

摺針式と松田式組合せ・順位付けソフト

川口寿囲碁同好会 廣島 松治

摺針峠は彦根城下に程近い旧中山道にある。その昔、修行僧がこの峠にさしかかったとき、老婆が石で斧を磨ぐのに出会う。聞くと、一本しかなかった大切な針を折ってしまったので、こうして斧を磨いて針にするという。ここでハッと悟った修行僧(のちの弘法大師)は自分の未熟さを恥じ修行に励んだと言い伝えられている。後日、ここに来た大師が詠んだといわれる詩があり、この峠の名もこれに因んでつけられたようである。

“道はなほ学ぶことの難(かた)からむ斧を針とせし人もこそあれ” 何故「摺針峠」なのか? 実は「摺針峠」はバンドルネームで、スイス方式による囲碁の対戦相手組合せプログラムを開発した滋賀県の高校の先生がいる。このプログラムを作る過程で何回も挫折しようとしたが、同じ滋賀出身の小倉遊亀画伯の「摺針峠」の絵をこよなく愛されている方で、これを支えに最後まで“投了”せずに完成されたと同った。囲碁もさることながら、何事もこれを教訓とし研鑽・努力しなければならないものであろう。

さて、私は囲碁大会で役員も対局しながら運営できないものかと
 常々考えていた。前回、碁楽連だ
 よりに松田礼治さんの組合せプロ
 グラム(以下 松田式という)は大会
 運営者にとって非常に便利で、役
 員も対局を楽しみながら世話がで
 き、長年活用させてもらっている
 ということを紹介した。この松田

番 号	対局者 氏名	高 位	1回戦		2回戦		3回戦		4回戦		5回戦		勝 敗	得 点	対 局 数	
			相 手	勝 敗	相 手	勝 敗	相 手	勝 敗	相 手	勝 敗	相 手	勝 敗				
1	東京太郎	7	3	1	2	1	4	1	7	1	8	1	5	15	66	1
2	神奈川元	6	7	1	1		6	1	8	1	9	1	4	14	64	2
3	埼玉次郎	5	1		7	1	9	1	4	1	10	1	4	13	67	3
4	千葉三郎	4	10	1	11	1	1		3		5	1	3	14	60	5
5	山梨四郎	3	11	1	12	1	10	1	6	1	4		4	7	64	4
6	栃木五郎	2	9	1	8	1	2		5		12	1	3	12	58	6
7	京都花子	1	2		3		12	1	1		11	1	2	13	67	7
8	大阪松子	-1	12	1	6		11	1	2		1		2	12	66	8
9	沼賀竹子	-2	6		10	1	3		12	1	2		2	12	65	9
10	和歌山梅	-3	4		9		5		11	1	3		1	13	58	10
11	三重葉子	-4	5		4		8		10		7		0	12	59	12
12	愛知桐子	-5	8		5		7		9		6		0	13	56	11

<松田式 予め組合せをしておく「1」を入力し順位決定>

式は組合せ段階ではスイス方式でなく、予め4回戦なり5回戦を組合せておくのである。予め組合せが決まっているので対局が終わった者は待つことなく次の対局に進むことができ、大会はスピーディ・スムーズに進捗する。

勝敗欄に 勝者「1」の数字入力は、その都度でなく全対局が終わってからでもよいが、最終的にはスイス方式による計算で瞬時に順位が決められる(時間はかかるが手作業で

も可能)。この場合、会場に「組合せ表」を貼り出しておけばよく、対局者はその組合せ表に従って対戦相手(番号のみ・氏名は非表示)と対局し、勝敗結果は対局者自身で記入する。

なお、松田式は、例えばBクラスを12名で区切るのではなくAクラス、Cクラスも併せて1つの組合せ表で管理するもので、三段は下のクラスばかりでなく上のクラスの四段、五段とも対戦できる組み合わせが可能である。また、置石は2子以内ぐらいの範囲で対局できるように組合せができるのが特徴である。さらに、対局終了後クラス分けしてクラス毎に表彰することも可能である。

番号欄に記す				1回戦	2回戦	3回戦	4回戦	5回戦	
登録番号	氏名	段級	座席番号	相手番号	相手数	相手番号	相手数	相手番号	相手数
1	東京次郎	7	1	2	1	3	1	5	1
7	京都花子	1	1	8	1	5	1	10	1
3	埼玉次郎	5	2	4	1	1	1	6	1
9	沼賀竹子	-2	2	10	1	11	1	2	1
2	神奈川元	6	3	1	1	4	1	9	1
5	山梨四郎	-3	3	6	1	7	1	1	1
8	大田松子	-1	4	7	1	6	1	12	1
4	千葉三郎	4	4	3	1	2	1	11	1
10	和歌山権	-3	5	9	1	12	1	7	1
11	三重葉子	-4	5	12	1	9	1	4	1
12	愛知桐子	-5	6	11	1	10	1	8	1
6	橋本五郎	2	6	5	1	8	1	3	1
13	(見学者)		7						

<摺針式 回毎に「1」を入力後組合せる。手作業が必要>

摺針峠(以下摺針式という)さんのプログラムは組合せ段階からスイス方式で、2回戦には1勝者同士、3回戦には2勝者同士というふうにパソコンが組合せをしてくれる。回戦毎に勝敗欄の勝者「1」を入力し次の組合せをする作業は役員が行わなければならないが、それほど時間はかからない。順位の設定は松田式と同様、瞬時に行われる。

この摺針式においても、回戦毎の組合せ表ができた時点で印刷し会場に貼り出せば、個人別の対局表などは不要で、対戦相手の氏名及び座席番号が容易に判明し即座に対局を開始できる。勝敗結果も対局者自身が記入するのは松田式と同様である。

このような松田式及び摺針式の組合せ・順位ソフトを活用すればそれほど役員の手を煩わせずに大会を運営できるのではないかと。碁楽連の数多い大会に徐々にでもこれらの方式を採り入れて行ったらどうか。ITの活用は時代の趨勢であり、要請でもあると思う。

(碁楽連だより 3月号 第211号 2009年3月1日)