ってください。挨拶をしない場合や初手を1分以内に打たない場合は負けになり、減点対象になります。

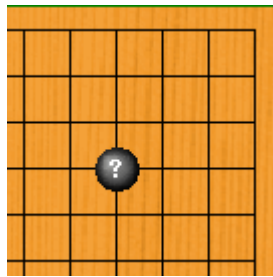
インターネット対局はお互い顔が見えませんが、マナーとして対局開始時と終局時に挨拶を送信してください。

挨拶は日本語でも英語でもボタン一つで送信できます。コンピュータが対局相手の国籍を判断して、日本人であれば日本語の挨拶、外国人であれば英語の挨拶が送信されます。

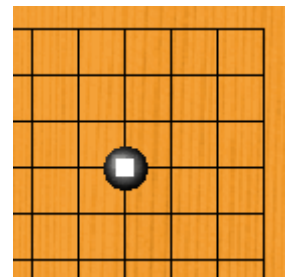
○ 着手方法



自分の着手番になったら、石を打ちたいところにマウスを合わせてクリックします。

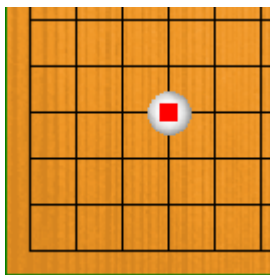


赤い四角をもう一度クリックすると 確定となり送信されます。(通信中は?マークが表示されます。)



対局中、最終手には常に■マークが付いています。

※ 打ち間違いをなくするため一度目のクリックで位置を確認した上で二度目のクリックをしてください。



相手が打つと碁石が表示され、■マークが付きます。

※ 相手の着手番の時に石を打とうとすると「あなたの手番ではありません」とメッセージが表示されます。

対局中、残り時間は次のように表示されます。

38秒 アゲハマ 0
10分/25手

5分2秒/19手 アゲハマ 0
0になると時間切れです

持ち時間がある間は、その残り時間が表示されます。残り時間バーの下側には秒読みになったときの秒読み時間/手数が表示されます。

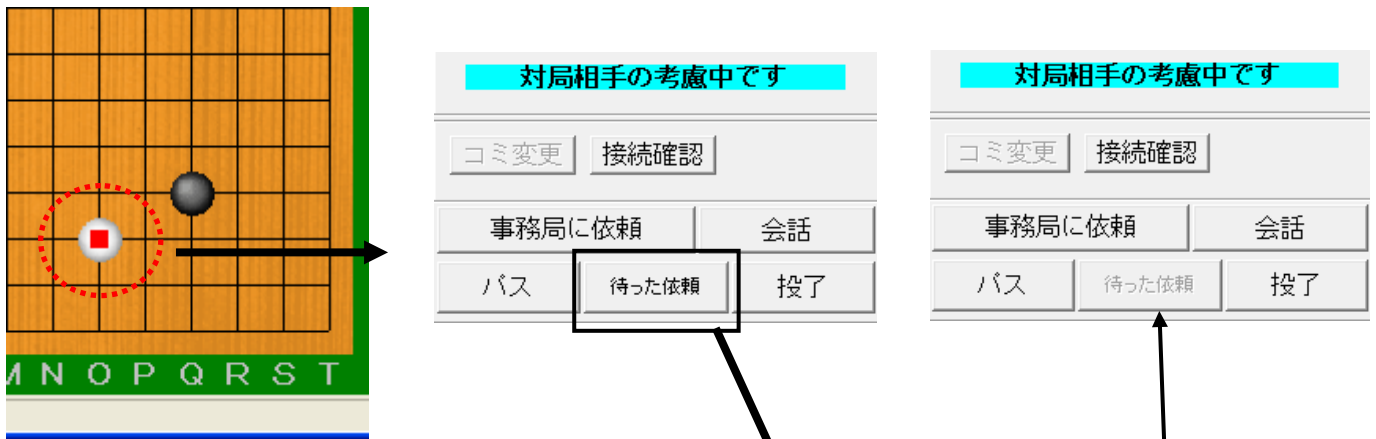
持ち時間を使いきり秒読みに入ると、秒読みの「残り時間/残り手数」が表示されます。秒読み中は「0になると…」と表示されます。

