

J C C A情報の共有化・即時化

J C C Aメールマガジン メールマガジン (以下ML) とは、email の宛先にMLのアドレスを指定して送信すれば、自分も含めてML登録者全員にemailが一斉配信されるシステムです。運営、企画、トーナメント情報 (申込・開始・結果)、雑談など情報の共有がたやすくはたせるメリットがあります。

MLと連動している**会員専用サイト**では、過去ログ (投稿された順に並んだ過去の記事)、随時更新されている個人別のレーティング計算表、会員がアップロードしたファイル等を閲覧できます。PC用のメールアドレスをお持ちの方は、ML登録を事務局までemailでお申込みください。

公式サイト インターネット上のいわゆるホームページ (WEBサイト) です。コンテンツは、ニュースファイル・通信チェスって何なの・通信チェスのルール・国内トーナメント案内・国際トーナメント案内・J C C A会員情報・J C C A概要・リンク集・入会申込みなどです。

公開掲示板 通信チェスに関することなら誰でも自由に投稿できるネット掲示板です。外部からの意見・質問を受け付け、入会へ誘う役割です。

J C C Aメールマガジン Emailで月・水・金に発行しています。ニュース、入門・初級・中級講座、プロブレム、読み物記事などを掲載しています。

運営委員名簿 平成19年1月1日現在

会長：(空席) トーナメント・オフィス (TO)：橋爪修司
 裁定委員会：大竹栄、寺田章次、小野田博一
 TD：花光逸郎 (postal)、齋藤淳士 (postal)、毛利広孝 (email)
 国際担当・国際戦 email相談窓口 (p.15参照)：小野田博一
 会員管理 (rating)：坂本多穂、早川悟
 会員管理 (名簿)・WEBサイト・ニュースレター・メールマガジン：橋爪修司
 事務局・会計：橋爪修司
 ※運営委員はダブルキャストが望ましいので常時募集しています [ネット環境必須]。

国際通信チェス連盟 (ICCF) 公認 J C C A 日本通信チェス協会

平成19年1月版 J C C A入会案内
 事務局 (Email: hasidume@cello.ocn.ne.jp)
 〒178-0062 東京都練馬区大泉町4-11-7 橋爪修司方 [FAX: 03-5387-0793]
 郵便振替口座番号「00150-0-778888」加入者名「日本通信チェス協会」

公式サイト: http://www.geocities.jp/jcca_chess/
 公開掲示板: <http://8009.teacup.com/ha4shu2/bbs> (携帯でも読めます)
 メールマガジン購読申込み: <http://www.mag2.com/m/0000200760.html>
 会員専用サイト: http://groups.yahoo.co.jp/group/JCCA_chess/

J C C A 入会案内

通信チェスへの招待



国際通信チェス連盟 (ICCF) 公認

J C C A 日本通信チェス協会

自宅にいながら国内はもちろん国際トーナメントにも参加できちゃいます。

郵便・Email・Webserver、多様な通信手段でチェスを楽しめます。

通信チェスは1手1手ゆっくりじっくり何日も考えることができます。

国内および国際的に通用する公式レーティングが上達の励みとなります。

スローライフな時代にマッチした古くて新しい通信チェスを始めませんか。

日本通信チェス協会 [J C C A : Japan Correspondence Chess Association] は、国際チェス連盟 (F I D E) とともに世界のチェスの2大組織の国際通信チェス連盟 [I C C F : International Correspondence Chess Federation] に日本の代表組織として公認 (1965年加盟) されている、わが国最古 (1963年創立) のチェス団体です。

J C C Aへの入会方法は簡単です。

入会金はありませんので、年会費を送金するだけです。

年会費 (有効期間1年間) 3, 0 0 0 円

家族会費 (有効期間は入会時期に関わらず本会員と同じ) 1, 5 0 0 円

※家族会員は本会員と同居の家族に限ります。送付物は本会員へ1部のみです。

ジュニア会員 (有効期間1年間) 1, 0 0 0 円

※ジュニア会員は18歳の年度末までに入会・継続した1年を最終年度とします。

年会費の支払いは下記の郵便振替口座に送金してください。

口座番号「00150-0-778888」 加入者名「日本通信チェス協会」

郵便局備え付けの郵便振替用紙の通信欄に、郵便番号・住所 (難読地名にはフリガナ)・氏名 (フリガナ)・性別・生年月日・電話番号を記入してください。他団体のレーティングのある方はそのチェス団体名と入会申込み時点のレーティングをお書き添えください。J C C A仮レーティング決定の参考とします。

会員になると、

1. J C C AおよびI C C Fのレーティングゲームに参加できます。
2. 棋力アップに役立つ、読んで楽しい『J C C Aニュースレター』(チェス情報、棋譜、チェス講座、チェス読み物、懸賞問題等々) を年6回送付します。

通信チェスの対局マナー

～ はじめに心得ておきたいこと ～

1. チェスは、紳士のゲーム

お互いに真面目なゲームをプレイすることはもちろんですが、チェスは紳士のゲームです。マナーよく相手の感情を損なうような行為は慎みましょう。

2. 相手の立場を考えて

通信チェスはテーブル・ゲームと異なり、対戦相手同士も、進行役のトーナメント・ディレクター (TD) も、すべて遠くに離れていて、お互いに立場や事情が違います。相手の立場や事情に配慮し合うように心がけましょう。

