

# 岐阜チャレンジ2003の大会審判長をつとめて

中村 貞吾 (九州工業大学)

## 1 はじめに

2003年8月2～3日に「世界コンピュータ囲碁大会 岐阜チャレンジ2003」が開催された。この大会はCGFが主催する久しぶりの世界大会で、7ヶ国から17のプログラムが参加してその実力を競い合った。私は、この大会の審判長の大役を仰せつかり、2日間で計72局の対局を見ることになった。本稿では、審判の目を通して眺めた大会の模様と審判としての仕事について記す。

## 2 大会規約と審判の仕事

これまで、このような大会の審判は岡崎氏がつとめて下さっていたと思うが、今回は新しい人に経験を積ませておこうというのだろう、私にその役が回ってきた。しかももちろん私だけでは到底心許無いので、実際には、私以外にも、岐阜の地元のアマ高段者の田中氏、さらに、名誉審判長としてプロ棋士の広江博之九段を加えた3名の審判団で大会に臨むこととなった。

事前の準備として、審判団内での意志統一を図るために審判の仕事内容や判定の方法などを記述した資料を作成するために、まずは、大会規約を精読することから始めた。以下では、そのときに作成した資料を元にして、審判の仕事内容および判断基準について説明する。

### 2.1 大会規約 (抜粋)

大会規約の中で審判に関係する部分を以下に抜粋する。なお、項目の番号は規約のとおりである。

#### 4. 対局時の操作

- (1) ...(略)...
- (2) 一局の間での人によるプログラムの修正は許されません。不必要なキータッチ等の操作は、計算機に情報を与えたものとみなされます。審判の許可なくキータッチ等の操作を行うことは許されません。
- (3) 大会実行委員会の許可を得て手入力に対局する場合には、参加者は大会実行委員会が用意する通信機能付きの入力プログラムに自分のプログラムの着手を入力します。対局中、勝敗の決定前に着手の入力間違いが発見された場合には、自動的に負けになります。

#### 6. 終局と勝敗の決定

- (1) 対局の停止  
次のいずれかの時点で対局を停止します。
  - a) プログラムの一方が着手を放棄し、次いで相手方も着手を放棄した時点
  - b) プログラムの一方が投了の意思表示をした時点
  - c) 操作者の一方が投了の意思表示をした時点
  - d) 一方の持ち時間が無くなった時点

- e) 400 手目の着手完了または着手放棄時点 (着手放棄も 1 手に数えます。プログラムあるいはプログラム操作者が対局を停止させます)
- f) 反則があった時点。

## (2) 終局

6(1)a) の場合には、対局の停止後、以下を行うことにより対局を終了し、これを終局とします。プログラムあるいはプログラム操作者が対局の再開を要請することはできません。双方のプログラムは、死石を明確にモニター上に表示します。双方のプログラムが地の計算を行います。双方のプログラムの死活情報および地の計算が目数まで一致した場合、それを結果とします。一致しなければ、プログラム操作者同士が、石の死活および地を確認し合意することにより対局を終了し、最後に審判が確認して勝敗を判定します。一方あるいは双方のプログラム操作者に判定が困難な場合、あるいは双方で勝敗に合意出来ない場合は、審判が勝敗を判定します。

## (3) 投了の場合の処理

一方のプログラムまたは操作者が投了の意思表示をした場合には、投了した方の負け、相手方の中押勝とします。

## (4) 時間切れの場合の処理

持ち時間を使い切った場合には、使い切った方の時間切れ負けとします。

## (5) 400 手の場合の処理

審判が石の死活および地を確認することにより対局を終了し勝敗を判定します。

## (6) 反則の場合の処理

反則した方を負けとします。相手方のプログラムまたは操作者が反則を見逃し、対局が続行した場合でも、双方の勝敗合意前かつ審判の勝敗判定前ならば、操作者あるいは審判が反則に気付けば、反則した方を負けとします。双方の勝敗合意後あるいは審判の勝敗判定後は、勝敗は覆りません。

## 7. 対局ルール

ここに定めのない対局ルールについては、日本囲碁規約によります。ルールの解釈については、審判の解釈に従って頂きます。

## 8. 異常事態の処置

### (1) 同一盤面再現

対局中に同一盤面が再現した場合には、審判が、対局を中断し、無勝負の裁定あるいは勝敗の判定をします。無勝負は双方 0.5 勝とします。

### (2) プログラムの異常終了

プログラムの異常終了に際しては、審判の判定によって、途中からの対局再開、再対局、中断局面での審判による勝敗の判定のいずれかを行います。異常終了の收拾に要した時間は、審判の判断で持ち時間から差し引きます。審判が、一方あるいは双方の計算機システムの動作環境に問題があると認めた場合には、それを修正して実行を再開することができます。その際に、対局プログラムのアルゴリズムやデータベースの変更は許されません。また審判が、異常終了の原因が通信プロトコルの問題であると認めた場合には、手入力への切り替えができます。参加者は大会実行委員会が用意する通信機能付きの入力プログラムに自分のプログラムの着手を入力します。対局中、勝敗の決定前に着手の入力間違いが発見された場合には、自動的に入力間違いの時点での負けになります。

(3) 電源事故

双方もしくは片方の計算機に電源事故などが発生し対局が中断した場合には、審判の判定によって、途中からの対局再開、再対局、中断局面での審判による勝敗の判定のいずれかを行います。

(4) 引き分け

終局に至らない局面で対局が停止し、審判が判定する時には、引き分けとすることがあります。引き分けは双方 0.5 勝とします。

(5) ...(略)...

