

競技会運営規則の要約 (アンダーラインは本年度改定部分)

規則・試合要項の解釈

競技会に適用する「ブリッジの規則」及び「試合要項・規定」などをどのように解釈して適用するかの権限は、主催者と担当ディレクターにあります。参加者の解釈が異なる場合は、主催者と担当ディレクターの解釈が優先し、参加者はその指示に従って下さい。異議があれば、参加者は手順を踏んで然るべき機関（上告委員会、競技委員会、ルール委員会）に上告できます。

1. アベレージ、1 ボード分のスコア

1) アベレージ：

(1) マッチポイント：

アベレージ：1 ボード最大 MP の 50%

アベレージプラス：1 ボード最大 MP の 60% または当該セッションの獲得% のいずれか多い方

アベレージマイナス：1 ボード最大 MP の 40% または当該セッションの獲得% のいずれか少ない方

(2) IMP/トータルポイントペア

アベレージ：± 0

アベレージプラス：同じサイドに位置してプラスの IMP/得点を獲得した全ペアの合計を実際のスコア数で割り、その IMP の 60%

アベレージマイナス：同じサイドに位置してマイナスの IMP/得点を獲得した全ペアの合計を実際のスコア数で割り、その IMP の 60%

(3) B-a-M (+VP) チーム

アベレージ：± 0

アベレージプラス：1.5 (+100 点)

アベレージマイナス：0.5 (-100 点)

(4) IMP チーム戦、ヒューストンペア

アベレージ：± 0

アベレージプラス：+3IMP

アベレージマイナス：-3IMP

2) ペナルティ適用時の 1 ボード分のスコア

(1) マッチポイント：1 ボードの最大 MP

(2) IMP ペア：(スコア数-1) × 5IMP

(3) トータルポイントペア：(スコア数-1) × 250

(4) VP 戰 (B-a-M、ヒューストン含む)：1 ラウンドの最大 VP × 5%

(5) ノックアウトチーム戦：5IMP

2. 試合中の基準ペナルティ

1) 途中参加および途中棄権

遅刻や棄権のため制限時間内にプレイできなかったボード毎に以下のスコアを与える。

反則者：アベレージマイナス

対戦相手：アベレージプラス

チーム戦の場合、30 分以上の遅刻は不戦敗とする。ただし 1 ラウンドのボード数の半分をプレイする見込がない場合は 30 分に満たなくても不戦敗とする。（1 ボード当たり 7 分で計算）

・ペア戦等でセッションの半分以上のボード数がプレイできないときは、プレイしたスコアは対戦相手のスコアを含めて除外する。

・チーム戦等で全体の半分以上のラウンドが成立しないときは、成立したラウンドのスコアは対戦相手のスコアを含めて除外する。ただしスイス戦においては対戦相手のスコアを成立させる。

2) 遅いプレイ

遅いプレイにより制限内にプレイできなかったボードについて反則者にはアベレージマイナス、対戦相手にはアベレージプラスを与える。プレイできないボードが多い場合はブリッジの規則第 50 条と第 51 条を参照。

3) スコアミス

原則としてペナルティは科さない。ただし、間違いを繰り返すペアに対しては担当ディレクターの判断で最大 1 ボード分のペナルティを科すことがある。

4) プレイするボードの間違い

原則としてペナルティは科さない。ただし、間違いを繰り返したり、試合の進行に重大な支障がある場合は担当ディレクターの判断で最大1ボード分のペナルティを科すことがある。この場合、ペナルティの対象となるのは両ペア。ただしステーショナリーペアがあればそのペアとする。

プレイできなくなったボードの得点は責任に応じてアベレージプラス、アベレージ、アベレージマイナスのスコアを与える。

5) 対戦相手の間違い

原則としてペナルティは科さない。ただし、間違いを繰り返すペアに対しては担当ディレクターの判断で最大1ボード分のペナルティを科すことがある。ペナルティの対象となるのは座り場所を間違えたペアである。

プレイできなくなったボードの得点は責任に応じてアベレージプラス、アベレージ、アベレージマイナスのスコアを与える。

6) ハンドの入れ間違い

ハンドの入れ間違いが起こったテーブルを特定した後、以下を上限としてペナルティを科すことができる。

(1) ペア戦

責任の所在が不明のときは、ボード管理責任者側に2ボード分、相手側に1ボード分のスコア。

責任の所在が明白なときは責任者側にだけ2ボード分のスコア。

(2) ノックアウト戦

責任の所在が不明のときはNS側の責任とし、相手側が損害を受けていたら調整スコアを与える。

(3) VP 戦

ノックアウト戦に準じ、さらに責任者側に2ボード分のスコア。

7) 使用システム・コンベンション違反

制限外のシステムやコンベンションを使用し、または所定の規則を守らずに使用したときは次のペナルティを科す。

(1) 制限外のコンベンションの使用を取り決めていた場合は、以後当該コンベンション

を使用禁止。

- (2) 当該ボードに関してはオークション、プレイを続行させ、ブリッジの規則第12条に従いスコア調整を行う。すでにプレイされたボードについてもスコア訂正期限内であれば、申告に基づき調整スコアを与えることができる。
- (3) さらに最大1ボード分のペナルティを科すことができる。

