

第2回



大会

～ 天童王将戦 ～

日 時：平成 31 年 1 月 28 日（月）

午後 6 時 6 分～

場 所：天童商工会議所 3 階会議室

大会結果

	チ ャ ム 名
優 勝	蔵 増 北 青 壮 年 会
準優勝	創 学 館 高 等 学 校
第 3 位	天童市役所将棋部とゆかいな仲間

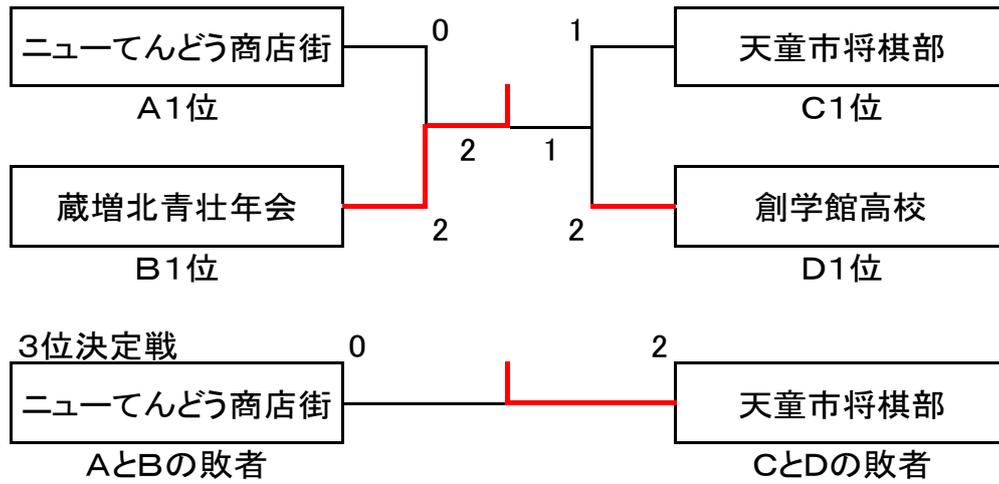
主 催：天童商工会議所

主 管：賑わい創出プロジェクト委員会

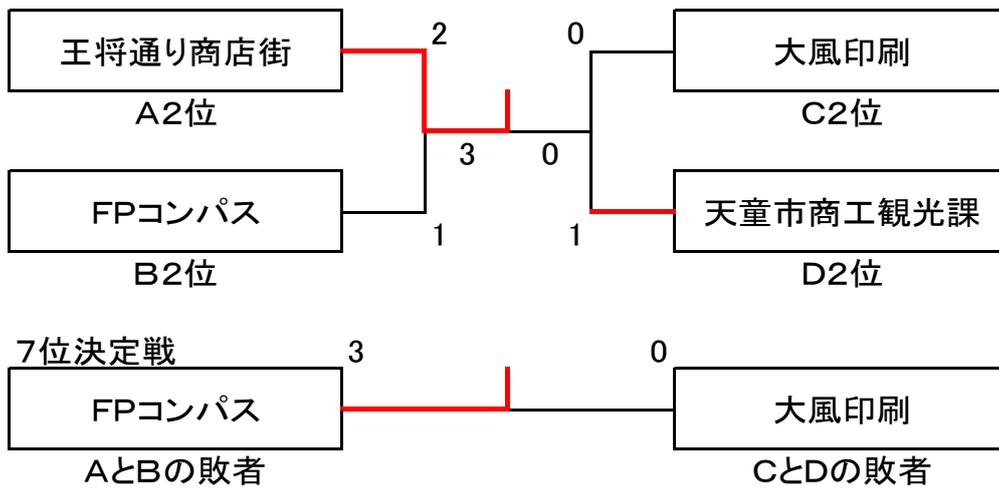
協 力：天童市・天童市商店街連合会・創学館高等学校

山形県将棋駒協同組合

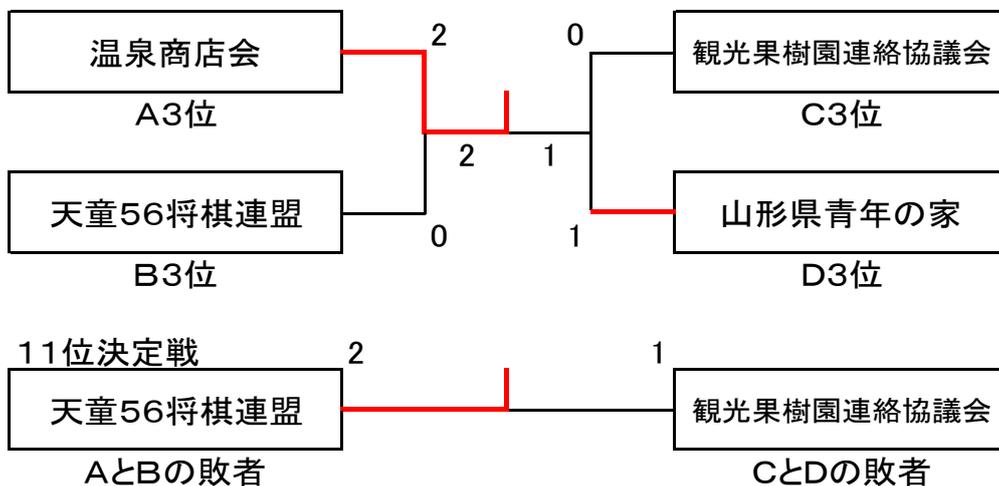
### 決勝トーナメント表



### 5位決定トーナメント表



### 9位決定トーナメント表



# 予選リーグ表

## Aリーグ（1番テーブル）

\*（ ）の数字は点数計算による勝利数

		ニューてんどう 商店街	温泉商店会	王将通り 商店会	勝数	負数	勝対局数	負対局数	順位
1	ニューてんどう 商店街		○ 2-0	○ 0-0 (2-1)	2	1	2	0	1
2	温泉商店会	× 0-2		× 1-2	0	2	1	4	3
3	王将通り 商店会	× 0-0 (1-2)	○ 2-1		1	1	1	2	2

### 対戦の順番

第1試合(A-1)	1-3
第1試合(A-2)	2-3
第1試合(A-3)	1-2

- ①1勝1敗で並んだ場合は、勝った対局数の多いチームが上位とします。
- ②3チームの勝対局数が同じ場合は、負対局数の少ないチームが上位とする。  
\*どちらの場合も2チーム間で並んだ場合は、当該チームで勝利したチームが上位とします。
- ③それでも決まらない場合は、チーム代表者1名による歩兵5枚による振り駒を行い、正常に振られた表の枚数が多いチームが上位で決着が着くまで行う。

## Bリーグ（2番テーブル）

		天童56 将棋連盟	FPコンパス	蔵増北 青壮年会	勝数	負数	勝対局数	負対局数	順位
1	天童56 将棋連盟		× 0-1	× 0-3	0	2	0	4	3
2	FPコンパス	○ 1-0		× 0-2	1	1	1	2	2
3	蔵増北 青壮年会	○ 3-0	○ 2-0		2	0	5	0	1

### 対戦の順番

第1試合(B-1)	1-3
第1試合(B-2)	2-3