(6) その他

ここに記載されていない原因による異常事態が対局中に生じた場合には、審判が裁定を行います。審判で判断がつかない場合には、大会実行委員長が裁定を下します。その他、対局結果の取り扱いなどで本規定に定めのない事態が生じた場合にも、審判又は大会実行委員長の裁定に従って頂きます。いかなる場合についても大会実行委員長の裁定を最終決定とします。

## 2.2 審判の仕事

規約の内容に基づいて、対局の開始から終了までの間に審判が介入して判定する状況は以下のようにまとめられる。

1. 操作者の「にぎり」で先後(黒番, 白番)を決定
2. コンピュータ同士をつないで、双方のプログラムをスタート  
(スタート後は、操作者は審判の許可なくコンピュータに触れることはできない)
3. プログラムによる対局が進行
4. 規約 6-(1) a) の「パス, パス」によって対局停止 ⇒ 規約 6-(2) の終局処理に移行  
(これ以外の場合の終了については後述)
5. 各プログラムが死石および地を計算して表示
6. 各操作者が表示結果を見て比較
  - (1) 表示結果が一致していれば(たとえそれが間違った結果であったとしても)それを最終結果とする ⇒ 審判も操作者も介入しない(できない)
  - (2) 表示結果が一致していなければ、操作者同士で死活および地を確認して合意を図る
    - 合意できた場合は、最後に審判が確認して勝敗を判定
    - 合意しない場合、あるいは、操作者に確認作業が困難な場合は、審判が(死活および地を確認して)勝敗を判定
7. (対局前に配布された)勝敗記録用紙に結果を記入し、両対局者が署名して(審判の介入があった場合は審判も署名して)大会事務局に提出

表 1: 対局開始から終了までの流れ

表1は規約6-(1) a)から規約6-(2)と至る終局の手順だが、このあたりは人間碁の場合とは多少様相が異なっている。対局停止後は双方共に一切着手をしない。人間碁の場合に慣行となっている、「対局停止後の合意に基づく非公式なダメツメ作業」も行なわれないうまま、すなわち、ダメを残したまま「地」を数えることになる。そうしたく無い場合は、対局停止前までにダメを打っておかなければならない。規約の条文中の「対局の再開を要請できない」という部分は日本囲碁規約とは異なっているが、これは、プログラム同士による対局再開手続きの難しさによるところが大きい。したがって、人間碁の場合に通常は対局再開を申し出て実戦解決するような局面については、対局停止後に「(実際には着手されないが) そういう手順を想定」した上で、合意、判定を行なうのが妥当である。

表1の手順の6-(2)にある審判の確認作業としては、操作者間で「合意できた場合」、「合意できない場合」のどちらの場合も、結局は「死活および地を確認して判定」しなければならないが、これはプログラムが表示した結果をベースにして、両プログラムで解釈が一致していない部分についての最小限の判断に留めることとした。とにかく「プログラムの結果が最優先」という方針であった。ただし、(操作者の棋力の違い等によって) 操作者間で誤った合意がなされてしまっている場合などは、適宜修正することにした<sup>†1</sup>。

終局に至らない局面で「パス、パス」で対局停止し、かつ、プログラム同士の解釈が大きく食い違っている場合は判定が困難になるが、可能ならば「(相場の) 継続着手」を想定して、安定した対局停止状態まで導いた上で判定を行なうことにした。その際、形勢が接近している場合(5目以内程度?) や手順の想定が難しい場合は、複数名の審判で確認し、どうしても勝ち負けの判断が難しい場合は、最終手段として規約8-(4)によって「引分」にすることにした。

これ以外の終局は、規約6-(1) b)~f) で対局停止した場合で、その各々の場合の終局処理は規約6-(3)~(6)に示されている。作り碁の場合も含めて表にまとめると以下ようになる。

規約	対局停止の状況	勝敗	規約
6-(1) a)	パス、パス	上述	6-(2)
6-(1) b),c)	プログラム または 操作者が投了の意思表示をした	相手方の中押し勝ち	6-(3)
6-(1) d)	一方の持ち時間が切れた	切れた側の時間切れ負け	6-(4)
6-(1) e)	400手に到達した	審判が判定	6-(5)
6-(1) f)	反則があった	反則した側の負け	6-(6)

表 2: 対局停止後の処理

全体を通して審判の判定におけるポリシーは以下のようなものであった。

- 対局者であるプログラムの結果を最優先とする。
- 日本囲碁規約の前文にあるように、「対局者(操作者、および、プログラム開発者)の良識と相互信頼の精神」を信頼する。
- 操作者(=人間)は(悪意のない)単純なミスを犯すものである。特に今回はボランティア操作者が多数いるのでその点を考慮する。