3. スコアの訂正

(1) トリック数の合意

4つのハンドをボードに戻す前に、取ったトリックの数について合意する。

1) ペア戦の合意したスコア

ピックアップスリップに記入し、EWが確認したトリック数の合意はラウンドが終了すると成立する。EWの確認がないものもラウンド終了時点では確認されたものとみなす。

2) チーム戦の合意したスコア

チームメートとスコアの比較ができるようになった時点でトリック数の合意は成立する。

(2) スコアの訂正期限

連盟競技会では、最終セッションの結果公表後30分以内。ただし訂正期限が公表してあるときはこの期限が優先する。

クラブ主催のウィークリーゲームでは規定がなければ次回のゲームまでを訂正期限とする。毎日ゲームを開催している常設会場は連盟競技会に準じる。

(3) スコアの訂正

1) 実際とは異なるスコアを書いた場合

コントラクトやサイドの書き間違いなど。

トリック数についてもそれを証明できれば訂正可能。

2) コンピューター入力時等の間違い

3) チーム戦の場合には、IMPへの換算間違いやその合計の間違いは訂正期限までは訂正可能。

VPへの換算間違いや勝ち負けを逆に

した場合も訂正可能。

また主催者側の記入・集計ミスも同様。

(4) スコアの訂正期限後の訂正

ディレクターが記録の誤りを確認したときは主催団体の承認のもとスコアを訂正することができる。（第79条C項参照）

4. 入れ違いボードのマッチポイント計算法

1) マッチポイントペア

ローカルまでの試合は従来の計算法も認める。

(1) 計算式

$$M = \frac{N \times S}{n} + \frac{N-n}{2n}$$

M=ボードの最終マッチポイント

N=ボードのスコア数

S=グループ内のマッチポイント

n=グループ内のスコア数

(2) 説明

- 1) この計算式は、「入れ違いボード」のスコア数が4つ以上あるときに使用する。
- 2) スコア数が4~5で、多い方のグループのスコア数が3つのときはこの公式を使用するが、そうでなければスコア数が3つのグループには、スコアの良い順に70%, 60%, 50%の調整スコアを与える。
- 3) スコア数が2つのグループには、スコアの良い順に65%と55%の調整スコアを与える。
- 4) スコアの数が3と2のグループの得点が同じときは、平均の%を与える。

例1：スコア数が3で全部同じ得点

$$(70 + 60 + 50) \div 3 = 60$$

→各々 60%のMP

例2：スコア数が3で上2つが同じ得点

$$(70 + 60) \div 2 = 65$$

→上2つに65%, 残りは50%のMP

- 5) スコアが1つしかないときは、NS, EWの双方に60%の調整スコアを与える。
- 6) マッチポイントは、小数点以下第3位を四捨五入して小数点以下第2位まで算出する。

2) IMP / トータルポイントペア

(1) 計算式

$$I = i \times \frac{N}{n}$$

I=ボードの最終IMP / スコア

i=グループ内のIMP / スコア

N=ボードのスコア数

n=グループ内のボードのスコア数

(2) 説明

- 1) この計算式は、「入れ違いボード」のスコア数が2つ以上あるグループに使用する。
- 2) スコアが1つしかないグループがあるときは、2つ以上スコアがあるグループは上記の計算式で計算し、スコアが1つのペアの双方には2つ以上あるグループのプラスの得点の平均の60%を与える。

3) ヒューストントライアルペア

- (1) スコア数が4つ以上あるグループは別々に通常の計算でVPを計算する。
- (2) スコア数が3つ以下のグループは当該ボードでペアの双方に3IMPを与えてVPを算出する(NSとEWのVPは釣り合わなくなる)。

5. 不戦勝・不戦敗

VP形式のチーム戦等において1ラウンドのボード数の半分以上がプレイできないときは不戦勝・不戦敗として扱う。

- (1) VP形式のチーム戦の不戦勝・不戦敗チームの獲得VPは以下の通り。

不戦勝：以下のうちの最大VPを与える。

- 1) 不戦勝チームの平均獲得VP*

- 2) 不戦敗チームの対戦相手の平均獲得VP*

- 3) 引き分け時のVPの1.2倍のVP

* 実際に行われた試合のみが対象

不戦敗：使用的VP換算表での最小VP

- (2) 不戦勝の試合は任意のプレイヤーが出場したことによってできる。

不戦敗のチームは全員が不出場とする。

6. マナー違反

テーブルでマナー違反が起こり、ディレクターがその事実を確認したときは次のペナルティが当該プレイヤに科されます。マナー違反の具体的な内容に関しては「マナーとルール」のページをご参照下さい。

- (1)ペア戦 (B-a-M チームを含む) の 1 回目の違反は $\frac{1}{2}$ ボード分のペナルティ。同一セッションの 2 回目には 1 ボード分のペナルティを科します。3 回目についてはそのセッションから当該プレイヤの退場を命じ、そのセッションで入賞していても MP は発行されません。このペナルティはプレイヤそれぞれに適用するので、もしペア双方が違反したときはペナルティは倍になります。また同じテーブルの 3 人または 4 人が違反していた場合は違反者全員にペナルティが科されます。
- (2)チーム戦 (IMP, ノックアウト、ラウンドロビン、スイス) では、1 人 1 回目の違反には 3IMP、2 回目には 6IMP を科します。3 回目はその試合は不戦敗とします。2 人以上の違反についてはペア戦同様、それぞれにペナルティを科します。