

「プロ棋士 VS 囲碁プログラムの対戦」ルール

<前文>対戦の意義とルールについて

コンピュータ囲碁プログラム（ソフトウェアとハードウェアをすべて含んだ自動的に囲碁の手を生成する機械を指す。以降、「囲碁プログラム」と呼ぶことにする。）が人間のトップであるプロ棋士と対戦することは、囲碁プログラムの棋力を測る上で重要な意味を持つ。また、単に勝敗を競うだけでなく、その対戦の過程を通して人間と囲碁プログラムの思考の違いを知り、人間の能力の素晴らしさを知ることは、情報技術の発展のみならず、認知科学的にも意義深く、囲碁界の発展にも寄与するものと考えられる。この対戦の意義を高めるために、人間側にとっても囲碁プログラム側にとっても、出来る限り公正さと公平さを保つべく配慮する必要がある。

本ルールは、上述の目的を達するために、人間と囲碁プログラムによる異種の対戦を、円滑に、しかも意義あるものとして行うために策定するものである。なお、対戦するプロ棋士と囲碁プログラム開発者には、本ルールを事前に知らせ、了解を得るものとする。

本前文と以下の運営ルール項目の骨子は不変であるが、実行委員会のメンバーや持ち時間の規定などは、今後、対戦ごとに見直し、対戦双方の合意を得る形に修正するものとする。

2012年 3月 10日 制定

2012年 3月 10日 施行

電気通信大学 E&C 研究ステーション 代表

伊藤毅志

<2012年 3月 17日 用 運営ルール>

第1項 実行委員会

1. 実行委員会は、対局の円滑な進行に努めるものとする。なお、対戦においてトラブルが生じた場合、実行委員会が勝敗等を裁定することがある。
2. 実行委員会のメンバーは以下の3名とする。
実行委員長：伊藤毅志（電気通信大学）
正立会人：村松正和（電気通信大学）
副立会人：松原 仁（はこだて未来大学）

第2項 対局条件

1. 基本ルール
囲碁プログラムへの実装の容易性や国際的なイベントの結果との比較の容易性などを考慮し、「中国ルール」による対戦とする。
2. 持ち時間、及び時計係
9路盤の対局は、持ち時間は双方20分とし、切れたら1手30秒とする。19路盤の置碁対局は、持ち時間は双方30分とし、切れたら1手30秒とする。持ち時間の計測、及び秒読みは時計係が行う。囲碁プログラム側は、コンピュータに手を入力する時間とコンピュータの手を読み実際に盤に石を打つ時間も思考時間に含むものとする。
3. ハンディキャップ
9路盤の対局は、ハンディキャップ無しの黒7目コミ出し（持碁有り）の互先とする。第1試合は、プロ棋士の白番、第2試合は、プロ棋士の黒番で2戦行う。19路盤の対局は、第1試合はプロ棋士を上手とする5子の置碁とする。第2試合は、第1試合の結果により、プロ棋士が勝利した場合は6子、負けた場合は4子の置碁とする。中国ルールであるので、ハンディキャップとして置いた石を下手（黒側）のコミとし、持碁は白勝ちとする。

4. 勝敗

対局者双方の合意が優先される。双方の主張が食い違った場合は立会人が裁定する。但し、囲碁プログラムは、いつでも開発者による投了を認めるものとする。

5. コンピュータのトラブル

コンピュータ側がマシントラブルや通信トラブルなどによって、正常に着手できない状態に陥った場合、開発者は速やかに立会人に申し出て、復旧に務めるものとする。その場合、復旧に要する時間はコンピュータ側の持ち時間から差し引くものとする。但し、秒読みに入っている場合は時間から差し引かない。また、相当の時間をかけても復旧しない場合、コンピュータ側の負けとする。なお、対局後に、実行委員会はトラブルの詳細を開発者側に聞き取り調査を行い、必要に応じてトラブル前後の思考ログなどの提出を求めることができる。提出に応じなかった場合や思考ログに疑義があった場合、実行委員会の裁定によりコンピュータ側が負けになる場合がある。

6. 着手

対局は碁盤を挟んで碁石を用いて行う。囲碁プログラムの着手は、コンピュータに手を伝えるオペレーターとコンピュータの手を見て碁盤に打つ対局者により行う。但し、オペレーターと対局者は同一でも構わない。オペレーターによる入力ミスは修正することができるが、消費時間の扱いは前条と同じく、囲碁プログラム側から差し引くものとする。

7. その他

上記以外の不測の事態で対局に支障が生じた場合は、実行委員会が速やかに協議して、運営に支障を来さないように、処置するものとする。

2012年 3月 10日制定

2012年 3月 10日施行

電気通信大学 E&C 研究ステーション 代表

伊藤毅志