<sup>†1</sup> 子供(プログラム)の対局に親(操作者)が付いて来ているような状況に似ています。基本的に親は見ているだけで、結果(勝敗)については対局者である子供同士の合意がすべてです。互いが見損じをしていたとしても、親は口出し出来ません。少し異なるのは、「子供(プログラム)同士で結果に合意できない(=表示結果が異なる)」場合に「親(操作者)が出てくる」ことですが、この場合も、親(操作者)の棋力の差が結果を左右することが無いようにしたいというのが基本的な考え方です。

### 3 審判が関与した対局

「最近のプログラムは以前に比べるとかなり進歩してきているので、トラブルもそんなに多くはないのではないか？」と期待して、事前の予想では、1つのラウンドで審判が介入することになるのは1,2局程度だろうと勝手に想像していた。しかし、この予想が大甘であったことがすぐに明らかになる。1ラウンド目で早くも8局中5局に審判が駆り出された。その後も順調に(?) 審判に声がかかっていき、最終的には、9ラウンド全72局中42局に審判が何らかの形で関わるようになった<sup>†2</sup>。

今回、これだけの数に上ったのにはいくつか理由があった。一番の理由は、規約 6-(2) でプログラムが表示する地合の計算結果および死活情報が一致しない場合は、すべて審判が確認することになっていたことである。これにより、大差のついた対局でも双方の結果が一目でも異なれば審判が確認することになり、結果の正確性が増した分、審判の負担も増えることになった。これ以外では、参加プログラムの中に、地や死石情報を表示しないプログラムや、通信ツールの問題で相手からのパスを受け取った後に自分の着手(およびパス)を送れないプログラムがあったことが主な原因で、ボランティア操作者による代理参加が多かったので対応しきれなかったことが挙げられる。

審判が介入することになった42局の内訳を表3に示す。また、表4(付録)には42局すべての内容を一覧にまとめてあるので、合わせて御覧いただきたい。

パス、パスによって終局した時点での判定 25局

地合計算、表示の不一致	10局
地合計算の非表示	4局
「死活情報の手入力」で結果一致	10局
「死活情報の手入力」後、結果不一致	1局

中断局面での判定 17局

パスの後の中断	8局
相手の着手を受け取れない	2局
自身の手番で思考中に異常終了	2局
時間切れ	2局
ハング	1局
400手超えによる中断	1局
同一盤面再現による中断	1局

表 3: 審判が介入した42局の内訳

まず、パスパスで終局した後の地合計算の時点で審判の要請があったものが25局あった。審判が全く関わらなかった30局のうち1局は操作者の投了であったので、作り碁で正常終了した対局数は29局。これに匹敵する数になったのには、少し驚いたが、多くは前述のように死石情報をプログラムが判定、表示しないためであった。今回は GNU Go もその中に含まれてしまったのだが、これは GNU Go 自体の問題ではなくて、SGMP で通信対局するために用いた cgoban 上に GNU Go の死活情報を表示するようになっていなかったためであった。

次に、何らかの理由で中断して判定したものが17局あった。この内訳は様々であるが、その半数程は一方がパスした際に起こった問題で、「最初のパスが相手に通らない」、「相手からのパスを

<sup>†2</sup> 審判が関わった対局は、記録のため、そして、後で何か問題が発生した場合に備えて、判定時のプログラムの表示画面をデジタルカメラで撮影したのですが、これは大正解でした。後の記録の整理や提出された棋譜の確認等に大変役立ちました。今回、結果をこのような形でまとめることができたのもそのおかげです。

受けた後、自分の着手（およびパス）が相手に送れない」などであった。特に、GoWind がらみで多数発生しているのがわかるが、これも前述のように GoWind のボランティア操作者が使用した通信対局ツール側の問題であった。

表3ではプログラムの異常終了で中断、判定したものが2局となっているが、プログラムの異常終了自体は3局あった。そのうち、思考錯碁が異常終了した2局は手数が進んでいたため、異常終了した時点の盤面に基づいて判定し、Padook Invincible が38手で異常終了した対局（対Martha戦）については再戦を行なった。

400手を超えた対局も実際には3局あった<sup>†3</sup>が、最初の2局は400手の時点では審判が呼ばれなかったため、中断せずに最後まで打たれて、後で判定する段になって気がついた。3局目は400手の少し前から眺めていて、400手を超えた時点で一応の判定を行なった。ただ、参考までに対局自体はそのまま続けさせてその先どうなるかを見守っていたが、470手あたりでハングしてしまったのは残念だった。

時間切れとなったのは2局で、そのうち、第2ラウンドでPadook Invincibleの時間が切れた対局の「切負け」の判定には手こずった。Padookにも対戦相手のHarukaにもリアルタイムの時計表示がなく、着手して画面が更新される際にドドッと時計が進むらしい。PadookがHarukaの着手を受けて考慮中であることは両者の画面を見てわかったのだが、画面の時計が進まないため、手元の腕時計でしかもかなりのマージンを取って切負けの判定を行なった。

最後に、「同一盤面再現」による中断、判定が1局あったのにも驚いた。ただし、これは「3コウ」や「長生」などの本格的な(?)同形再現ではなく、「2子捨てて1子取返す」という種類のものであったが、規約8-(1)には「同一盤面再現」と記述しているため、これを適用して中断、判定を行なった<sup>†4</sup>。