※ネットワークによる通信ロスタイムは補正されますので、石が表示された時点で画面上の相手の残り時間が増える場合があります。

○ “待った” について

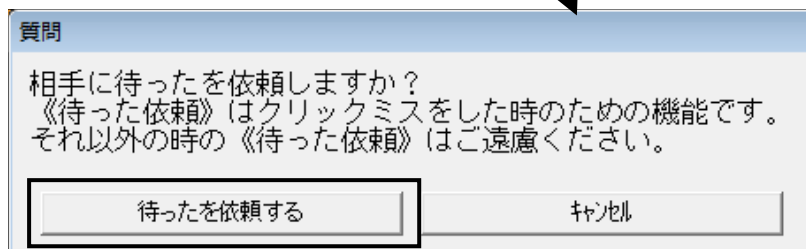
通常の碁盤の対局では“待った”はできませんが、パンダネットではクリックミスなどを考慮して、相手が承諾すれば“待った”できるシステムになっています。

万が一、対局でクリックミスにより意図せぬ位置に打ってしまった場合は、すぐに [待った依頼] ボタンをクリックして相手に「待った」をお願いします。相手が「待った」を承諾すればご自分の最終手が消えて打ち直すことができます。[待った依頼] ボタンをクリックできるのは着手後 15 秒以内です。15 秒過ぎると「待った」はできません。

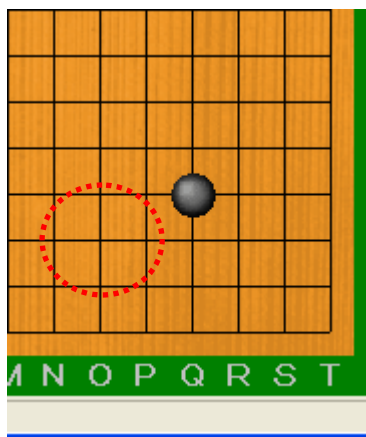


クリックミスで着手してしまい [待った依頼] ボタンをクリックすると下図の確認画面が表示されます。

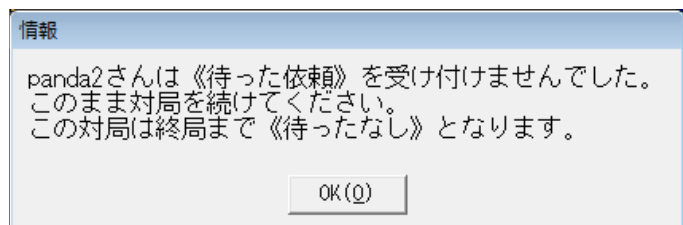
着手後 15 秒経過すると押せなくなります。



確認画面で [待ったを依頼する] をクリックして対局相手に待ったを依頼します。

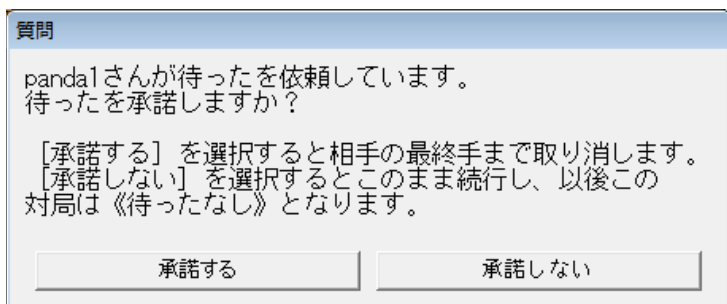


対局相手が [承諾する] を選ぶと、最終手が戻り、打ち直すことができます。



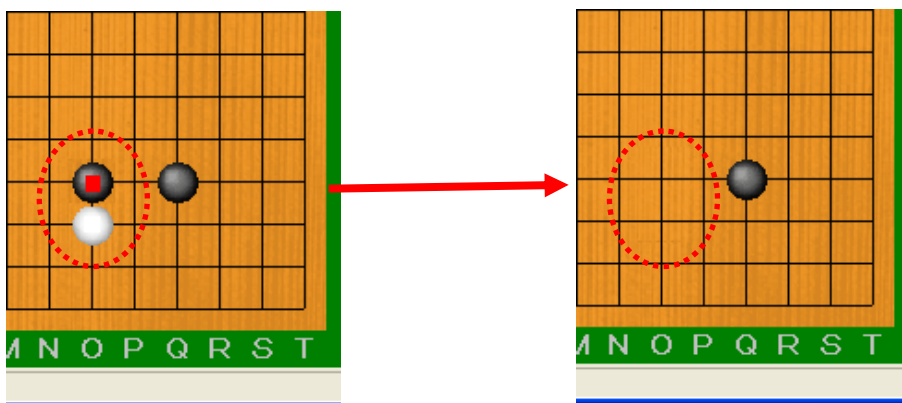
対局相手が [承諾しない] を選んだ場合は [OK] をクリックしてそのまま打ってください。これ以降、この対局は終局まで待ったなしとなります。

