

IMP リーグ試合要項 (※アンダーラインは改訂部分)

1. IMP リーグとは

IMP リーグは総当たり戦で、チーム数に関しては6チームを原則とし、予め指定された会場、日程に従って対戦するチーム戦です。例外として7～10チームでは5ラウンドのスイス戦で行うこともできます。

日程は1日1対戦が原則ですが以下の場合を除きます。(1)休日などの日程調整。(2)主催団体がブリッジクラブである場合。

主催団体は対戦者間の合意の上で試合日の変更を認めることができます。

IMP リーグは毎年5月から9月に行われるもの(夏季IMP)と11月から翌年の3月に行われるもの(冬季IMP)があり、各クラブが主催しますが、すべてこの試合要項に従って試合を行います。なおこれとは別に社会人IMP(JCBL主催)がありますが、それは別途試合要項を定めます。

2. 実施要領

(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自分のチームのメンバーが正しく記載されていることを確かめてください。
- 2) 記載事項の間違いや変更点は直ちに主催団体に連絡してください。

(2) 参加資格とチームメンバー

1) 参加資格

オープン、ジュニアと MP100未滿 以外のリーグは連盟の会員・会友とします。ジュニアリーグに非会員の参加がある場合は主催団体が暫定シードポイントを決めます。

2) リーグの参加制限

主催者は下記いずれかの参加制限を設けることができます。

- ・シードポイントによる制限

夏季リーグは12月31日、冬季リーグは6月30日現在のシードポイント(SP)を使用します。SP上位4名のメンバーのSP合計値が各リーグのSP制限を超

えたチームの参加は認めません。

SPが400点を超える人は400点として計算します。

- オープン (SPの制限なし)
- メジャーⅠ (SP合計800未滿)
- メジャーⅡ (SP合計600未滿)
- シニア (SP合計400未滿)
- マイナー (SP合計200未滿)
- ジュニアⅠ (SP合計100未滿)
- ジュニアⅡ (SP合計50未滿)

注意：ジュニアⅡにはライフマスターは参加できません。

・マスターポイント(MP)による制限

夏季リーグは12月31日、冬季リーグは6月30日現在のMPを使用します。下記のMPを超えたメンバーの参加は認めません。

- MP1000未滿
- MP300未滿
- MP100未滿

(3) メンバーの追加、削除と変更

- 1) チームの編成条件に合えば、チームメンバーの合計が6人まではメンバーの追加ができます。
- 2) 1回以上出場したメンバーでも、必要出場回数を満たす試合数が残っている場合メンバーを削除することができます。
- 3) メンバーの追加、変更の手続きは主催団体に申告して承認を得てください。その承認がなければ追加・変更メンバーは試合に出場できません。

(4) 試合日程

- 1) 主催団体が指定する試合日程に基づいて試合をします。
- 2) 指定日に試合のできないチームは主催団体が定める規定に従ってください。
- 3) 主催団体は試合日程を原則として最終期限(夏季は9月30日、冬季は3月31日)内で定めてください。

(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。

主催団体はジュニアと MP100 未満のリーグを1試合20ボードとすることができます。

2) IMP でスコアをつけ、次にその差を VP 換算表で VP に換算します。

VP スケールは WBF 20.00 (小数点版)を使用します。(手集計を行っているクラブは整数版でもかまいません。)

3) コンベンションの制限

オープン：コンベンションリスト E

主催団体はリスト D までとすることも可能です。

オープンでもハンディキャップがついているリーグはリスト C までです。

リスト D・E を使用するペアはサマリー 1 部を申込時に提出してください。

○メジャー／シニア／マイナー／ジュニア I
／MP1000 未満 : リスト C

○ジュニア II／MP300 未満／MP100 未満
: リスト B

・連盟規定に基づいて必要なコンベンションカードをプレイヤー各自が用意してください。

(6) 結果の報告

主催団体の規定に従って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提出してください。

(7) 結果の訂正

主催団体はスコア訂正の期限を全試合が終了した後とすることができます。

(8) 順位の決定

全試合の VP の合計点で順位を付けます。同点の場合は同着として扱います。

(9) 必要出場回数

全試合数の 50%以上の試合に出場していないプレイヤーは失格します。ただし特例として5試合の場合は2試合でも有資格とします。

不戦勝の試合は任意のメンバーが出場したことにできます。不戦敗の試合は試合数としては数えませんが全員を不出場として扱います。また代理プレイヤーと正規のメンバーがハーフの途中で交代した場合、そのハ

ーフは出場回数として数えません。

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。

(10) ハンディキャップ

ハンディキャップのリーグを以下の規定に従い開催することができます。参加制限のあるリーグでも開催することができますが募集後にハンディキャップを付けることはできません。

1) ハンディはハンディキャップ表によるものとし、これ以外のハンディは認めません。ハンディはその試合に出場しているメンバーについて計算・合計してチームごとの差を求めます。

半分しか出場しないプレイヤーのハンディは $\frac{1}{2}$ とします。(端数切り上げ)

2) ハンディの上限は実際の値にかかわらず最大 36 IMP です。ただし、遅刻や代理プレイヤーのペナルティは含みません。

ハンディキャップ表

SP	HC	SP	HC
0	0	59-74	10
1-2	1	75-93	11
3-5	2	94-115	12
6-9	3	116-140	13
10-14	4	141-170	14
15-20	5	171-200	15
21-27	6	201-240	16
28-35	7	241-280	17
36-45	8	281-350	18
46-58	9	351-	19

