

# 2023 年度社会人 IMP リーグ試合要項

社会人 IMP リーグはクラブ主催の IMP リーグと異なり、会場・試合日の指定はありません。対戦者間で相談して決めていただきます。原則として月 1 回対戦していただきますが、対戦者間で合意すれば、日程を変更しても構いません。ただし、4 月 15 日までに全試合を終了するようにしてください。

## 1. リーグ編成とチーム番号

- 1) 各チームの連絡担当者はリーグ編成表でチーム番号を確認し、連絡先などが正しく記載されていることを確かめて下さい。
- 2) 記載事項の間違いや変更点は直ちに連盟事務局に連絡して下さい。

## 2. 参加資格とチームメンバー

- 1) 1 つの「会社または団体」（以下、団体）から原則として 1 団体 1 チームですが本社、工場、研究所等が地域的に離れている場合は各地域から 1 チームずつ参加できます。チームのメンバー数に制限はありません。但し、上記規定により 1 団体から 2 チーム以上参加している場合は複数のチームに参加することはできません。
- 2) 出場できる人は以下のいずれかに該当する方とします。（非会員も可）
  - ① 現在その団体に勤務している人。  
「勤務」には出向、嘱託、顧問を含みます。出向の場合は、出向先、本籍のある団体のいずれからでも参加できます。
  - ② 定年またはそれに準ずる退職者、その団体に 10 年以上勤務した転職者。
  - ③ 上記(1)(2)の配偶者。

※職業ブリッジプレイヤーは不可。

- 3) 試合終了時に上記 2) の①②に該当するプレイヤーが 1 名以上クオリファイ(2 試合以上出場)していないチームは失格とします。

## 3. ホームチームの連絡担当者

- 1) 対戦表でチーム番号が左側に書いてある

チームがホームチームとなります。

- 2) ホームチームの連絡担当者は、対戦表で対戦すべき相手を調べ、対戦相手に 10 日以上以上の余裕をもって対戦日を相談します。  
自分達の希望日（複数の候補をあげてください）、開始時間、希望会場を告げ、相手からの返事を待ちます。
- 3) 日時、会場について合意できましたら、会場に予約を入れてください。
- 4) チームメイトに試合日時を通知します。  
当日の試合が順調に始められるよう責任を持って行ってください。
- 5) 試合終了後、報告用紙に必要事項を記入した後、連盟事務局にお送りください。
- 6) ホームチームはラウンド期間の前半（1 ヶ月とすると 15 日）までに相手チームに連絡しなかった場合、ホームチームの権利を失います。ただし、3)、5)の義務は残ります。

## 4. ビジティングチームの連絡担当者

- 1) ホームチームから連絡を受けたら、チームメイトと相談して 5 日以内に相手チームに回答してください。その際、自分達の希望を伝えることができます。  
なお、ホームチームからの連絡が期間の後半になってもない場合はそちらから連絡をお取りください。この場合はホームチームの権利はビジティングチームに移ります。
- 2) 試合終了後、自分達の記入事項を報告用紙に記入し、内容を確認してサインします。

## 5. 試合条件

- 1) 1 試合 24 ボード、前後半各々 12 ボードをプレイし、前半の終了時にメンバーの交代ができます。
- 2) IMP でスコアをつけ、次にその差を VP 換算表(新 WBFVP スケール小数版、別紙)で VP に換算します。
- 3) コンベンションの制限  
リスト C まで

## 6. 結果の報告

試合終了後に結果と出場メンバーなどの報告事項を所定の報告用紙に記入して連盟事務局へ提出して下さい。

## 7. 結果の訂正

提出した結果の間違いを訂正できるケースとその訂正期限は次のとおりです：

- 1) トリック数の合意の訂正期限  
前半、後半とも各テーブルでプレイが終了した時点（もう一方のテーブルがプレイ中でもプレイが終わったテーブルはその時点で訂正期限が終了します）。チームメートとスコアを比較する前に必ず自分がプレイしたテーブルの相手とスコアを照合して確認して下さい。
- 2) その他の間違いの訂正期限  
全試合が終了し、主催者が指定する訂正期限までは訂正出来ます。

## 8. 順位の決定

獲得 VP で順位をつけます。獲得 VP が同じ場合は総獲得 IMP ÷ 総損失 IMP の大きいチームを上位とします。

## 9. 必要出場回数

2 試合以上出場していないプレイヤーは失格します。失格したプレイヤーにはマスターポイントは与えられません。

不戦勝の試合は任意のメンバーが出場したことに出来ます。不戦敗の試合は試合数としては数えますが全員を不出場として扱います。

## 10. タイムペナルティ

連盟競技会規定を準用します。

前半・後半各々に設けた制限時間までに 6 ボード目に入っていないければ、まだ手を付けていないボードをキャンセルします。プレイできなくなったボード数 × 3 IMP のペナルティを対戦相手に与えます。

