

ネット棋院の段級位と階級による手合割りと昇降のご説明

1. ネット棋院の段級位と階級

ネット棋院の段級位はプロアマ一本化です。

プロは八段、九段で、アマの最高が七段であり、入門者は27級です。

その上で、ネット棋院段級位には各四階位があり、階位を単位とする階級を設けて、その階級差による手合割りです。

最上位の九段一位が「階級1」で、最下位の27級4位が「階級144」です。

しかし、アマの最高は七段一位までですが、階級は成績による昇降で上限がありませんので、プロを含めて実力相応の手合割りで対局が可能です。

以上は、段級位による粗雑な手合割りを解消する現実的な手合割りへの対応と、降格の無い段級位の価値を活かすと共に、その問題点を解消して日本囲碁文化の本質を継承するネット棋院の画期的な考案であります。

※ [「ネット棋院の段級位と階級の一覧表」](#)

2. ネット棋院の階級による手合割り

1階級差のハンデはコミ3目で、1段級差（4階級差）が置き石一子です。

一般に普及した段級位の手合割りは、1段級差が置き石一子であることから、手直りが粗雑であり、また、一つ目の段級差が上先（置き石で半子）という不合理もあります。

しかし、この「4階級差：置き石一子」の手合割りは、古来のプロ段位における手合割りに相当し、合理的で適度に自然な手直りです。

従って、今後は、手合割りの合理性から普及した点数制を使い続ける理由はありません。

ネット棋院対局の本質は、古来の「**段級位による手合割り**」による日本囲碁文化の伝統継承であります。

しかし、伝統的な段級位は降格が無い特性から、高齢などによる顕著な実力低下が起こり得ますので、実対局の手合割りとして適切ではありません。

そこで、**ネット棋院対局の手合割り**は、段級位を最上位から順に階級を定め、その階級を手合割りと昇降の対象にすることにより、上記、二つの問題点を解決しております。

以上から、**ネット棋院の段級位**は昇格のみで降格の無い実力獲得による実績のシンボルであり、誇りあるステータスであります。

そして、**ネット棋院の階級**は対局の手合割りをを行い、その成績により昇降する、現実としての実力基準という位置付けであります。

※ [「ネット棋院の手合割り一覧表」](#)

3. ネット棋院の昇降システム

現在、日本の囲碁界は古来の段級位の手合割りから、点数制に移行しておりますが、これは、既述のように一般普及した段級位の手合割りに問題があることにあります。しかし、点数制は通常のランキング決定であるレーティング制の派生であり、人の実力対比を基準とする一元化された実力基準であることから、対局による技芸の実力向上が反映されない問題があり、少なくとも日本の囲碁文化には相応しく無いものと思われます。

対局による実力向上は、技芸が上であればある程に遅々として、下であればある程に迅速で、高段者に対する初級者の実力向上には100倍ほどの差があると思われます。しかし、一元化された実力昇降システムの評価基準は人との対比であることから、この対局による技芸の実力向上が反映され得ません。

ネット対局の初級者から聞かれる「上達しても上がれない」という不満は、正にここにあります。

上達しても周囲も上達することから、結果として上がれないのです。

ですから、上達している全体を丸ごと昇格するシステムが必要なのです。

そもそも、点数制の基であるレーティング制は対等対局を前提とする実力評価システムであり、ハンデ（手合割り）の概念がありませんから、そこに手合割りを持ち込む点数制そのものに無理があります。

これに対して、日本文化の創案である段級位の手合割りは、人との対比による実力差では無く、本質として技芸の実力差であることから、実力向上をそのまま反映する昇降システムであります。

更に、ネット棋院の昇降システムは、対局による技芸の実力向上を如実に反映するべく、クラス別、段級位別の多元化された昇降基準を設定しておりますので、誰もが実力向上に適う相応の段級位に昇格することができます。

※[「ネット棋院の段級位と階級の昇降基準」](#)