中断した局面で判定を行なう場合、その局面が終局しているか否かで判定の難しさは異なってくる。表4の「局面」欄の値が「中断」となっているところにある「\*1」は「半目の手も残っていない完全な終局面」を表わし、「\*2」は「一目以下の手がごく僅かに残っているだけで、ほとんど終局している」とみなすことができる局面」を表わす。これらの局面は判定する上で特に問題にはならなかったが、これ以外の終局面よりもかなり前で異常終了やハングしたものは判定が難しかったものもあった。

次に、審判が関わった対局の中からラウンド順にいくつかの対局をピックアップしてその状況を解説してみよう。

#### 1. 黒:MFG 対 白:TSGO (図1)

大会のしょっぱなにこの局面が登場して、先行きに不安を感じた一局である:-) ×印の付いた石は両プログラムが合意している死石であるが、左上の生死、そして地の解釈が大きく異なっていた。MFG側は、「Aの黒石は活きで、Bの白石は死。また、aの空点はダメ。(ここまでは良かったが、bを黒地としていたのは惜しい)」と正しく判定していたのに対し、TSGO側は、「Aは死石で、こことaは白地。そして、Bも死石で、こことbは黒地。」とおかしな判定になっていた。

#### 2. 黒:思考錯碁 対 白:GoWind (図2)

思考錯碁が異常終了した対局。白のGoWindの292手目、左上Aとコウを取った後に異常終了した。右下に出入り24目の未解決部分があるが、それ以外はほとんど終局した状態。左辺と左上の白は死んでいて、黒70~90目勝の判定。

