

第2回 オンライン明トラ世界選手権 プレイブック

(2022/08/07 作成)

(2022/09/05 更新)

1. はじめに

本プレイブックは、2022年11月20日(日)と2023年1月下旬(日)に開催する「第1回オンライン明トラ世界選手権」に適用します。

2. 目的

明専会では、九州工業大学の伝統の一つである明専トランプを通じて、同窓の絆の強化を図り、もって明専会活動(明専会会員間の交流促進、大学支援)の活性化を図っています。

本世界選手権は、インターネット回線を介してプレイできる「オンライン明トラ」を用いて、多くの明専会会員・現役大学生・教員・大学職員が交流できる場を提供し、明専会会員間の交友関係の維持・強化・構築を図り、もって明専会活動の活性化に資することを目的とします。

また、明トラの愛好者を復活・拡大することによって、九工大の伝統の一つである「明専トランプ」を後世に残していきます。

3. 主催者等

- 主 催: 明専会「明トラプロジェクト検討小委員会」
明トラを通じて同窓の絆の強化を図るため、明専会理事会に創設
- 協 力: “明トラ伝承プロジェクト”
明トラを愛し、末永い継続を願う全国の卒業生と現役学生で結成

4. 参加資格

- 選手・観戦者・スタッフ共通
- ・以下のいずれかに該当すること
 - 明専会会員(2021年または2022年の会費納入者等)であること。
 - ※ [一般社団法人明専会定款](#) 第9条に規定する正会員、
第8条に規定する特別会員、名誉会員、準会員
 - ※ 今年度(2022年)の会費を納入する意思のある方を含む。
 - 九州工業大学の現役の学生、教員、職員 であること。
- 選手
- ・明トラの基本的なルール・戦術を理解し、実戦においてチョンボをほとんどしないこと。
- チーム
- ・2~4人で1チームを組みます。
 - ※ 3名以上のチームの場合、試合の途中での対戦メンバーの変更や競技者以外からのアドバイスは禁止します。
- ・1人で選手申込みの方は、主催者側でチーム編成します。
- ・チームでの参加の場合、開会式開始時間までに2名がZoomに参加できない場合は、失格とします。

5. スケジュールと大会の進め方

- 予 選: 2022年11月20日(日)

①スケジュール

予定時間	内 容
12:45～13:00	・選手は、指定のZoomミーティングに入室してください。 ※ 3人以上のチームは、最低2名は入室してください。 ・入室後、Zoomで表示される「名前」を、 学科、卒年・学年 にしてください。 例: 明専太郎(電56)、中原次郎(電B3) [B:学部、M:修士課程、D:博士課程]
13:00～13:20	開会式 ・開会挨拶 ・競技の進め方と注意事項説明 ・第1回戦抽選
13:20～14:10	第1回戦 (14:00を過ぎて次のゲームに入らない)
14:10～14:20	第2回戦組み合わせ設定
14:20～15:10	第2回戦 (15:00を過ぎて次のゲームに入らない)
15:10～15:20	第3回戦組み合わせ設定
15:20～16:10	第3回戦 (16:00を過ぎて次のゲームに入らない)
16:10～16:20	第4回戦組み合わせ設定
16:20～17:10	第4回戦 (17:00を過ぎて次のゲームに入らない)
17:10～17:30	閉会式 ・成績発表 ・集合写真撮影 ・閉会挨拶
17:40～19:00	懇親会 (選手・観戦者・スタッフの任意参加)

②進め方

◆概要

- (1) 汎用トランプゲームサイト「Playing Cards.io」と、オンライン会議ソフト「Zoom」を使用します。
「Playing Cards.io」は、Windows、Android、iOSで動作を確認しています。
「Playing Cards.io」と Zoomは別の機器を使用することもできます。
- (2) 開会行事のあと、スタッフが専用チャット(ZAWAZAWA)により、
 - ・明トラを行う「Playing Cards.io」の競技室とURL
 - ・Zoomの個別会議室機能である「ブレイクアウトルーム」をお知らせします。
競技者は、該当する競技室を立ち上げるとともに、「ブレイクアウトルーム」に移動してください。

