

第2回マイナビニュース杯電竜戦ハードウェア統一戦 --ver3-- 2023/10/31

大会概要

【正式名称】

第2回マイナビニュース杯電竜戦ハードウェア統一戦

【本大会協賛・協力】

株式会社マイナビ 様

インテル株式会社 様

株式会社サードウェーブ 様

【マシン構成】

機種 GALLERIA UA9C-R39 : (株) サードウェーブ

CPU : インテル Core i9 12900K

GPU : NVIDIA GeForce RTX 3090

メモリ : DDR5 SDRAM 128GB

ストレージ : 1TB Gen4 NVMe SSD

【開催日】

2024年1月開幕

2024年3月17日決勝戦

【配信担当】

未定

【大会運営委員】

大会委員長・審判長 カツ井将棋 松本浩志

オペレーション担当 二番紋り 芝世弐

※運営員、審判団募集中

【参加者数】

16チーム

【基準ソフトの設置について】

参加チームの内、前回準優勝の二番紋りを基準ソフトとして設置する

【大会の流れ】

大会は予選、そのうち上位 8 チームによる決勝トーナメントで構成される。

決勝トーナメントは準々決勝、準決勝、決勝で構成される

【賞金】

賞金総額 100 万円以上

(寄付の状況により増額の可能性あり)

方針：8 位まで幅広く賞金があるようにする。

優勝 50 万円

準優勝 20 万円

3-4 位 7 万円 (2 人) 準決勝敗退

5-8 位 4 万円 (4 人) 準々決勝敗退

※指定の期日(大会終了 3 日以内) までに振込先の返信するよう努力をお願いします。

【参加チーム】

※カッコ内は代表開発者

※本大会は代表開発者で一人一つであり、参加チーム名は変わり得る

エントリーNo. 参加チーム (代表開発者)

1. やねうら王 (やねうらお)

2. 水匠 (たややん)

3. Ravukomazole (Komafont)

4. 二番絞り (芝世弐)

5～16 は第 4 回電竜戦本戦で選出予定

エントリーNo は、(order by TSEC.申込日時, DR4 本戦.申込日時) で定義。

この番号は同順位だが序列をつける必要がある場合に活用する(後述)

【予選のルール】

16 チームにより裏表総当たりをする

順位は・・・勝ち星>ソルコフ>SB で決定

先手の持ち時間：15分5F

後手の持ち時間：30分5F

【決勝トーナメントのルール】

大会の消化は、1日1局消化していくイメージ

準々決勝、準決勝は例えば平日21時に1局ずつ対局をする

トーナメントの配置は、1位～4位をシードとし、これらは準々決勝では当たらないシードが順調に勝ち上がったとすると、準決勝で1位と4位があたり、2位と3位があたる組合せとする

それ以外はランダムに配置する

⇒ちなみにこれは高校野球愛媛県大会を参考にしている。

<準々決勝>

表裏でなく片面のみ

先手の持ち時間：30分5F

後手の持ち時間：60分5F

予選の順位が高い方に手番選択権がある。

⇒指定の期日までに申し出がなければ予選の順位が高い方を先手とする

<準決勝>

※準々決勝と同じ

表裏でなく片面のみ

先手の持ち時間：30分5F

後手の持ち時間：60分5F

予選の順位が高い方に手番選択権がある。

⇒指定の期日までに申し出がなければ予選の順位が高い方を先手とする

<決勝>

表裏で行う

先手の持ち時間：30分5F

後手の持ち時間：60分5F

<決着局>

決勝で両社ともに1勝1敗の場合、決着局を行う

決着局の方針としては、対戦相手と関係のない指標(予選の順位等)を使わない。

あくまでも目の前の相手との平等な対戦によって決着をつける

後手の持ち時間を45分5Fとして、先手持ち時間入札を行う

(結局同じ将棋になってしまうのを避けたい…)

入札方法を、時間を削ってでも先手をとりたい削減時間をSlackの指定のチャンネルに指定の期日に書き込みをする。何回かいても構わない、一番新しい時刻の書き込みを正とする。

入札が指定の期日までになかった場合は、予選の順位が高い方の持ち時間を15分5Fとして先手とする。

(雑感

将棋は先手と後手の激しく、1回の勝負で平等に決着をつける方法が難しく、

この先手入札には賛否両論があろう。ご意見募集中

)

【同順位だがどうしても序列をつけないといけない場合の措置】

予選の順位によって、決勝トーナメントの配置や手番が決定されるため、

予選の順位は序列をつけないといけない。

同順位の場合は、申込日時を使ったエントリーNo.の番号の若い順を優先する。

⇒電竜戦において、千日手の先手が0.4勝ということもあって、同順位なることはほとんどない

よってこの方法で問題はほぼないと考えている。

また、運営としては早く申し込んでもらいたいというのがある。

【差し替えについて】

予選、準々決勝、準決勝、決勝開始のタイミングで差し替えを認める。

具体的なタイミングはオペレーション担当の指示に従うこと

差し替えの際に、本大会の棋譜を定跡・学習データに取り込んでよいか？

⇒認める。大会の開催期間が長く、その間に新たな情報をインプットさせないというのは違和感がある

⇒この差し替えについてはいろいろ賛否両論があるだろう

【AGREE の失敗について】

当該対局において、5回 AGREE に失敗すると負けとする。

⇒本戦では不戦敗判定タイムという概念があるが、本大会にはそれがないのでこの手法を採用する

【参加者の義務】

対局終了後、当該 AI のプロセスを子プロセスを含めて終了し、メモリを解放すること
大会開始までに参加フォームにてプログラムの特徴を提出すること

【対局時の停止トラブル】

前回は、トラブル時に運営のスク립トに起因するのか、AI 固有の問題か判別が難しかったが、現在では運営のスク립トは安定しているので、原則として停止側の負けとする。

運営側に問題があることが明らかである場合は、トラブル時の対応テーブル等を参考に、審判団が裁定する

【OS・GPU インフラのバージョン等について】

オペレーション担当の指示に従うこと。

【ヘッジ文言】

- ・特に記述のない場合、昨年のルールを参照する
- ・不測の事態において、運営は柔軟に裁定できる
- ・ルール条文が間に合わない場合は本テキストのルールを採用する。

その他電竜戦共通ルール

千日手・・・先手 0.4 勝、後手 0.6 勝

AGREE 後に 4 手以内にトラブルが起こった場合は負けとなる。

(昨年まではやり直しだった)

Q&A 重箱の隅コーナー

質問受付中

====前回との変更点====

参加者の義務に「大会開始までに参加フォームにてプログラムの特徴を提出すること」を追加

//以上