制限時間：

前半：所定の試合開始時刻の 40 分後  
後半：所定の試合開始時刻の 125 分後

30 分以上の遅刻は不戦敗とします。

## 11. 不戦勝・不戦敗

不戦勝チームの獲得 VP は以下のうちの最大 VP となります。

- A 不戦勝チームの平均獲得 VP\*
- B 不戦敗チームの対戦相手の平均獲得 VP\*
- C. 12VP

\*A, B については実際に行った試合を対象とします。

不戦敗チームの VP は 0 VP です。

## 12. トラブル

- 1) 試合のトラブルは、試合会場のディレクター及び上告委員会が裁定します。
- 2) ディレクターの裁定に不満なチームは競技委員会（連盟事務局気付）に上告して下さい。上告は所定の申告書に以下の事項を記載します。
  - ・リーグ、セクション、試合日、氏名
  - ・問題のハンド（全部のカードを正確に記入して下さい）とオークション経過（アラートの有無、説明も記入のこと）
  - ・ディレクターの裁定とその理由
  - ・上告する理由

## 13. 昇格・降格

原則として各セクションの 1 位 2 位チームは次回上位セクションに昇格、下位 2 チームは下位セクションに降格となります。ただし、参加チーム数の変動などにより昇降格チーム数が増減することがあります。

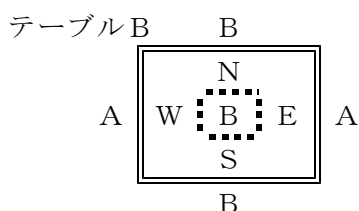
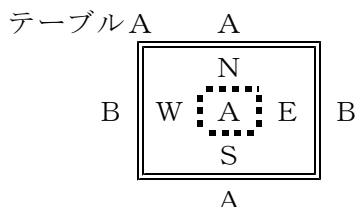
### （参考）チーム戦の試合方法

- (1) プレイするボード数  
前半 12 ボード、後半 12 ボードの合計 24 ボードをプレイします。
- (2) テーブルへの座り方  
2 つのテーブルにチームごとに一旦座ります。
  - 1) 自分達のテーブルをホームテーブル、相手方のテーブルをビジターテーブルと呼びます。
  - 2) 前半プレイする 12 ボードを 6 ボード

ずつ、2つのテーブルに置きます。

- 3) NS ペアと EW ペアを決め、ホームテーブルには NS ペア、ビジターテーブルには EW が遠征して座ります。

次の図のように座っているか開始前に確認して下さい。



◎これは非常に大切なことで、もし間違えるとチームメイト同志が同じハンドをプレイすることになり、試合が成立しません。ホームテーブルでは NS、ビジターテーブルで EW と習慣づけて下さい。

(3) ゲームの進め方

- 1) 両チームが揃ったら、両テーブルでボードをシャフルしてゲームを始めます。
- 2) 必ずプライベートスコアをつけて下さい。チーム戦では自分達のプライベートスコアが公式記録になります。
- 3) 6 ボードのプレイが終わったら、もう一つのテーブルとボードを交換し、そのままシャフルしないで取り替えた 6 ボード、合計 12 ボードをプレイします。
- 4) 12 ボードが終わると前半戦は終了し、相手ペアのプライベートスコアシートと並べて照合しスコアを確認します。
- 5) 一方のテーブルでプレイとスコアの照合と確認が終了しても、もう一方のテーブルが終了していないときは、プレイを見に行ったりしてはいけません。
- 6) 両テーブルのプレイが終了したら、EW ペアはホームテーブルに戻って味方のスコアと比較し、得点と失点を IMP スケールにより換算します。
- 7) 得点と失点の IMP を合計して相手チームのスコアと照合し、間違いがあれば

修正します。

- 8) 前半のスコアの照合と確認が済んだら後半戦を始めます。
- 9) 後半戦は勝ったチームのペアはそのままの位置に座り、負けたチームは前半戦ホームチームで NS にいたペアがビジターテーブルの EW に、ビジターテーブルで EW にいたペアがホームテーブルで NS に座ります。(この場合でもホームテーブルで NS、ビジターテーブルで EW の原則は変わりません。)
- 10) 出場メンバーの交代は後半戦を始めるときに行います。このとき以外にメンバーは交代できません。
- 11) 後半も 6 ボードずつ両テーブルに置いてシャフルしてからゲームを始めます。あとは前半と同じです。
- 12) 後半戦が終了したら、前半戦と同じくスコアを照合・確認してからホームテーブルに戻って IMP を計算します。
- 13) 前後半のスコアを合計し、IMP の差を VP 換算表で VP に換算します。
- 14) この結果と出場メンバーその他の必要事項を所定の報告用紙に記入し、連盟事務局に報告します。