3. 記号はシッカリと

通信チェスは駒の動きを書くことで「手を指した」ことになります。国際式の記号(p.3参照)をマスターして下さい。「読める」だけでなく「書く」ことも。

4. ルールは、よく読んで

ゲームは「JCCA通信競技規則」(pp.8-9参照)に則って進行します。初めに「サラッと読んで」、そしてこの小冊子に全部目を通されてから「もう一度」読んで下さい。詳しくは、ゲームの途中ででも。わからないところがあっても、ゲームの進行によって、次第に納得されることでしょう。

予選トーナメントなどの場合、経験者の対戦相手から、ゲーム中に指摘されたり質問したりして、徐々に要領を会得、円滑に進行していくようになります。

5. こんなときはTDへ

指し手や時間の書き方でトラブルがあったとき、予想手の提示や受け入れで誤解があったとき、相手の返信がなくゲームが中断したときなど、疑問が生じたら、トーナメント・ディレクター (TD) に連絡してください。

チュートリアル・ゲームで実地の練習

チュートリアル・ゲームの目的は、通信チェスのゲームの進め方に慣れていただくことです。終局までゲームを続けるものではありません。

希望者は、実際にボランティアのチューターと通信ゲームを進めながら、通信チェスのルール等の説明を受け、疑問点は質問していただき、ゲーム進行に関する疑問点がなくなったとチューターが判断したところでゲームは中断され、最後にゲームの結果報告を経験してチュートリアル・ゲームは終了します。

会員サービスとして無料ですが、郵便戦の場合は、往復葉書代を負担していただきます(返信用葉書には自分の宛名を書いておきます)。郵便戦とEメール戦の各1回ずつ申込みできます。申込窓口は事務局です。

ICCF トーナメント案内

国際戦は、ICCF・NAPZ・AAが主催するものです。

- I C C Fでは、郵便戦・Eメール戦・ウェブサーバー戦とも、
 <オープン・クラス→H(上級)クラス→M(マスター)クラス→
 世界選手権セミファイナル※→世界選手権3/4ファイナル→
 世界選手権ファイナル>

を基本トーナメントとします。持ち日数は10手ごとに50日が原則です。

※国内トーナメントの成績により毎年2名推薦出場できます。

- **オープン・クラス**はJCCA会員ならどなたでも参加できます。7人1組のsingle round robin方式で白黒各3局計6局。優勝者はHクラスに昇級。参加料は1組800円。なお、オープン・H・Mは、同クラスなら重複参加できます。

- **H(上級)クラス**はICCFレイティング1900以上の者およびオープン・クラス優勝者が参加できます。7人1組のsingle round robin方式で白黒各3局計6局。優勝者はM(マスター・)クラスに昇級。参加料は1組800円。

- **M(マスター)クラス**はICCFレイティング2100以上の者およびH(上級)クラス優勝者が参加できます。11人1組のsingle round robin方式で白黒各5局計10局。優勝者は世界選手権セミファイナルに昇級。参加料は1組1300円です。

- **セミファイナル**以上はもはや上級者の域を超えています。ガイドなしでご自分でトーナメント内容を把握できるようになっているはずですが、タイトル(IM→SIM→GM)もすでに獲得しているかもしれませんね。セミファイナルの参加料は5000円。
Master Norm Tournament (ICCFレイティング2300以上の者が参加可:参加料4000円)
GM Norm Tournament (ICCFレイティングが2450以上の者が参加可:参加料6000円)
 上記はEメール戦とウェブサーバー戦で常設されています。

ワールドカップとオリンピックは、開催時に参加者を募集します。

- **テーマ戦**はJCCA会員ならどなたでも参加できます。5～7人1組の白黒各1局ずつです。上位者は(セミ)ファイナルに進みます。参加料は1300円です。

- I C C F戦**参加申込み**はトーナメント名と申込組数を郵便振替用紙の通信欄に明記し、参加料を送金すること。郵便戦を除くICCF戦は必ずemailで英文氏名を連絡してください。郵便戦に申し込む際は英文氏名・住所を必ず記載してください。

加入者名「日本通信チェス協会」 口座番号「00150-0-778888」

- ◆ **NAPZ**は日本が所属する北米太平洋ゾーンです。今はウェブサーバー戦のみで、参加料は無料です。オープン、H、Mの各クラスがありますが、HとMへの参加者は非常に少なく、なかなかスタートしないので、オープンクラスのみ受付とします。

- ◆ **AA**は、お隣のアフリカ/アジア・ゾーンですが、JCCA会員は参加可能です。現在はウェブサーバー戦オープン・トーナメントのみ。レイティングに制限はありません。参加料は無料です。

・アフリカ・アジア選手権(Afro-Asian Championship)は予選と決勝の2段階制です。

毎年、年末近くに予選の募集が発表され、1月に予選がスタートします。

- ◇ **NAPZ・AA**戦に参加ご希望の方は、emailで事務局宛にお申し込みください。

※国際戦でトラブルになったら、まず当該トーナメントのTDに訴えます。語学力の壁などにより真意が伝わらないときなど、**国際戦email相談窓口**にご相談ください。相談はemailに限り、「件名」に必ず「JCCA相談窓口」と明記のこと(宛先は会報掲載)。