「待った」の依頼を受けた側には「承諾する」か「承諾しない」を選択する画面が表示され、20秒以内にどちらかを選んでいただかないと自動的に「承諾しない」となります。「待った」を辞退すると、その対局は終局まで「待った」なしとなります。



左図の画面が表示されてそのまま20秒経過すると自動的に「承諾しない」が選択されます。

相手の手番で「待った」をお願いした場合、相手に「承諾」してもらえれば、「ご自分の手」のみが戻りますが、既に相手が次の手を打ちご自分の手番で「待った」をお願いした場合、相手が承諾すれば「相手の手」と「ご自分の手」の2手が戻ります。



相手の着手後に「待った依頼」をして、相手が了解した場合、2手戻ります。

※「待った」は必ず相手の了解が必要であり、明らかなクリックミスであっても相手が「待った」を辞退した場合はそのまま対局が続きます。たとえ相手の方が「待った」を承諾されなかったとしてもマナー違反にはあたりませんのでご了承ください。

○ 終局について

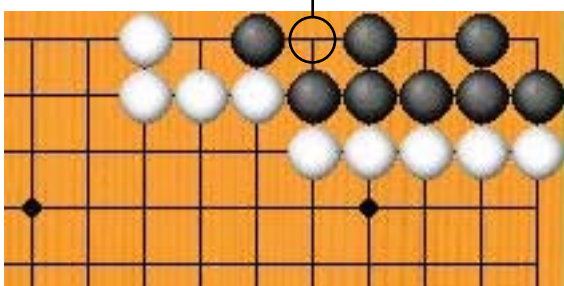


石を打ち終わったと判断したときは、
[パス] ボタンをクリックします。

交互に連続して3回パスを繰り返すと
終局となり、地合計算モードになります。
(例：●パス → ○パス → ●パス)
相手が了承しない場合（石を打ってきた
場合）は、そのまま打ち続けるか、パス
してください。

投了するときは [投了] ボタンをクリック
します。

例：カケ目

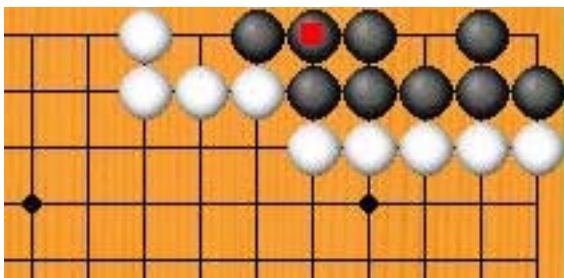


終局時には、次の点にご注意ください。

「カケ目」など「手入れが必要のところ」
は終局前に打つ必要があります。

「ダメ」はつめる必要ありません。

手入れをしてから終局にして下さい。



※ コンピュータが地を計算する際、ある
一塊の空き地に隣接する石が黒だけの
ときは黒地、白だけのときは白地、
両方のときはダメと判断します。従い
まして、上記の条件でダメと判断される
個所は、打つ必要はございませんし、
逆にカケ目などを手入れせずに終局
すると、地と計算されます。