- ◆勝者 17点に先に到達したチーム、または、開始時間後40分経過した時点で
行っているゲームを終了したときに、得点の多いチームとします。

◆以下のような組み合わせにより、「スイス式トーナメント」を準用します。

- (1) 1回戦の対戦チームは、カードシャッフルにより決定します。
 - ※ 参加チームが「Playing Cards.io」で「シャッフル」を行い、
一番上にあるカードの強さの順に、2チーム毎に対戦相手を決めます。
カードの強さは、タンツェン>ヘルA>ダイヤA・・・>ズッペ5とします。
- (2) 2回戦以降のチームは、「勝ち点」の順に並べて、
上位のチームから2チーム毎に対戦します。
 - ※「勝ち点」は、サッカーJリーグに倣って、勝ち:3、引分け:1、負け:0とします。
「勝ち点」が同じ場合は、得失点差の大きい順、さらに獲得点数の総計の大きい順に
強さを決めます。
 - ※以上を踏まえて、「勝ち点」は、以下の計算式で求めます。
$$\text{「勝ち点」} = \{ \text{「勝利数」} \times 3,000,000 + \text{「引分け数」} \times 1,000,000 \\ + (\text{「得点」} - \text{「失点」} + 20.0) \times 1,000 + \text{「獲得点数」} \}$$
の総計
〈注〉「勝ち点」の計算では、「得点」は、各試合で17点を最大値とします。
例えば、最後のゲームで19.5点になっても、「得点」は17点として計算します。
 - ※ 対戦相手は、同程度の成績のチームとなります。
 - ※ 「勝ち点」が同点となり連続して同じチームと対戦することになった場合は、
両チームを挟む上位・下位のチームを対戦相手に設定します。

- (3) (2)を3回繰り返します。

- ◆4回対戦を行い、「勝ち点」の上位8チームが決勝トーナメント進出とします。

◆ただし、参加チーム数が16チーム以下の場合は、「スイス式トーナメント」を採用
せず、3または4チームによる総当たり予選リーグを行い、各リーグの1位と
2位のチーム、3位のチームのうちから「勝ち点」が多いチームの合計8チーム
がトーナメントに進出します。

◆対戦結果の報告と対戦相手の公表

- (1) 毎対戦後、各チームが、対戦結果報告用のGoogleスプレッドシートに、
得点、失点を入力していただきます。
 - ※GスプレッドシートのURLは、当日開会式にてお知らせします。

- (2) スタッフがこれを整理して、次の対戦相手を決定します。

- (3) 決定した対戦相手、Zoomブレイクアウトルーム、競技場URL は、
「オンライン明トラ世界選手権専用チャット」でお知らせします。
 - ※「専用チャット」のURLは、参加申込み後にお知らせします。
 - ※「専用チャット」では、運営・進行に関する情報の受け渡ししますので、
選手権開催中は常時立ち上げ、随時確認するようにして下さい。

- ◆ブレイクアウトルームに移動したら、簡単な自己紹介をしてください。

- 決勝トーナメント:2023年1月下旬(日) [1/22 or 1/29]

①スケジュール

予定時間	内容
13:00～13:15	開会式 ・開会挨拶 ・競技の進め方と注意事項説明 ・チーム写真撮影 ・トーナメント組合せ抽選
13:15～14:15	準々決勝（いずれかが17点まで）
14:15～14:30	休 憩
14:30～15:30	準決勝（いずれかが17点まで）
15:30～15:45	休 憩
15:45～16:45	決勝戦・3位決定戦（いずれかが17点まで）
16:45～17:00	閉会式 ・結果発表 ・集合写真撮影 ・閉会挨拶