JCCAトーナメント案内

- 郵便戦・Eメール戦とも、<予選トーナメント→決勝T>を基本対局とします。
- 予選Tは4人1組白黒各1局、全6局です。参加料は1組600円、ジュニア参加料は1組300円。予選TにはJCCA会員なら誰でも参加できます。
- 決勝Tの参加資格は、予選Tの単独1位になった者、70%以上の勝率を上げて同率1位になった者、過去の決勝Tで50%以上の勝率を上げた者となります。
- 1位権利者は1度決勝トーナメントに参加すると、複数回1位となっても権利消滅しますので、参加した決勝Tで50%以上の勝率を上げなかった場合は、再度予選Tで1位権利者とならなければ次回の決勝Tに参加できません。
- 過去の決勝Tで50%以上の勝率を上げた者は最後に参加した決勝Tで50%未満の勝率であったときは権利消滅しますので、予選Tで1位権利者とならなければ次回の決勝Tに参加できません。
- 決勝開催要項は開催時に発表します。Eメール戦決勝優勝者は「Eメールチェス日本チャンピオン」を、郵便戦決勝優勝者は「郵便チェス日本チャンピオン」を次期優勝者が決まるまで称します。
- <2-game match> (郵便戦・Eメール戦とも1組200円)。2人1組でレイティング対象です。対戦相手のレイティングに希望がある場合は〔≦1800 (1800以下の方)〕〔≧1500 (1500以上の方)〕 (言葉でもOK)などと明記して申込みください。
- <梯子段 1-game match> (郵便戦・Eメール戦とも無料)。2人1組でレイティング対象です。参加希望者は、公式サイトやニュースレターに掲載される郵便戦梯子段・Eメール戦梯子段を参考に、挑戦する上位者を指名して申込みください。
- 持ち日数はすべて10手ごとに30日です。
- 特別トーナメントを開催することがあります。開催要項はそのつどニュースレターおよび会員専用ML・公式サイトで発表します。
- ジュニア会員のトーナメント参加料は一般会員の半額とします。
- 参加申込みはトーナメント名と申込組数を郵便振替用紙の通信欄に明記〔例：郵便昇級第2クラス1組〕し、参加料を送金してください (p.13 デポジット制度参照)。
Eメール戦およびウェブサーバー戦は必ず email で連絡してください。事務局からお渡りする振込用紙に印字されている「アンケート」には一度だけお答えください。

- Q：Eメール戦で指し手を携帯メールで伝えても構いませんか？ また、郵便戦でEメールを利用するのは許されますか？
- A：いずれも対戦相手が承諾した場合に限り認められます。承諾を得られないときは原則通りの伝達方法となります。Eメール戦の場合、携帯メールでの送信内容を郵便戦と同じにするのではなくEメール戦で書かなければならないことを全部書く限り、原則として相手の承諾は不要です。

スタート時のレイティングは、JCCAレイティングをお持ちでない方には仮レイティングが与えられます。入会時に明記した他団体のレイティングがあれば、それを勘案して仮レイティングを決定します。他の方は一律1200となります。

PGNはチェスでもっとも普及しているゲームの記録法

JCCAでは、Eメール戦の指し手を対局相手に伝えたり、ゲーム結果をTDに報告する際の指定方式としてPGNを採用しています。
まず、実物をお目にかけてみましょう。

```
[Event "2nd Email Championship, final"]
[Site "JPCA"]
[Date "2006.03.26"]
[White "Hayakawa, Satoru"]
[Black "Horie, Takahiro"]
[Result "1-0"]
1. e4 c5 2. Nc3 d6 3. f4 Nf6 4. e5 dxe5 5. fxe5 Nd5 6. Bb5+ Nc6 7. Nf3 Bg4 8. d3 e6 9. Bxc6+ bxc6 10. Ne4 Be7 11. 0-0 0-0 12. Qe1 Nb4 13. Qe2 Bxf3 14. Rxf3 Qd4+ 15. Nf2 Qd5 16. a3 Na6 17. Rh3 f6 18. d4 Nc7 19. Qh5 Qxd4 20. Qxh7+ Kf7 21. Rg3 Nd5 22. Qg6+ 1-0
```

PGNは2つのセクションから成り立っています。前半部はゲームに関する情報(いつ、どこで、誰が、どうなったなど)、後半部は指し手順(どのように)となっています。

PGNはすべて半角の英数字・スペース・記号で書きます。

前半部は、[タグ名(半角スペース)“記述”]の形式です。

後半部は、指し手番号(半角ピリオド、半角スペース<省略可>)白指し手(半角スペース)黒指し手(半角スペース)、という形式で最終手まで書き、最後にゲーム結果を付けます。ゲームがまだ続いているときは、最後に*(半角アスタリスク)を入れます。

不法な手、不可能な手、曖昧な手が書かれた場合は、次の手で正しい指し手に変え、誤った指し手は消します。

駒の記号は、King="K"、Queen="Q"、Rook="R"、Bishop="B"、Knight="N"とし、Pawn="P"は省略します。駒を取った場合は、exd4のように、"x"(半角のエックス)で表します。