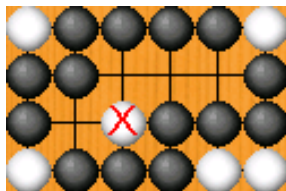
○ 地合計算



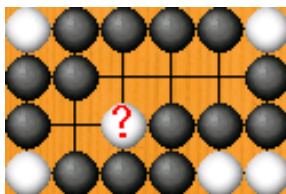
交互に3回パスが続くと、地合計算モードになります。

地合計算モードになると、コンピュータが生き死にを判定し、次のように表示されます。

黒地……………	黒い■
白地……………	白い□
死石……………	赤い×

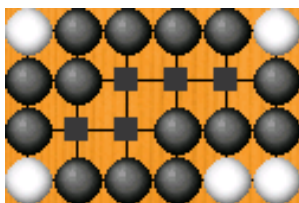


死石をすべて取り除きます。



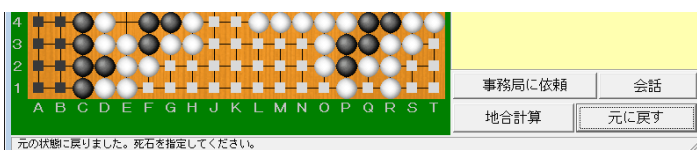
×マークの石をクリックすると、碁盤から石が消え、アゲハマとなります。

通信中は?マークが付きますが、通常は1秒以内にすぐに消えます。?マークの表示が続く場合、ネットワークにトラブルが起きている可能性があります。



対局相手も同時に死石を取り除いています。対局相手が指定した死石も碁盤上から消えます。

もし死石と判定されていない死石がある場合、その石を2回クリックすると取り除くことができます。



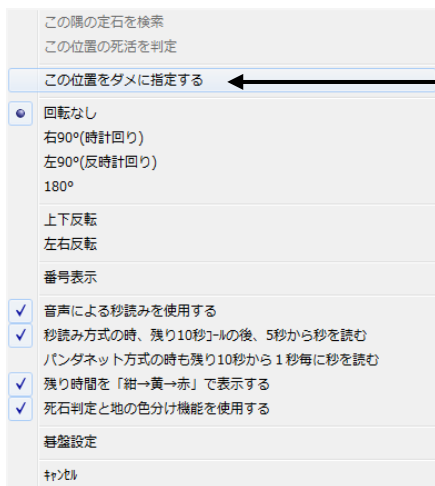
終局時の状態に戻す操作が5回繰り返されると、対局者同士で死活を同意できなかったものとし、対局を中断して事務局でお預りします。事務局での終局処理については、31ページ「事務局に終局処理依頼について」をご覧ください。

誤って生きている石を消してしまった場合 [元に戻す] ボタンをクリックしてください。確認のダイアログボックスが表示され、[OK] ボタンをクリックすると、終局時の状態に戻ります。



終局処理画面で、カケ目やセキ石の中の目など地として表示されている部分（左図○の部分）がありましたら、その部分を右クリックします。

また、地の境界線や、手入れが必要な所の打ち忘れ（左図△の部分）がありました場合も、同様にその部分を右クリックします。



左図のポップアップメニューが表示されますので、「この位置をダメに指定する」をクリックします。

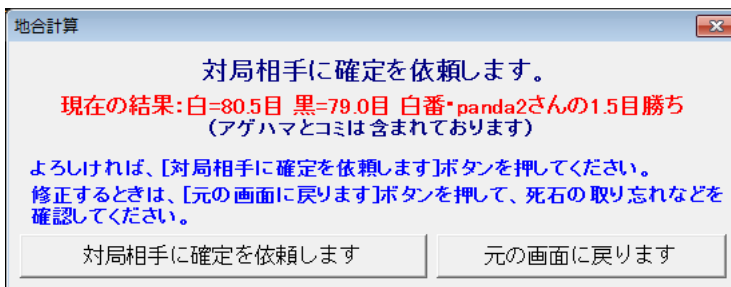


ダメとして指定された部分が左図のように水色で表示されます。

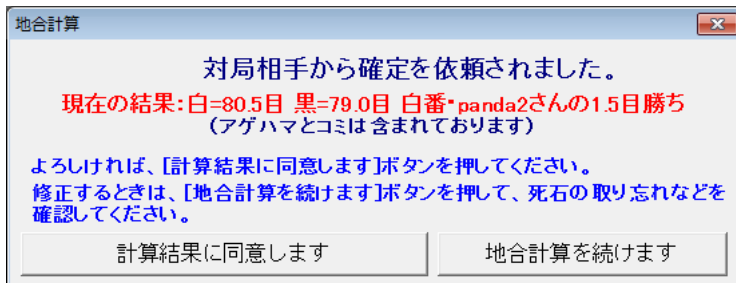
誤ってダメを指定してしまった場合は、訂正する場所を右クリックして「この位置のダメを解除する」をクリックしてください。



死石をすべて取り除いたら [地合計算] ボタンをクリックします。

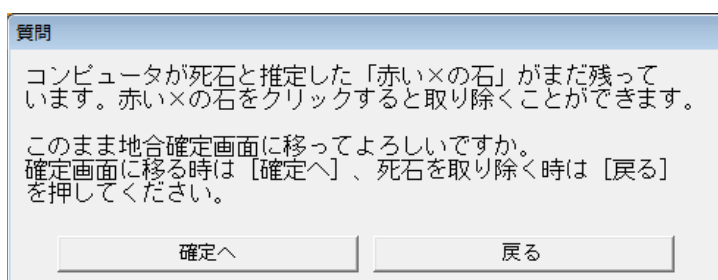


[地合計算] ボタンをクリックすると、左図の画面が表示されますので、現在の計算結果を確認し、[対局相手に確定を依頼します] をクリックします。間違っている場合は、[元の画面に戻ります] ボタンをクリックし、死石の取り忘れがないか等を確認してください。



対局相手が先に [地合計算] ボタンをクリックした場合、左図の画面が表示されます。現在の計算結果を確認し、[計算結果に同意します] をクリックします。間違っている場合は、[元の画面に戻ります] ボタンをクリックしてください。