②進め方

- ・8チームによるトーナメントとします。
- ・最初の対戦相手は、抽選で決定します。
- ・準決勝に勝ち進んだ4チームで、決勝戦と3位決定戦を行います。

③競技者と参加チームの規定

- ・チームで登録した場合、予選時に登録した競技者を変更することはできません。
- ・個人で登録して主催者が編成したチームの場合、予選で編成した競技者に加えて、予選に参加した競技者から2名をチームに加えることができます。
- ・決勝戦出場予定チームが辞退した場合、
予選で9位のチームから順に、決勝戦への参加を打診することがあります。

6. 適用ルール

- 明トラ対戦上のルール
- ・「[明専トランプ入門](#)」で示すルールを適用します。
- ・その他、本選手権では、以下を適用します。
 - ①「11以上」は吹けません。
 - ②ブロークンは以下のケースとします。なお、「吹き始め」は移動しません。
 - (1) 吹くとき: 任意にブロークンを宣言できます。
 - ・ローカードのみ
 - ・ローカードとQが1枚のみ
 - ・ローカードとJOKERのみ
 - ・ローカードとQが1枚とJOKERのみ
 - (2) 吹くとき、あがり札を取った時 手札にJが4枚ある。
★フォー JACK といい、必ずブロークンを宣言しなければなりません。
 - ③全員「パス」の場合は、「吹き始め」は次に移動します。
 - ④チョンボ(違反行為)は以下の通りとし、
対戦相手から指摘されると、対戦チームに5点入ります。
 - ・他の人が出すカードを口頭で指示する。
 - ・自分のカードをわざとちらつかせる。(見せる)
 - ・ねぐり札を1組目の親以外が見た。
 - ・サイド(対戦相手)が取ったカードを見た。
(自分と対面(味方)が取った組のカードは見ても良い)
 - ・オンラインであるため、以上に類する行為も含めます。
 - ・その他疑義が生じた場合は、競技者間で決定してください。
- オンライン対戦であることからの禁止行為
- ・出た札等を記録する。
- ・本選手権で使用しているZoom以外で、他の者と連絡を取り合う。
(他のプレイヤーの札の情報を得る。戦略等のアドバイスを受ける。等)
- 観戦上の注意
- ・いずれの競技場で観戦しても構いませんが、
競技場でのカード・得点等の操作、競技者との会話は禁止します。
- ・観戦者は、競技場に入って対戦状況を観戦するか、
ブレイクアウトルームに入らないことをお勧めします。

7. 表彰

- 3位以上のチームには、3月の明専会社員総会で表彰し、豪華副賞をご用意します。なお、副賞は1チーム2名分です。
- その他、特別表彰を検討中です。

8. 参加費

- 無 料

9. 練習

- オンライン明トラに慣れていただくために、以下のサイトで練習することができます。
- 利用の予約等はありません。
- 最初に、画面上部の「終了予定日時」欄に「終了予定日時」を入力してください。
終了したら、プレイヤー欄、カードや得点を初期状態に戻し、
「終了予定日時」欄に「OPEN」と入力して下さい。
- 背景やカードの動きの設定等の変更はしないでください。
-

競技室 No. 1 <https://playingcards.io/f6am4c>

競技室 No. 2 <https://playingcards.io/qyvmxk>

競技室 No. 3 <https://playingcards.io/epgkv3>

競技室 No. 4 <https://playingcards.io/y399yn>

競技室 No. 5 <https://playingcards.io/m56cm8>

競技室 No. 6 <https://playingcards.io/q3hwyv>

10. 問い合わせ先

- meitraproject@gmail.com (幹事: 開土S58卒 木原)

<オンライン明トラについて>

「オンライン明トラ」は、「Playing Cards.io」という各種のゲームを提供しているサイトのトランプゲーム「500」(Five Hundred ; 明トラのベースとなったとされる切り札ゲーム)を、明専トランプの仕様にカスタマイズしたものです。

<https://playingcards.io/>

「オンライン明トラの」のプレイ中も、このサーバーなどのサービスを無償で利用させていただいています。

「Playing Cards.io」の運営者Robert Middleton氏に感謝申し上げます。