キャスリングは、ショートが"0-0"、ロングが"0-0-0"です。PGNでは半角の大文字のオーですが、通常のSAN(Standard Algebraic Notation)では数字のゼロです。どちらも好みで結構です。アンパッサンは、SAN式にe.p.を付ける人もいますが、PGNでは付けません。競技規則(7)を参照(P.8)。プロモーションは、PGNの場合はe8=Qのように、半角のイコールの後に成る駒を明記します。

到着地のみ記録する方法ですから、同じ到着地に複数の同種の駒が動ける場合は、動かした方の駒がいた位置を書いて区別します。駒の位置は、ファイル(a-h列)を優先します。同じファイルに駒がいるときはランク(1-8)で区別してください。ファイルとランクの両方の記述が必要な場合もあります。ここはしっかり書かないと「曖昧な手」になってしまいます。

PGNではチェックは"+", チェックメイトは"#"を付けます。競技規則(7)ではチェック等の記号は記入しなくとも不可能手にはならないとありますが、相手に「不法な手」(チェックを逃れる手以外の手)を指させないように付けておくのが親切です。

最後のゲーム結果は、最終手に続けて、(半角スペース)1-0(白勝ちの場合)、1/2-1/2(ドロー)、0-1(黒勝ち)を記入。(Black resigned)などの注記は書かないで結構です。

国際戦で使われる数字式とは、次のように数字のみで指し手を表す記録方法です。1.5254 3735 2.2133 4746 …以下省略(a1が11、h8が88となり、出発地+到着地で表します)。駒記号KQRBNP(独KDTLSB、仏RDTFCP、西RDTACP、中国王后車象馬兵)を使わないので英語圏以外の方と対戦するときによく使われています。

郵便戦の対局要領

郵便チェスは「封書（手紙）」や「絵はがき」も多用されていますが、日本国内では安く購入しやすい「通常はがき」が常用されています。

そこで、この「はがき」を利用してゲームをする、JCCAトーナメントでの対局を再現、郵便戦の要領をご覧に入れましょう。

○トーナメントの種類＝第2クラス第500組

A局＝白番 丸山氏、黒番 角川氏、4月15日丸山氏よりスタート。

B局＝白番 角川氏、黒番 丸山氏、4月18日スタート。

(1) 丸山氏第1信

#500

A局 1. e4

もし、1... e5 なら

2. Nf3 とします。

他の手なら、再考します。

4/15 発 A局 (0:0)

本部からの指示書通り、本日
スタートいたしました。

楽しく、対局しましょう。

どうぞ、よろしく。

(2) 角川氏第1信

#500

A局 1. e4 e5

2. Nf3 Nc6

B局 1. d4

もし、1... d5 なら

2. c4 とします。

4/15 消印、4/17 着、4/18 発

A (0:1), B (0:0)

当方、新人です。お手柔らかに。

(1) 丸山氏第2信

#500

A局 1... e5

2. Nf3 Nc6

3. Bc4

もし、3... Bc5 なら 4. c3 とします。

他の手なら再考。

B局 1. d4 d5

2. c4 c6

4/18 消印、4/21 着、4/22 発

A (1:1), B (0:1)

(2) 角川氏第2信

#500

A局 3. Bc4 Nf6

B局 2... c6

3. Nf3

4/23 消印、4/25 着、4/27 発

A (2:3) B (2:2)

貴方のおハガキには、4月22日発と
ありましたが、消印が23日でした
ので、貴方の総消費日数を1日加算
(Aの白とBの黒を+1) しました。
なお、A局の予想手は受けません。

トーナメント・プライズ

2007年1月以降開始の予選トーナメントに6 pawnのプライズを付けます。
単独優勝者には6 pawn、同率首位2名の場合は3 pawn ずつ、3名の場合は2 pawn
ずつとなります。

年間最多対局賞

2007年1月以降開始のトーナメントより、(2年目からは毎年4月から)翌
年3月までの1年間に終局したゲーム数が最も多かった方を「年間最多対局賞」
として表彰します。会の活性化に貢献した功績をたたえる趣旨です。

JCCAデポジット制度

JCCAデポジット(預り金)制度は、JCCA内でのみ通用する地域通貨
のようなものと考えてください。

名称と換算為替: 1 pawn=100円(端数が生じた場合は切り捨て)

入手: 現金購入・懸賞等賞品・会内代価受取

使用: 年会費・トーナメント参加料・会内代価支払

払出: 現金払出は一切認めません。退会時の残余 pawn は没収します。

なお、会内代価受取(販売側)と会内代価支払(購入側)は、たとえば用品・
棋書等をJCCAと会員間ないし会員相互間で売買した場合の決済手段として
利用できます。

使用例としては、年会費の払込の際に5000円送金して、3000円を年会費に
充てた残余の2000円を20 pawnとしてデポジットする。後日、2-game match
に参加する際の参加料200円の支払に2 pawnを使用する旨、参加申込みの際に
事務局に連絡する。その都度の払込の手間と送金料を省けます。

会費切れにご注意

ニュースレターを送付する封筒の宛名住所の下段に、年会費有効期限を記載
してありますので、会費切れにならないようお早めに払い込み願います。会
費切れとなった場合は通知なくニュースレターの発送を停止しています。