<sup>†3</sup> いずれもMarthaがらみの対局で、Marthaは今大会の長手数キングでした。

<sup>†4</sup> 実際はMarthaがらみでこの種の同一盤面再現は他にも起こっていたようですが、申告がなかったため見逃されています。

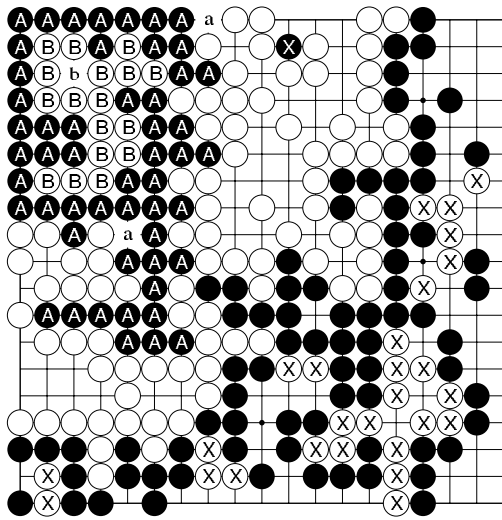


図 1: 黒: MFG — 白: TSGO

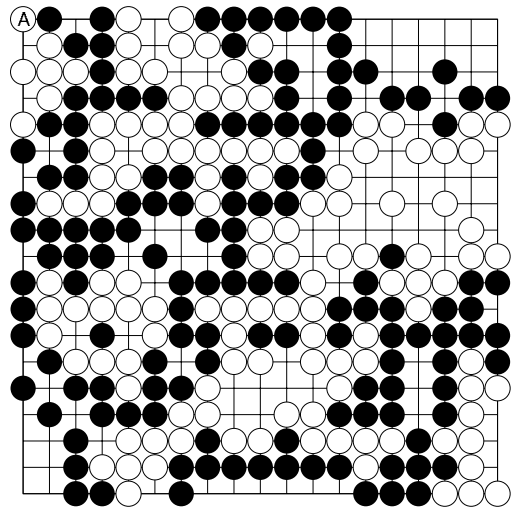


図 2: 黒: 思考錯碁 — 白: GoWind

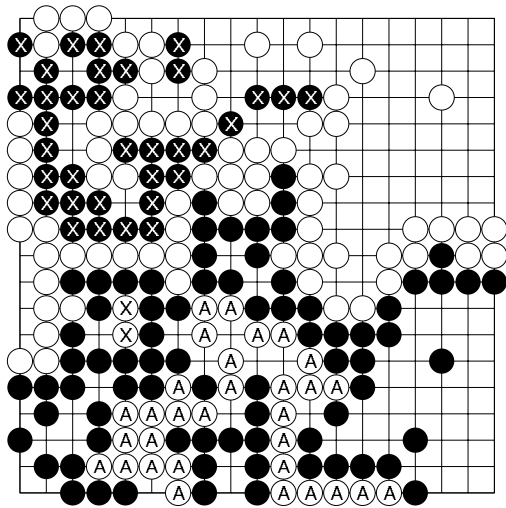


図 3: 黒: TSGO — 白: カレンのささやき

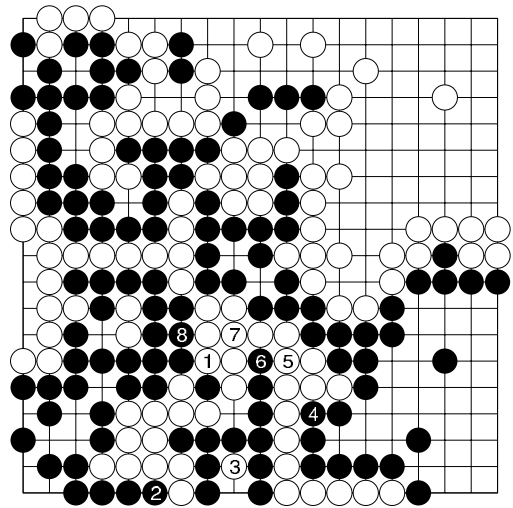


図 4: 黒: TSGO — 白: カレンのささやき

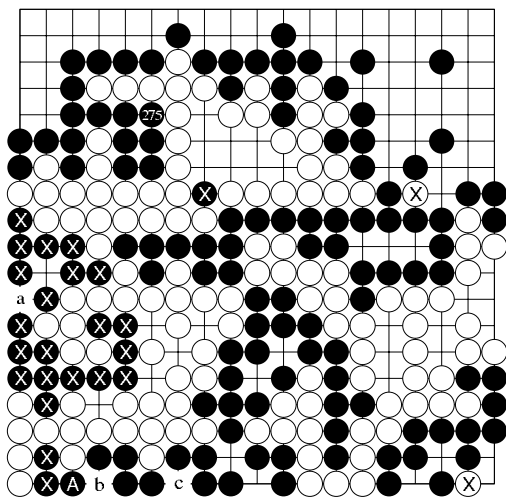


図 5: 黒: GoWind — 白: カレンのささやき

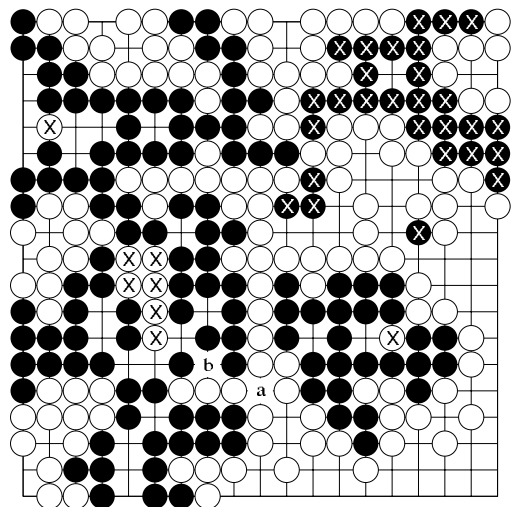


図 6: 黒: 思考錯碁 — 白: NeuroGo

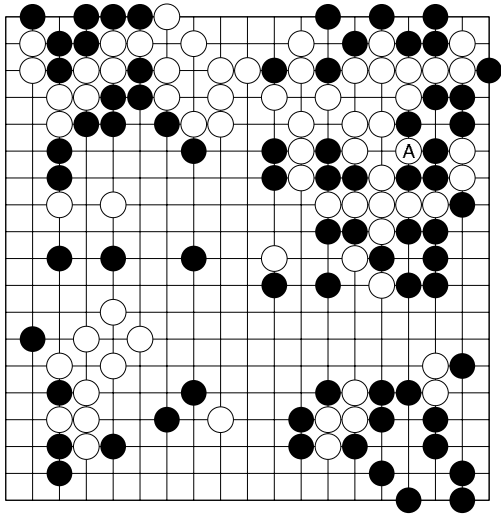


图 7: 黑: Martha — 白: Padook

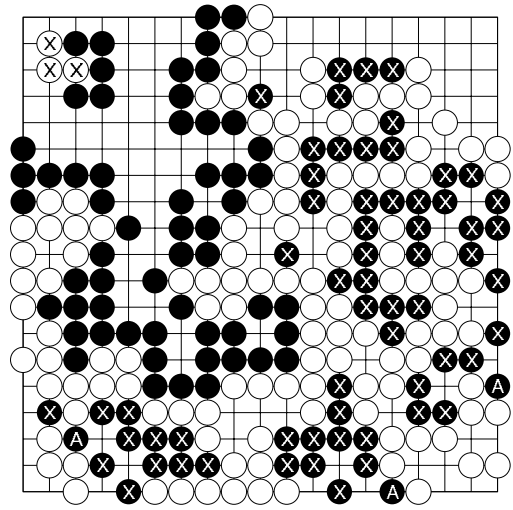


图 8: 黑: TSGO — 白: Go Intellect

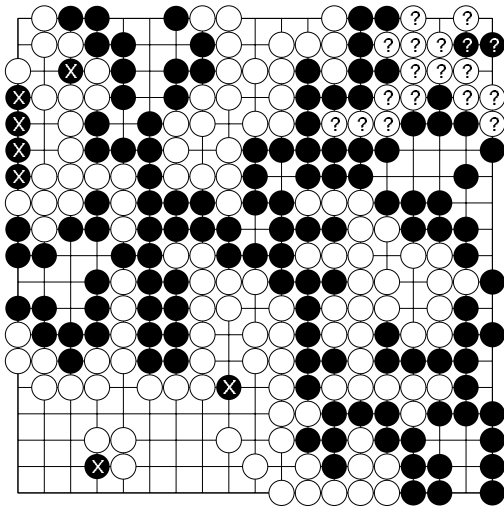


图 9: 黑: MFG — 白: Goemate

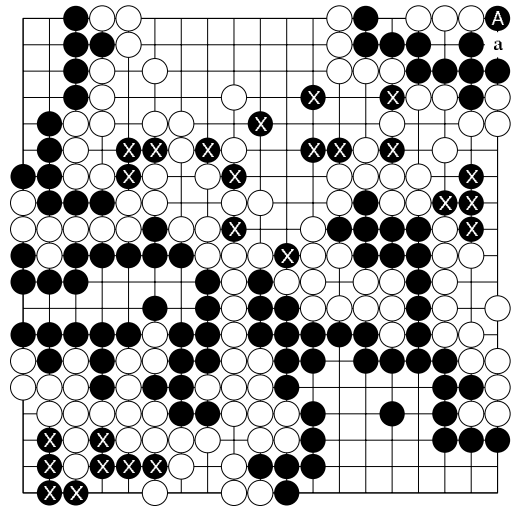


图 10: 黑: 彩 — 白: KCC 囲碁

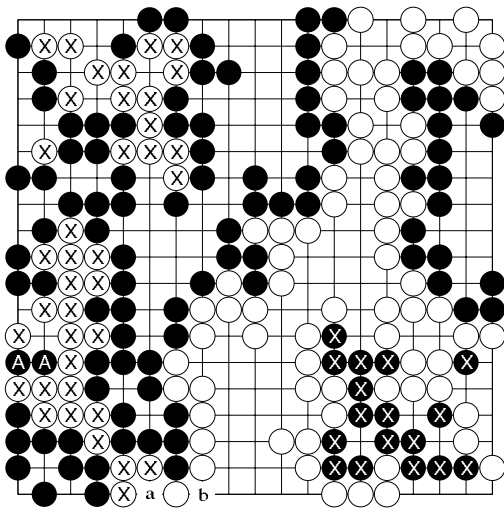


图 11: 黑: MFG — 白: 彩

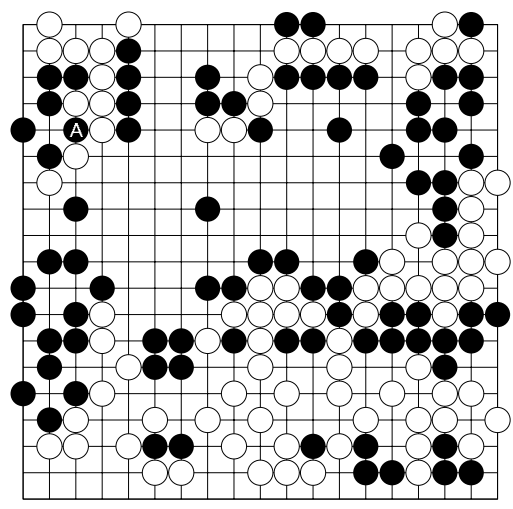


图 12: 黑: Martha — 白: 思考錯碁



3. 黒:TSGO 対 白:カレンのささやき (図3,4)