(11) 代理プレイヤー

1) 止むを得ない場合代理プレイヤーの出場を認めます。下記の A～E のすべての条件を満たす代理プレイヤーの申し出を相手チームは拒否できません。

- A. ゲーム開始前に対戦相手に宣言すること。
 - B. 試合ごとに1名であること。
 - C. 10IMP を相手チームに与えること。
 - D. 出場している4名の SP の合計がリーグの SP 制限内に収まっていること。
 - E. 同じリーグのチームメンバーに登録されていないプレイヤーであること。
- 2) A～E の条件をすべて満たさなくて

も、対戦相手および主催団体が認めた場合は代理プレイヤーが出場することができます。

3)代理メンバーはハーフの途中でも正規メンバーと交代することができます。

4) 代理メンバーの名前と会員番号を報告用紙に記入し○印をつけて、はっきり代理プレイヤーであることがわかるようにしてください。

(12)遅刻

30分以上の遅刻に対しては不戦勝を宣言することができます。

主催団体が定める時間までにプレイできなかったボード数×3 IMPを遅刻したチームは対戦相手に与えます。

(13)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

* 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。

(14)スイス

7～10 チームでは対戦を 5 ラウンドのスイス方式で決めることができます。第 1 ラウンドは対戦を抽選で決めます。第 2 ラウンド以降は直前の結果で対戦を決めます。主催団体はなるべく速やかに対戦を公表します。2 ラウンド目以降の再戦は最終ラウンドを含めて対戦を調整します。トライアングルの対戦は 0.5 回として数え 7 チームでは 1.5 回を超えた対戦を 9 チームでは 1 回を超えた対戦を調整します。

次回の対戦を公表後、スコア訂正等で順位が変わったときの対戦の変更については主催団体が判断します。

トライアングルについて

奇数チームでの対戦では 3 チームがトライアングルになります。1 チームが他の 2 チームと 12 ボードずつプレイしますが、VP は合わせた 24 ボードで換算します。

1) 代理メンバーのペナルティ

代理メンバーを入れたチームは 10IMP を失点します。代理メンバーと対戦したチームは 5IMP を加点します。正規メンバーのみと対戦したチームは IMP の加点がありません。

2)不戦敗・不戦勝

・直前に 1 チームの不戦敗が明らかになったときは残りの 2 チームで通常どおり対戦を行います。その対戦が再戦となった場合でも例外的に再戦を行います。

・プレイ開始後、自チームの責任で半数を超えたボード(通常 13 ボード以上)がプレイできなかったチームは不戦敗として扱われます。自チームに責任がなく半数を超えたボードがプレイできなかったチームは不戦勝として扱います。半数以上がプレイできた場合は責任のないボードについて+3IMP を得ます。

3)ハンディキャップ

ハンディキャップは(10)項の表を 1/2 して使用します。最大は 18IMP になります。小数点は VP に換算するときに四捨五入します。

(15)トラブル

試合のトラブルは、ディレクターが裁定します。裁定に対しては対戦後 30 分以内に上告を行うことができます。

3. その他

(1) IMP リーグはこの IMP リーグ試合要項、競技会運営規則および JCBL の各規定に従って運営されます。また主催団体は規定の範囲で要項を定めることができます。

(2) 主催団体の要項で競技委員会がブリッジ規則に違反するなどの理由で不相当と認められた規定は失効し、試合の結果の変更を競技委員会が指示することがあります。

(参考) IMP リーグの試合方法

(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。ジュニア II では 20 ボードとすることもできます。

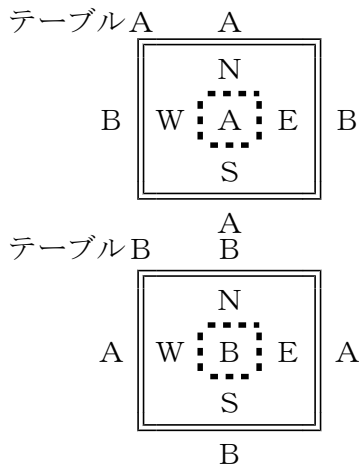
(2) テーブルへの座り方

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。また、対戦表の左側に記載されているチームをホームチーム、右側に記載されているチームをビジティングチームと呼びます。

2) 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。ビジティングチームの EW が先に相手のホームテーブルの EW の席に座ります。

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士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) 前半にプレイする 12 ボードを 6 ボードずつ 2 つのテーブルに置きます。
- 2) 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。
- 3) 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。

- 4) 6 ボードのプレイが終わったら、もう 1 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。
- 5) 12 ボードが終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。
- 6) 一方のテーブルでプレイが終了しても、もう一方のテーブルがプレイ中の時、プレイを見に行ったりしてはいけません。
- 7) 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。
- 8) 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。
- 9) 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。
- 10) 後半戦は勝ったチームのペアはそのままの位置に座り、負けたチームおよび同点の時のビジティングチームは前半戦ホームテーブルで 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。)
- 11) 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。
- 12) 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。
- 13) 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。
- 14) 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。
- 15) 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、主催団体に報告します。