引越の際は事務局に連絡を

ニュースレターはヤマト運輸メール便にて送付しています。引っ越しの際は
郵便局に転居届を出してもニュースレターは転送されません。ニュースレター
が届くように、必ず事務局にお知らせ願います。

J C C A段級位認定規定

- J C C A段級位は、8級から七段までとし、それぞれ規定の段級位点数〔付表1〕に達した時点で認定する。
 - 段級位点数は、付加点数・称号点数・獲得点数の合計とする。
 - 付加点数は、導入時および本レイティング認定時のレイティングに応じ一度だけ与える。〔計算式〕 $JccaRate * JccaRate * JccaRate / 10,000,000$
 - 称号点数は、以下のタイトルを取得した時に与える。導入時にタイトルを保有している者は、付加点数の計算と同時に加算する。
 - 日本チャンピオン 1回獲得につき2000点。
 - ICCF-IM、SIM、GMタイトル取得時に各4000点。
 - 獲得点数は、J C C Aトーナメント結果により獲得する点数を与える。点数はトーナメントごとに参加者の平均Rateをもとにカテゴリ分けを行い、それぞれの結果に応じた点数（100点～1点）とする〔付表2〕。
 - 段級位認定点数に達した場合、認定料金は徴収しないが、希望があれば実費（印刷・送料）500円で認定証の発行を請求できる。
 - 段級位および段級位点数は金銭等で購入・交換、第三者への譲渡・貸借はできない。
- 付則 この規定は2007年4月1日より実施する。ただし、獲得点数は2007年1月以降開始したトーナメントに与える。

付表1: 段級位認定点数表

段位・級位	点数	次の位まで
入門	0	20
8級	20	30
7級	50	50
6級	100	100
5級	200	100
4級	300	100
3級	400	200
2級	600	400
1級	1000	600
初段	1600	800
二段	2400	1600
三段	4000	2400
四段	6400	3200
五段	9600	3200
六段	12800	4800
七段	17600	

付表2: 段級位点数表

カテゴリ	平均Rate	勝ち	ドロー	負け
1	0	4	2	1
2	850	8	4	2
3	900	12	6	3
4	950	16	8	4
5	1000	20	10	5
6	1050	24	12	6
7	1100	28	14	7
8	1150	32	16	8
9	1200	36	18	9
10	1250	40	20	10
11	1300	44	22	11
12	1350	48	24	12
13	1400	52	26	13
14	1450	56	28	14
15	1500	60	30	15
16	1550	64	32	16
17	1600	68	34	17
18	1650	72	36	18
19	1700	76	38	19
20	1750	80	40	20
21	1800	84	42	21
22	1850	88	44	22
23	1900	92	46	23
24	1950	96	48	24
25	2000	100	50	25

※平均Rateは全て以上を表します。

◎郵便対局の説明（はがきの書き方）

- 指すことを決めた（確定した）指し手の下には、___を引いておきます。こうしておくと、相手にもよくわかり便利です。
- 先信に書いてある「相手の指した手」は、確認（了承）した意味で前記します。（それまでの全指し手を書くには及びません）
- 予想手は、記入（提案）するもしないも、承諾するもしないも一切自由です。また、初めの一部だけ承諾することもできます。数手の予想手を承諾したときは、その承諾部分をすべて記入して、相手に承諾したことを正しく知らせて下さい。
- 提案した予想手を撤回することはできません。
- 提案された予想手と同じ手を選択し、かつこれに応じない返信は許されません（p.8 競技規則(4)参照）。
- 指し手とともに、相手の発信日、その到着日、自分の発信日および、ゲーム別の白黒双方の総消費日数を、必ず書き添えます。相手の発信日は、そのはがき（または封書）の消印（不鮮明のときは、相手の書いてきた発信日）、自分の発信日はポストへの投函日ではなく消印予想日となります。

Eメール戦の対局要領

Eメールを使った対局は、郵便チェスとルールが少々異なるだけで、基本的には変わりません。指し手の伝達に、はがきや封書を使う代わりに、Eメールを使うということです。

Eメール戦と郵便戦のルールの主な違いは、次の通りです。

- 5月5日に送られた手は、5月6日までに受け取らなければなりません（実際はずっと後の日に受け取ったとしても、記録上は6日に受け取ったものとして扱わねばなりません）。相手が2日以上とした場合は、TD（トーナメント・ディレクター）に連絡して、相手にルールに従うように指示してもらいます。
- 指し手の送信のさいには、1手目から全部の指し手を書かなければなりません。しかし、相手から送られてきた指し手をコピー&ペーストして、自分の指し手を加えるだけで、カンタンに返信することができます。
- スピードを重視していますが、持ちタイム（消費日数）は郵便戦と同じで10手30日です（国際戦の場合は、10手50日）。なお、相手の返信が10日経過しても来ないときは再送してください。
- 休暇は郵便戦と同じようにとることができます。

◎表記法（指し手＝棋譜の書き方 p.3 参照）は、国内戦ではPGNで、国際戦では数字式で（相手の同意があれば他の表記に変えてもよい）。

ウェブサーバー戦の対局要領

ICCF WebChess 簡略操作ガイド

トーナメントに申し込んでしばらくすると、スタートリストがEメールで送られてきます。そこにあなたの ICCF ID とパスワードが書かれています。

www.iccf-webchess.com に行きます。画面左上の Login をクリック。

ログイン画面で、ICCF ID とパスワードを入力し、Login ボタンをクリック。(初めてのログインの場合、パスワード変更画面になります。ここで古いパスワードを入力し、次に New password と Retype new password のところに、あなたの好みのパスワード[8文字以上で数字を含める]を入力し、Change Password ボタンをクリック)。