左上の黒は死んでいて白の勝は動かないが、手入れの有無で両プログラムの計算結果に1目の差が生じていた。両プログラム共にAの白石は取られているという判断であったが、カレンのささやきは黒に1手手入れが必要と主張していた。勝敗表に書かれた当時のメモには「カレンが黒地を1目間違えた。手入れ不要で白35目半勝ち」と記入してあったが、改めて良く見てみると図4に示すように白が先着するとセキになる。という訳で、カレンのささやきが表示したとおり「黒1手手入れが必要で白36目半勝」が正しい結果である。このあたり、勝敗には直接関係しないし、他にも沢山仕事が舞い込んで来ていたということもあって、確認が足りなかったところが反省点である。

4. 黒:GoWind 対 白:カレンのささやき (図5)

黒275の後、白はパス。これを受けた後、GoWindは黒277をaの地点に着手したのだがこれが相手に送れなかった。この時点で残るは左下のみで、bやcに着手するのは半コウと同じ価値の1/3目。カレンのささやきは、この部分を「bはダメ。cは黒地。黒の3子は死石。さらにx印部分は白地だが、Aは地ではない」としており、合計するとここは白地4目という解釈である。このままの状態に正確に計算した値は、白地 $3\frac{1}{3}$ 目なので悪い近似ではない。一応、結果はカレンのささやきの表示した「黒13目半勝」を採用したが、もし黒が先着すれば結果は14目半となる。

5. 黒:思考錯碁 対 白:NeuroGo (図6)

終局面において両者の計算結果に1目の違いがあった。NeuroGoは「aの空点は白地、bはダメで白84目半勝」とし、思考錯碁は「aの空点は白地、bの空点は黒地で白85目半勝」としていた。いずれも誤っているが、最終的な目数は思考錯碁のもので合っている。

6. 黒:Martha 対 白:Padook Invincible (図7)

この対局が今回判定した中で一番の難物であった。白のPadook Invincibleが156手目にAとコウを取ったところでハングした「困った、こんなところで止まらないでよ」と思ったが止まってしまったものは仕方がない。結局のところ、黒にはこの時点で適当なコウ材が全く無く、代償として2手連打して右下から下辺一帯を大地にしたとしても、白の上辺が大きくて「白優勢」という結論に達した。こういう時に広江九段が名誉審判長でいてくれるのは大きく、広江先生にも確認して同じ結論を得た。