第1試合(B-3)	1-2

- ①1勝1敗で並んだ場合は、勝った対局数の多いチームが上位とします。
- ②3チームの勝対局数が同じ場合は、負対局数の少ないチームが上位とする。  
\*どちらの場合も2チーム間で並んだ場合は、当該チームで勝利したチームが上位とします。
- ③それでも決まらない場合は、チーム代表者1名による歩兵5枚による振り駒を行い、正常に振られた表の枚数が多いチームが上位で決着が着くまで行う。

# 予選リーグ表

## Cリーグ（5番テーブル）

		天童市観光果樹園連絡協議会	大風印刷	天童市将棋部	勝数	負数	勝対局数	負対局数	順位
1	天童市観光果樹園連絡協議会		× 0-1	× 0-3	0	2	0	4	3
2	大風印刷	○ 1-0		× 1-2	1	1	2	2	2
3	天童市将棋部	○ 3-0	○ 2-1		2	0	5	1	1

### 対戦の順番

第1試合(C-1)	1-3
第1試合(C-2)	2-3
第1試合(C-3)	1-2

- ①1勝1敗で並んだ場合は、勝った対局数の多いチームが上位とします。  
 ②3チームの勝対局数が同じ場合は、負対局数の少ないチームが上位とする。  
 \* どちらの場合も2チーム間で並んだ場合は、当該チームで勝利したチームが上位とします。  
 ③これでも決まらない場合は、チーム代表者1名による歩兵5枚による振り駒を行い、正常に振られた表の枚数が多いチームが上位で決着が着くまで行う。

## Dリーグ（6番テーブル）

\* ( )の数字は点数計算による勝利数

		山形県青年の家	天童市商工観光課	創学館高等学校	勝数	負数	勝対局数	負対局数	順位
1	山形県青年の家		× 0-1	× 0-0 (1-2)	0	2	0	1	3
2	天童市商工観光課	○ 1-0		× 0-2	1	1	1	2	2
3	創学館高等学校	○ 0-0 (2-1)	○ 2-0		2	0	2	0	1

### 対戦の順番

第1試合(D-1)	1-3
第1試合(D-2)	2-3
第1試合(D-3)	1-2

- ①1勝1敗で並んだ場合は、勝った対局数の多いチームが上位とします。  
 ②3チームの勝対局数が同じ場合は、負対局数の少ないチームが上位とする。  
 \* どちらの場合も2チーム間で並んだ場合は、当該チームで勝利したチームが上位とします。  
 ③これでも決まらない場合は、チーム代表者1名による歩兵5枚による振り駒を行い、正常に振られた表の枚数が多いチームが上位で決着が着くまで行う。