つぎは、メニュー画面左の Games list をクリック。あなたの進行中のゲームの一覧表が表示されます。この表左で、waiting と書いてあるものは、あなたの相手が考えている最中であることを示します。Your turn と書いてあるのが、あなたの手番であるゲームです。

Your turn をクリックすると、ゲーム画面に行きます。

ここで、初期設定では、駒をドラッグ&ドロップで動かします(それだけでは手は相手に送られません)。動かしたあと、その手をやめることにしたら、Undo ボタンをクリック。それでよいと思ったら、Submit ボタンをクリック。確認画面になります。

- ・ドローを申し出る場合は Offer draw にチェックを入れて、Submit ボタンをクリック。
- ・リザインする場合は Resign にチェックを入れて、Submit ボタンをクリック。確認画面で Commit ボタンをクリックすると、手が送信されます。

◎休暇をとりたい場合

ゲーム画面上の Event の部分をクリックし、Take leave をクリック。休暇申請画面になります。休暇の初日を Start date の欄に、最終日を End date の欄に、それぞれ書き込みます(画面下のカレンダー中の日をクリックすることで休暇期間を指定することもできます)。Take leave ボタンをクリック。

◎TD への連絡 (トラブル時、など)

ゲーム画面上の Email の部分をクリックし、Email TD をクリック。そして TD 宛の文面を書きます。

◎TD の決定に不満があるとき

ゲーム画面上の Email の部分をクリックし、Email AC をクリック。そして the Appeals Commission 宛の文面を書きます(感情的な文を書かないように注意。状況と主張を冷静に書きましょう)。

JPCAレーティング速算表				
相手との差		上位勝ち	下位勝ち	ドロー
上位者	下位者	上位+ 下位-	上位- 下位+	上位- 下位+
0 ~ 11	0	30	30	0
12 ~ 23	1 ~ 12	29	31	1
24 ~ 35	13 ~ 24	28	32	2
36 ~ 47	25 ~ 36	27	33	3
48 ~ 59	37 ~ 48	26	34	4
60 ~ 71	49 ~ 60	25	35	5
72 ~ 83	61 ~ 72	24	36	6
84 ~ 95	73 ~ 84	23	37	7
96 ~ 107	85 ~ 96	22	38	8
108 ~ 120	97 ~ 108	21	39	9
121 ~ 133	109 ~ 121	20	40	10
134 ~ 146	122 ~ 134	19	41	11
147 ~ 159	135 ~ 147	18	42	12
160 ~ 173	148 ~ 160	17	43	13
174 ~ 187	161 ~ 174	16	44	14
188 ~ 201	175 ~ 188	15	45	15
202 ~ 216	189 ~ 202	14	46	16
217 ~ 233	203 ~ 217	13	47	17
234 ~ 250	218 ~ 234	12	48	18
251 ~ 268	235 ~ 251	11	49	19
269 ~ 287	252 ~ 269	10	50	20
288 ~ 306	270 ~ 288	9	51	21
307 ~ 328	289 ~ 307	8	52	22
329 ~ 352	308 ~ 329	7	53	23
353 ~ 379	330 ~ 353	6	54	24
380 ~ 409	354 ~ 380	5	55	25
410 ~ 449	381 ~ 410	4	56	26
450 ~ 499	411 ~ 450	3	57	27
500 ~ 559	451 ~ 500	2	58	28
560 ~ 679	501 ~ 560	1	59	29
680以上	561以上	0	60	30

JCCAのレーティング・ルール

チェスの棋力を、科学的（数式的）に評価する方法として、レーティング・システムがあります。なかでも、エロー（Elo）・システムが有名です。エロー氏は元ウィスコンシン大学教授です。

JCCAでも、これに準拠する、独自のシステムを採用しております。

従来 of 経験を踏まえ、改良を重ねて参りました。現在のレーティング規則は次のようなものです。

- 初めて、このレーティング制度に参加される方には、次の**仮レーティング**（ R_a ）が与えられます。
 - すでに、JCA（日本チェス協会）またはその他のチェス団体の本レーティングをお持ちの方は、それを勘案して仮レーティングを決定します。
 - それ以外の方は、一律に1200とします。
- ゲーム終了後、レーティングの変動は、対局開始時のレーティングを基に『JCCAレーティング速算表』（次ページ）により計算された点数を、対局終了時のレーティングから増減することによって決定されます。
- 12ゲームを終了した時点で、次の公式により、仮レーティングの修正を行います。**

$$(\text{対戦者}12\text{名のレーティング} \div 12) + 360 \times \frac{\text{勝} - \text{負}}{\text{勝} + \text{負}} = R_b$$
- 20ゲームを終了した時点で、本レーティングとして認められます。**それまでの仮レーティング（ R_a 、 R_b ）は、すべて（1320）というように、カッコをつけて表示されます。
- レーティングは、TDに報告された棋譜をもとに、JCCAレーティング委員によって計算・運用され、会員専用MLに発表されます。会員専用サイトには個人別のレーティング計算表がアップされています。さらに公式サイトに公表される他、「NEWSLETTER」誌上に発表されます。
- このレーティングは、レーティング対象とすることを明示したJCCAのゲームに共通して適用され、棋力評価の基準とされます。