7. 黒:TSGO 対 白:Go Intellect (図8)

終局後の地の計算結果の違いの例であるが、白のGo Intellectが不思議な間違い方をしていた。x印に紛れてわかりにくいですが、Aのマークのある石が3箇所ある。これらはいずれも「死石の中でアタリになっているコウの石」である。表示された結果からすると、どうもこの部分を数え損なっている模様であった。

8. 黒:MFG 対 白:Goemate (図9)

トップクラスのプログラムは地の計算をほとんど間違えなかったが、これは珍しくGoemateが計算を間違えた例。右上部分はセキであるが、Goemateの表示では右上部分に図のように「?」マークがつけられ「白25目リード」(コミを入れると白31目半勝)となっていた。それに対してMFGは「右上は白黒共に活石、3箇所の空点はすべてダメで、白45目半勝」と正しく判定していた。

9. 黒:彩 対 白:KCC 囲碁 (図10)

これも終局時に計算が食い違った例であるが、その原因となったのが右上に生じた万年コウである。彩はこの部分を「aの地点に黒地1目」と計算し、一方のKCC 囲碁は「Aの黒石が死んでいてこの部分に白地2目」と計算している。これは両者ともに誤りで、実際には「A

の黒石を白が取ってツナイでここに白地1目」が正解．それにしても，コンピュータ囲碁の対戦で万年コウができたのは初めて見た．

#### 10. 黒:MFG 対 白:彩 (図 11)

これも終局時の計算が食い違っていて，かつ，両者共に間違えた例である．焦点となっているのは，下辺左，オイオトシで取られている3子のところである．xの3子が死石でこの部分に黒地6目というのは共通しているのだが，さらに，彩は「aはダメ，bは白地」としているのに対し，MFGは「aは黒地，bはダメ」としていた．もちろん正しくは「aもbもダメ」である．図5もそうであるが，この種のオイオトシを残したままの状態を終局しようとしているのは不思議な気がした．もちろん，こちらの局面は着手しても1目の得にもならないのではあるが，通常は「黒3子取りと白ツギ」の交換をして終局するものだろう．

審判の判定とは関係ないが，実は，この対局は「白番の彩のマネ碁」であった．対局の途中で「彩がマネ碁をしている」というのを聞きつけて，審判の仕事の合間にチラチラと眺めていたが，黒123，白124と中央を打ち合って天元付近が完全なダメ場になった時点では盤面ジゴイチが見えていただけに，その後，終局直前で死活を間違えて手入れせずに逆転されたのは惜しかった．

#### 11. 黒:Martha 対 白:思考錯碁 (図 12)

思考錯碁が異常終了したもう一つの対局．黒のMarthaが187手目にAとコウを取った時点で思考錯碁が異常終了した．こちらは図2と違って手数がそれほど進んでおらず未解決な部分が多く残っているが，右下から下辺一帯の白地が大きく白の大差勝は動かない．

以上，審判として関与した対局について見てきたが，今回のこの経験をふまえて，次年度以降に向けての審判からの要望はただ一つ，

「ぜひとも(プログラム同士の直結ではない)サーバ方式による対局を実現させましょう」

である．サーバ方式の利点は皆さんも御承知であろうが，審判をつとめて改めてその重要性を感じた．審判に直接関わる部分の利点としては，

- 通信トラブルの際の責任範囲の明確化
- 持ち時間の集中管理
- 「同一盤面再現」，「400手超」，「禁止着手」など，サーバが自動的に検出できる  
(今回は操作者からの申告がないので，中断して判定すべきところが見逃されたものがいくつかあった)

などが挙げられる．

## 4 おわりに

今回の大会では審判をつとめて多くの対局を真近で見ることができたおかげで，各々のコンピュータプログラムの特徴や，終局時の計算の{正確さ/不正確さ}を知ることができた．さらには，NHK-BSの「囲碁将棋ジャーナル」でも審判の存在が大きく取り上げられ，子供達にも自慢することができ，私にとっても大変有意義な大会となった．

