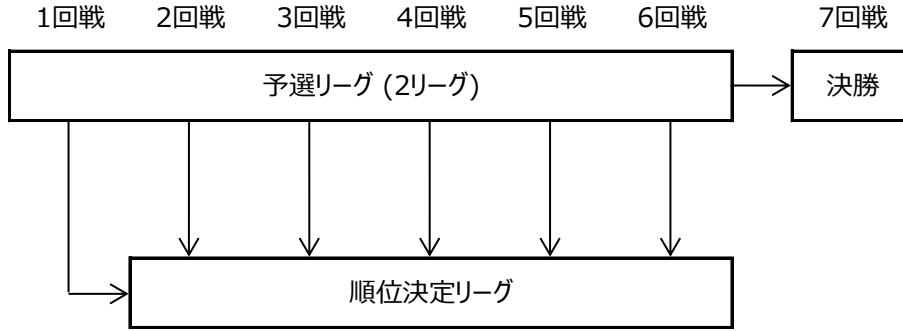


# 大会方式

無差別の部

持ち時間 各20分 (時間切れ即負け)、引き分けなし



## <概要>

1. 抽選方法 (下記) に従い、抽選を行います。
2. リーグ分け方法 (下記) に従い、全ての選手を2リーグ (A～Bリーグ) のいずれかに割り当てます。
3. 全ての選手は予選リーグで最大6回戦まで試合を行います (組み合わせ方法は下記)。
  - 各リーグで唯一の全勝者となった選手が勝ち抜けとなり、決勝トーナメントに移動します。
  - 各リーグの全勝者の人数が 1, 2, 4, 8, 16, …のいずれかになった場合は、1敗以下の選手は順位決定リーグに移動します。
4. 各予選リーグの1位は、7回戦に決勝を行い、1～2位を決定します。
5. 各予選リーグの1位以外の選手は、順位決定リーグで6回戦まで試合を行い (組み合わせ方法は下記)、最終順位を決定します (最終順位決定方法は下記)。

## <シード選手>

- シード選手は、高梨名人、長野世界チャンピオンの 2名です。

## <抽選方法>

- 以下のとおり線形合同法 ( $M=8,388,608$ ,  $a=65,793$ ,  $c=4,282,663$ ) を使用して、全選手に抽選番号を割り当てます。
  1. Lottery USA (<https://www.lotteryusa.com/>) の以下の結果を連結し、乱数の種 (15桁の数値) を生成します。
    - [日本時間当日 8:55 抽選] 前日の Maryland (MD) Pick 4 Evening (万の位を0とした5桁)
    - [日本時間当日 10:00 抽選] 前日の Massachusetts (MA) The Numbers Game Evening (万の位を0とした5桁)
    - [日本時間当日 10:30 抽選] 前日の California (CA) Daily 4 (万の位を0とした5桁)
  2. 乱数初期値を生成します。
    - 乱数初期値 = 乱数の種 ÷ M の余り
  3. 名簿1番の選手の抽選予備番号1を生成します。
    - 抽選予備番号1 = (乱数初期値 × a + b) ÷ M の余り
  4. 名簿2番の選手の抽選予備番号2を生成します。
    - 抽選予備番号2 = (抽選予備番号1 × a + b) ÷ M の余り
  5. 名簿3番の選手の抽選予備番号3を生成します。
    - 抽選予備番号3 = (抽選予備番号2 × a + b) ÷ M の余り
  6. 同様に、全選手の抽選予備番号を生成します。
    - シード選手や欠場選手にも抽選予備番号を生成します。
  7. 抽選予備番号が若い順に抽選番号 (「11」～) を割り当てます。
    - シード選手や欠場選手にも抽選番号を割り当てます。
  8. シード選手は受付時に抽選した抽選番号に置き換えます。
    - 「1」、「2」の優先順位で割り当てます。

### <リーグ分け方法>

1. 抽選番号の若い選手から順に、A, B, A, B, A, …へと2つのリーグに割り当てます。
  - 欠番 (引かれなかった抽選番号) は無視し、次の選手を詰めて割り当てます。
  - + 例えば、抽選番号「1」が引かれず残っていた場合、「2」を引いた選手をAリーグに割り当てます。
2. 人数が奇数となるリーグが1つ以下となるように調整を行います。
  - Bリーグの選手のうち1名 (抽選番号が最も大きい選手) が、Aリーグに移動することによって調整します。

### <組み合わせ方法 (予選リーグ/順位決定リーグ)>

- 1回戦は、以下の優先順に従って組み合わせを行います。
    1. 選手数が奇数の場合、抽選番号が最も大きい選手を不戦勝とします。
    2. 抽選番号が大きいグループと若いグループに選手数が同数になるようにわけます。
    3. 2つのグループの抽選番号が最も大きい選手どうしの対戦、2番目に大きい選手どうしの対戦、…とします。
  - 2回戦以降は、以下の優先順に従って組み合わせを行います。
    1. 全勝が1名となった予選リーグの全勝選手を不戦勝とします (2回目の不戦勝となる場合もあります)。
    2. 原則として、不戦勝は各選手最大1回とします。
    3. 原則として、同一選手との再戦は行いません。
    4. 原則として、同勝数どうしの対戦とします。
    5. 前項が実現できない場合は、1勝差の対戦とします。それも実現できない場合は2勝差、3勝差、…の対戦とします。
  - 6. 前項までを最適にみたとすように、暫定上位選手から順に、以下のとおり組み合わせを行います。
    - 対戦相手が未確定の選手数が奇数の場合は、対戦相手を不戦勝とする仮の選手 (暫定成績を-1勝) を1人加えて、組み合わせを行います。
    - 対戦相手が未確定の暫定最上位選手を、可能な限り下位選手と組み合わせます。
- \*1) 暫定順位決定方法は下記

### <暫定順位決定方法>

- 以下の優先順に従って順位を決定します (多い方、大きい方が上位)。
    1. 勝数
    2. 直近の試合前における勝数 (直近の試合に負けている方が上位)
    3. 自分が勝利した相手の中で上位1選手の勝数合計 + 自分が敗北した相手の中で下位1選手の勝数合計
    4. 自分が勝利した相手の中で上位2選手の勝数合計 + 自分が敗北した相手の中で下位2選手の勝数合計
    - ：
    8. 自分が勝利した相手の中で上位6選手の勝数合計 + 自分が敗北した相手の中で下位6選手の勝数合計
    9. 抽選番号
- \*1) 勝数は予選リーグ、順位決定リーグの合計です。  
\*2) 予選リーグを勝ち抜いた選手の残り試合は全勝しているものとして扱います。  
\*3) 途中棄権した選手の残り試合は全敗しているものとして扱います。  
\*4) 不戦勝は、-1勝の選手に勝ったものとして扱います。

### <最終順位決定方法>

- 以下の優先順に従って順位を決定します (多い方が上位)。
    1. 決勝の勝者を1位、敗者を2位とします。
    2. 勝数 (\*1) の多い方を上位とします。
    3. 直近の試合前における勝数 (\*1) を上位 (直近の試合に負けている方が上位) とします。
- \*1) 勝数は予選リーグ、順位決定リーグの合計です。