ゲーム終了後、勝者（ドローの時は白番の者）は速やかにPGN形式で棋譜を作成し、TDにゲーム結果を報告しましょう。報告内容は、ゲームの開始日・終了日・両者の開始時レーティング・報告者本人の当該トーナメント（組）での通算成績を併記しなければなりません。

トーナメント開始日・終了日の統一

開始日は対局基準日とします。対局基準日以前の指し手は消費タイムに加算しません。白の第1手の消費日数は対局基準日より起算することになります。

終了日はメイトはメイトの手を、リザインはリザインの意思を、ドローはドローを受諾する意思を、それぞれ送信した日（郵便戦は消印日）とします。

結果報告の標準フォーム〔PGN形式〕

現在ゲーム終了後のレーティング修整計算は期間計算ではなく、ゲーム結果受領後、直ちにレーティング修整計算を行っていますので、ゲーム終了後は遅滞なくTDあてに報告してください。

結果報告の標準フォーム〔PGN形式〕は下記の通りとします。最終行の通算成績以外は**すべて半角の英数字のみで記載**します。特に全角スペースが入らないようご注意ください。なお、TD宛に結果報告する際はできるだけemailを利用していただくと、後処理が助かります。

```
[Event "Tournament Name"]
[Site "JCCA"]
[Date "yyyy.mm.dd"]←start date=対局基準日
[Round "-"]← {TDに指定されたときは指示通りに記入、指定なしは"-"}
[White "Family-name, First-name"]
[Black "Family-name, First-name"]
[Result "1-0" or "1/2-1/2" or "0-1"]
[WhiteJCCA "xxxx"]←start Elo
[BlackJCCA "xxxx"]←start Elo
[EndDate "yyyy.mm.dd"]
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nd4 4. Nxe5 Qg5 5. Nxf7 Qxg2 6. Rf1 Qxe4+ 7. Be2 Nf3# 1-0
姓名〔報告者〕の通算成績は x 勝 x ドロー x 敗。←このトーナメントでの。
```

棋譜作成再生ソフト Pigeon Log

上記の標準書式に合った棋譜を手軽に作成するには、『棋譜作成再生ソフト Pigeon Log』を利用すると便利です。Pigeon Log はチェスのゲームを記録し、PGNやFEN・EPDを再生するためのウィンドウズ(Win32)用無料ソフトで、メニューや説明は日本語です。もちろん、進行中のゲームの棋譜管理や局面保存にこそ威力を発揮します（時間記録機能はありません）。

JCCAの公式サイトから、トップページにある「JCCA仕様Pigeon Log」のボタンで、ソフトの詳細を読み、ダウンロードすることができます。lzhファイルを解凍してできるフォルダー内のプログラム・アイコンで、インストール作業なしに、すぐに使用できます。

J C C A通信競技規則 2007年1月1日改訂

I. 郵便戦

指し手の伝達

- (1) ゲームは、この規則により、郵便を利用して行われる。
- (2) 指し手は、明確な表記法を用いる。ゲーム開始時（開始前、または、第1手交信中）にお互いの了解がなされていない場合は、代数式（国際式・統一表記法）とし、駒記号はK, Q, R, B および N を用いる。
- (3) 指し手には一連番号を付け（1. d4 とか、8... Nf6 とか、指し手に番号を付す）、ハガキ、または封書にて相手に送る。いったん投函された指し手は、電話、電報、速達などによっても（たとえ指し手より早く到着したとしても）変更できない。
- (4) 相手に対し、指し手とともに1手、または数手の予想手を提案することができ、相手は、これに対応しなければならない。しかし、この提案の全部、または、一部を受諾するかもしれないもいっさい自由であるが、提案者は、相手の返信が到着するまでその予想手に拘束され、変更できない。なお、提案された予想手と同じ手を選択したにもかかわらず、これに応じない返信をしたときには、ゲームの促進にそぐわない行為として、消費日数に（考慮日数として）5日加算される。（例えば「1. e4 には 1... e5 なら 2. Nf3 とする」に対し「1... e5」とのみ返信した場合）
- (5) 指し手には、相手からの指し手と、相手の提案した予想手の承諾部分を確認のため前記し、自分の指し手、および、提案する予想手を後記する（一連の予想手を受け入れる場合は、正確な順序で、承諾した予想手のすべてを再記しなければならない）。また、指し手には、消費日数（この規則(11)参照）、トーナメントの種類、および、氏名、または、サインを記入する。（ハガキは表か裏に氏名が書かれていればよい。封書を用いる場合は、同封の紙片に必ず氏名、または、サインを書くこと）
- (6) 不可能、または、判読不能の不明瞭な指し手を受け取った場合は、直ちに相手に訂正を求めなければならない。この場合、相手には反則として、消費日数を5日加算される。（同じ場所へ動ける同種の駒が2つ以上あるときに、どちらの駒か区別しなかった場合も不明瞭な手に含まれる）これらの場合、その関係した駒を強制的に動かせられることもないし、指し直しのときに、必ずしも先に動かした駒を動かさなくともよい。
- (7) 指し手に、取り、チェック、メイト、アンパッサンなどの符号を書かなくても、不可能な手とはならない。また、指し手の一連の番号を誤記しても、指し手が判読できる場合は、不明瞭な手とはならない。
- (8) 指し手は、消費日数とともに正確な順序で記録し、相手との交信は、すべてトーナメント完了の日まで保存しなければならない。