大会に参加された方々，および立ち上げに尽力された方々に感謝します．

回	黒	白	局面	手数	勝者	目数等	コメント
1	MFG	TSGO	終局	273	黒	109.5	計算不一致 (TSGO の計算ミス、黒 52 子の大石死活とダメ 3 箇所) の誤りで MFG とは 106 目の違い、ただし MFG も手入 れで 1 目間違えて B+110.5 と表示していた)
	Martha	勝也	終局	415	白	395.5	Martha 地合表示なし、400 手超え申告なし
	GoeMate	GoWind	中断 *1	273	黒	237.5	GoWind パス受信後継続不可 (局面は終局)
	GNUGo	GoIntellect	終局	284	黒	14.5	GNUGo 死活手入力
	NeuroGO	Haruka	終局	299	白	142.5	NeuroGO 死活手入力
2	Padook	Haruka	中断	164	白	時間切	Padook 時間切れ (両プログラム共にリアルタイム時間表示なし)
	思考錯誤	GoWind	中断	292	黒	70~90	思考錯誤アポート (右下に出入り 24 目の未解決部分あり)
	TSGO	カレン	終局	222	白	36.5	計算不一致 (下辺の攻めに手入れの「要/不要」で 1 目の誤差、当時のメモでは「1 手必要としていたカレンの計算ミス」と あるがこれは誤り、白先ならば図に示すようにセキなので 1 手必要、勝敗には影響がなかったため確認が足りませんでした)
	Martha	GNUGo	終局	411	白	全滅	両者結果表示なし、400 手超え申告なし (最終局面では黒全滅)
	NeuroGO	Martha	中断 *1	400	黒	全滅	400 手で中断判定 (最終局面では白全滅、黒 257 となつては白全滅は必至)
3	GoWind	カレン	中断 *2	276	黒	13.5	GoWind パス受信後継続不可 (左下に 1/3 目の手残り)
	Padook	思考錯誤	終局	286	白	131.5	Padook 結果表示なし
	GoWind	TSGO	中断 *2	215	黒	110 弱	GoWind が白 216(A13) を不受理 (ほとんど終局、1 目のヨセをいくつが残すのみ)
4	Padook	GORO	中断 *2	317	白	大差	[手入力対局] GORO に黒 317 を入力不可 (黒 317 は大きな先手だが 0 目、後は 1 目のヨセを 2 カ所残すのみ)
	思考錯誤	彩	終局	280	白	71.5	表示不一致 (両者共 71.5 目と計算は一致したがダメ 1 目の表示の違いあり、なぜ一致? コミを間違えた?)
	NeuroGO	KCClgo	終局	336	白	171.5	NeuroGO 死活手入力
	GORO	勝也	終局	311	白	85.5	計算不一致 (手入れの違いで 1 目の誤差、正しい結果は W+86.5 だが、両プログラムの合意を部分を優先)
	GNUGo	KCClgo	終局	227	白	64.5	GNUGo 死活手入力
5	思考錯誤	NeuroGO	終局	290	白	85.5	NeuroGO 死活手入力 (両者に 1 目の誤差、思考錯誤の目数は正しいが、ダメと欠眼の誤りの相殺による結果)
	カレン	Martha	中断	365	黒	大差	同形再現により中断 (判定は大差、実質的にはほとんど終局)
	GoWind	GoIntellect	中断 *1	254	白	125.5	GoWind パス受信後継続不可 (局面は終局)
	Martha	Padook	中断	156	白	優勢	[最初の試合が 38 手で異常終了したので再試合] 白 156 の後にハンダ
	GoWind	NeuroGO	中断	278	白	48.5	GoWind パス受信後継続不可 (プログラムの判断だが、実際は右辺黒からコウの手残り、出入り 20 目程)
6	彩	GNUGo	終局	215	白	67.5	計算不一致 (1 目違い)
	TSGO	GoIntellect	終局	268	白	150.5	計算不一致 (6 目違い、GoIntellect に、死石中のアタリになっているコウの 1 子の取り忘れ (?) が 3 箇所 (C3, P1, T5))
	MFG	GoeMate	終局	281	白	45.5	計算不一致 (14 目違い、GoeMate は W+31.5 と表示したが誤り、原因は右上のセキの部分によるものか?)
	GORO	GNUGo	終局	209	白	18.5	GNUGo 死活手入力
	カレン	Padook	中断	306	白	54.5	Padook パス不受理 (左下は黒からホウリ込めば大コウだが勝敗に影響なし、コウでフリカワれば 40 目程度の差)
7	NeuroGO	勝也	終局	333	白	139.5	NeuroGO 死活手入力
	彩	KCClgo	終局	246	白	87.5	計算不一致 (彩は W+85.5 で KCC は W+88.5 と表示、万年コウ部分で 3 目違うが、両者共に誤り)
	思考錯誤	GoIntellect	中断 *2	215	白	105.5	思考錯誤がパスの後、相手のパスを不受理 (ほとんど終局で、後は黒の先手 1 目が 1 箇所ののみ)
	TSGO	Martha	終局	382	黒	130.5	Martha 結果表示なし
	GoWind	Martha	中断	210	白	時間切	GoWind の手番で自身の時間表示だけ進む)
8	Padook	TSGO	中断 *2	325	白	74.5	Padook パス不受理 (ほとんど終局、右上の半コウを残すのみ)
	GNUGo	勝也	終局	277	黒	47.5	GNUGo 死活手入力
	MFG	彩	終局	242	黒	52.5	計算不一致 (5 目程の違い、双方に若干の誤り)
	Go++	NeuroGO	終局	339	黒	94.5	NeuroGO 死活手入力
	Martha	思考錯誤	中断	187	白	大差	思考錯誤アポート
9	NeuroGO	カレン	終局	317	黒	17.5	NeuroGO 死活手入力
	Padook	GoWind	中断	261	白	30~40	Padook パス不受理 (GoWind は終局面でないところパス、少なく見積っても白 30~40 目程度の勝ち)
	KCClgo	MFG	終局	319	黒	60.5	計算不一致 (2 目の違い)
	GNUGo	Go++	終局	221	白	10.5	GNUGo 死活手入力

表 4: 審判が関与した 42 局の対局一覧