※ 死石を取り忘れると、アゲハマだけでなくその石の周辺がダメと計算されるため、結果が大きくなってしまいます。現在の計算結果が目算と異なる場合は、死石を取り忘れている可能性がありますので、[戻る] をクリックして盤面をよく確認してください。対局結果が確定すると、結果を訂正できませんので十分ご注意ください。

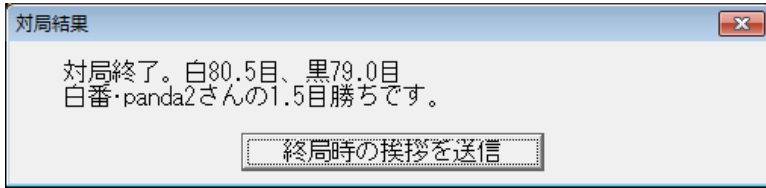


×印が付いた石を取り除かずに [確定] を押すと左図のような画面が表示されます。そのまま地合計算をしてもよい場合は [確定へ] をクリックしてください。死石を取り除く場合は [戻る] をクリックして死石を取り除いてください。

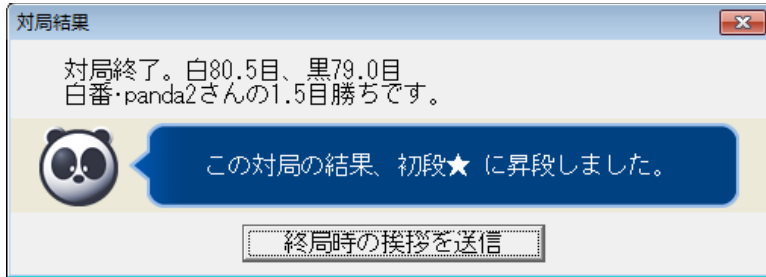


相手が先に「確定」をクリックした場合はメッセージが表示されます。

※ 一方が先に「確定」をクリックして、もう一方が何もせず1分を経過すると、そのまま勝敗が確定します。



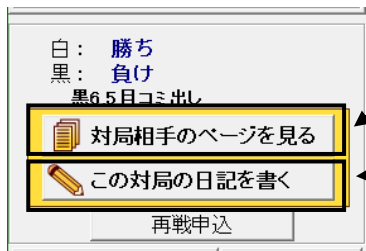
両対局者が「確定」をクリックすると、センターで計算され、結果が表示されます。



対局結果によって段級位が変動した場合は左図のように表示されます。

対局結果を確認したら、「対局時の挨拶を送信」ボタンをクリックしてください。

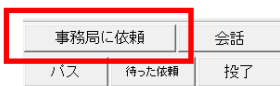
※ 両対局者が「確定」をクリックするまでは終局しません。
「確定」を押した後、上図の画面が表示されるまでお待ちください。



「対局相手のページを見る」ボタンをクリックすると、「ネット交流広場」で対局相手のプロフィール画面を見る事ができます。

「この対局の日記を書く」ボタンをクリックすると、今終局した棋譜を「ネット交流広場」の自分の日記にコメント付きで掲載できます。

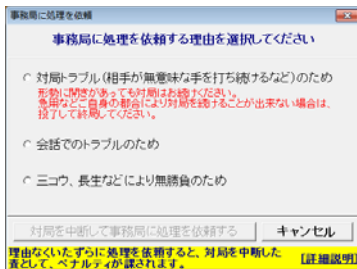
○ 事務局に終局処理依頼について



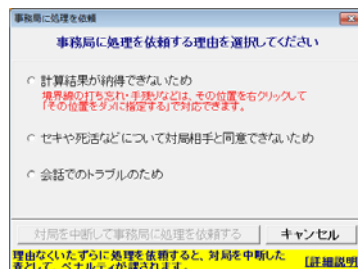
両対局者の合意で終局するのが基本ですが、対局相手と死活に関して意見が異なる場合、三コウ・長生など無勝負の場合、または対局マナー等の問題で終局できない場合などは、終局手続きを事務局に依頼できます。

事務局に依頼されると、対局はその場で中断となり、後日、事務局で局面や会話のやり取りなどを確認し、終局手続きが行なわれます。

事務局で終局手続きが行なわれ、確定した結果は、ネット交流広場で確認することができます。



(対局中)



(地合計算中)

囲碁はマナーを重んずるゲームです。「事務局に依頼」ボタンが押されて対局が中断した理由が、対局マナーの問題であった場合、結果の確定だけでなく、マナー違反者にはペナルティが課されます。また逆に、マナーや死活などの問題が何もなく、徒に事務局依頼ボタンを押したと判断した場合、ボタンを押して対局を中断した責として、ペナルティが課されます。