消費日数（制限日数）・日数超過と罰則

- (9) 返信は、なるべく早いのを理想とするが、郵送日数を除き、10手ごとに30日の消費日数を与えられる。先の10手で余った消費日数は、次の10手に繰り越して用いることができる。
- (10) 1回の交信に、消費日数を10日以上用いると思われるときは、前もって相手に通知しなければならない。
- (11) 指し手には、次の消費日数に関する事項を付記しなければならない。
 - a、相手から来た指し手の消印の日付（確認）
 - b、相手から来た指し手の到着日
 - c、この自分の指し手の消印予想日（投函日ではない）
 - d、上のbとcの差から生じる消費日数（ゲーム別に）
 - e、この指し手までの、お互いの消費日数（ゲーム別に）

もし、これらの記載が不完全な場合は、それまでの相手の返金郵送日数を基礎として、自分で相手の消費日数を決定することができる。これは、直ちに相手に知らさなければならない。

- (12) 相手から返信のあると思われる日より10日以内（郵送日数を除く）に何の返信もないときは、前信を再記して相手に催促する。また、その催促による返信があると思われる日より10日以内に何の返信もないときは、そのむねをトーナメント・ディレクター（以下、TD）へ報告する。これらの返信予定日は、必ず、それまでの平均郵送日数によるものとする。
- (13) 相手が消費日数（10手以内30日、20手以内60日、30手以内90日、以下これに準ずる）を超過したときは、TDに超過認定の請求をすることができる。これは、双方の総消費日数を記載して報告すればよい。ただし、超過認定の請求は、相手の第10手、第20手、第30手等を受け取ってから7日以内にしなければ有効とはならない。これを逸したときは、次の認定の機会まで待たなければならない。
- (14) 消費日数の超過認定の請求を受けたTDは、超過したとされる競技者に対し、その事実を問い合わせ、すみやかに判断を下さなければならない。その結果、日数超過が確認された場合には、その競技者に対し、TDにより、反則による負けを宣告される。
- (15) ゲームの進行に関して、TDよりの問い合わせに回答しなかった競技者は、ゲームを途中放棄したものと見なされ、TDは、その競技者に負けを宣告することができる。

休戦・終了・裁定

- (16) ゲームの中断を希望する競技者は、TDと対局相手の全員に事前に通知すれば、1回、または、数回の休戦を許される。これは、暦年（1月1日～12月31日）に通算30日以内とする。特に休戦の延長を希望する競技者は、TDの許可を得て、傷病、職業上、学業上、チェス界のやむを得ない旅行等に限り、さらに通算30日以内の休戦を許される。
- (17) 前項により休戦をする者は、期間を明記し、対局相手に通知しなければならない。これを怠った者は、消費日数が継続して算入される。なお、すでに休戦中の相手より指し手を受け取ったときは、その時点で相手の休戦は終了したものと見なされ、ゲームは続行される。したがって、消費日数を普通に計算して返信すればよい。
- (18) ゲームが終了したときは、勝者（ドローのときは白番の者）が棋譜を作成して、すみやかにTDに提出しなければならない。このさい、ゲームの開始日、終了日、両者の開始時のレイティング、および、本人のそのトーナメント（組）での通算成績を併記しなければならない。
- (19) ゲームは、スタートの基準日より最長24か月をもって終了するものとする。これまでに終了せず、勝ち、負け、または、ドローの結果が得られないときは、TDに申請して裁定を受けなければならない。そのさい、両者は、意見を付記することができる。
- (20) ゲームの結果につき(19)の裁定の申請を受けたTDは裁定をする。このさい、判断が困難な場合は、相当の裁定委員を加えることができる。
- (21) 競技者がゲームを中止したときは、TDはその競技者の全対局について、負けにするか無効にするか、対局の中断と見なすか裁定をする。死亡の場合も同様とする。
- (22) トーナメントや、個々のゲームの進行については、すべてTDの指示に従うものとする。

付則

- (23) 競技者が、以上の各項に反したと認められる場合には、TDは、競技者に対して、適当な処分をすることができる。
- (24) TDの処置に異議がある競技者は、これを裁定委員会に提訴することができる。これは、その理由を文書（ハガキでも可）に記し、2週間以内にトーナメント・オフィスに提出しなければならない。
- (25) 対戦相手、TD、および、トーナメント・オフィスに問い合わせ中は、その往信の日付（消印日）より、それに対する返信の到着する日まで、ゲームは中断され、その消費日数は算入されない。
- (26) 上記の(1)より(25)に定められていない事項については、国際通信チェス連盟(ICCF)の定めるところにより、また、国際通信チェス連盟(ICCF)に定めがない場合は、その慣習とするところに従い、管理されるものとする。

II. Eメール戦 および III. ウェブサーバー戦 今後整備の予定。