

マスターポイント (アンダーラインは本年度改定部分)

JCBLは会員・会友の実力認定にマスターポイント(MP)制を採用しています。

MPは競技会の形式、種目、参加制限の有無、参加者数、順位、レイティング等の条件で計算し発行します。

MPは加算制で一定数の合計点になった会員・会友には後記のマスター位を与えています。

1.レッドポイント(RP)

2セッション以上のゲーム(ブリッジセンター主催のクラブ選手権試合およびローカルを除く)で入賞すると与えられるMPで、後記の称号を得るには一定数のRPが必要です。

これに対してブラックポイント(BP)は、RP以外のMPをいいます。

2.フラクショナルポイント証(FMP証)

(1) FMP (BP)の発行

ウィークリーゲームで入賞すると、クラブでポイントを自動集計する場合と、次のようなFMP証がクラブから発行されることがあります。

FMP証は次のように色分けしてあります。

クラス1 桃色 クラス2 薄紫色
 クラス3 水色 クラス4 黄緑色

クラス5 黄色

(2) FMPの登録

FMP証は会員番号を明記して事務局に提出すると、MP記録に登録・加算されません。

- 1) FMPの登録は随時受け付けますが、なるべく1点以上もしくは12月中に1年分をまとめて登録して下さい。
- 2) 公認クラブでも登録を代行しています。所属クラブのディレクターにおたずね下さい。
- 3) FMP証を残して置きたい人は事務局にその旨を申し出られると登録後に返却します。

(3) FMP証の有効期限

FMP証の有効期限は発行日から原則として1年間です。

3.MP証

クラブ選手権試合(CCG)、ローカル、セクショナル、リジョナル、ナショナルの競技会で入賞したり、FMPを登録すると事務局はマスターポイント(MP)を計算・記録し次のように表示したハガキを送ります。

締切日2003/11/30	シルバーLM	59156*	
前回までの累計点	1273.86	3051.57	
開催日	競技会名	RP	MP
031103	兵庫県知事杯	15.60	16.97
031116	東中野スイペア	0.59	1.45
031122	五反田SRR&ペアP	0.79	1.30
031122	五反田SRR&ペアT	3.45	5.23
031123	中日杯	12.05	15.18
031124	名古屋オープンペア		0.39
031129	馬場スライフナイト	1.42	2.94
031130	四谷FMP(11月)		0.21
本年度獲得累計点		104.71	210.92
累計点		1307.76	3095.24
11月末のSP	400	6月末のSP	382

皆さんはこのMP証を点検し、間違っていたら直ちに事務局へお問い合わせ下さい。1ヶ月以内にお問い合わせがなければ、この記録が正しいものになります。

(1) MP証の発行

- 1) MP証の発行は原則として月1回行っ

ています（毎月 20 日前後）。事務局は各地の競技会結果報告から MP を計算・記録・集計・発行します。毎月の作業までに到着しない結果報告は翌月回しになります。

- 2) MP が発行されなかったり、MP 証が届かないときは会費が未払いかどうかお確かめの上、事務局にお問い合わせ下さい。
- 3) MP 証の内容は JCBL ホームページでもご覧になれます。

4. マスター位

マスター位とプレイヤーが保有する合計 MP の関係は次のとおりです。

マスター位の名称	合計 MP	RP
ジュニアマスター	1	—
マスター	20	—
ナショナルマスター	50	—
シニアマスター	100	—
ライフマスター	300	50
シニアライフマスター	1,000	200
シルバーライフマスター	2,500	300
ゴールドライフマスター	5,000	300
プラチナライフマスター	7,500	300
ダイヤモンドライフマスター	10,000	300

1973 年以前の MP は 20%をみなし RP としてマスター位を認定いたします。該当される方は事務局にご連絡下さい。

5. MP リストと年間表彰

(1) MP リスト

毎年 6 月末と 12 月末日現在の会員・会友の MP リストを会報 3 号と 6 号に発表しています。

(2) 年間表彰

年間を通して好成績だった次のプレイヤーを表彰しています。

1) 最優秀プレイヤー

1 年間に最も多く RP を獲得したプレイヤー。

2) 最優秀新人プレイヤー

年始めに 20 点未満だったプレイヤーで、その 1 年間に最も多くの MP を獲得した

プレイヤー。

3) 年間獲得マスターポイント

年始めの各マスター位におけるプレイヤーの中で、その 1 年間に最も多くの MP を獲得したプレイヤー。（ただし MP20 点未満のマスター位は最優秀新人プレイヤーにて表彰）

6. 記録の移籍

会員・会友が世界ブリッジ連合(WBF)傘下各組織で獲得した MP は BP として JCBL に移籍できます。現在、確定している換算比は次のとおりです。

アメリカ	1 : 1
フィリピン	1 : 1
台北	1 : 1
オーストラリア	1 : 1
イギリス	1 : 50
ギリシャ	1 : 100

未確定の換算比はその都度、調査して決定します。

7. 非会員の MP

非会員や未更新会員が獲得した MP の取扱は次のとおりです。

(1) JCBL 発行の MP (CCG 以上)

獲得した日から 1 ヶ月以内に入会すると、記録に登録・加算します。ただし獲得した競技会名と獲得月日を申告する必要があります。

(2) クラブ発行の MP (FMP)

非会員当時に獲得していても、有効期間内に登録すると記録に登録・加算します。

8. WBF 傘下各組織での獲得 MP 及び諸外国でのブリッジ経験者の MP について

海外の WBF 傘下各組織で獲得した MP は既定の換算比にて、みなし MP として算出します。みなし MP に応じてみなし SP を次の表で適用します。JCBL の MP・SP と比較してみなし MP・みなし SP の方が多いときは競技会申込時にみなし MP・みなし SP を申告してください。

MP 制度の無い国でのブリッジ経験者に

は、次の表のみなしMPを適用します。

みなしSP・みなしMPとJCBLのMP・SPとでは多い方を優先します。

みなしMPが20点以上のプレイヤーは最優秀新人プレイヤーの対象外とします。

レベル	JCBL換算MP	みなしSP
代表 World Class	5000 ~	400
熟練 Expert	1000 ~ 4999.99	150
上級 Advanced	300 ~ 999.99	50
中級 Intermediate	100 ~ 299.99	15
初級 Beginner	20 ~ 99.99	5
入門 Novice	0 ~ 19.99	0

9. マスターポイント計算式

(1) ウィークリーゲーム

1) 記号と係数

K: クラス係数	クラス	1	2	3	4	5
	1	1				
	2		2			
	3			3		
	4				4	
	5					5

※下位のクラスに該当する参加制限がある場合は当該クラスの係数を使用する。

C: 競争者数 個人戦では参加者数

ペアでは参加ペア数

チームでは参加チーム数

P: ゲームの種類による係数

ペア、個人戦 1

チーム 2

S: セッション数

Pm: チームのメンバー数

G_i : 各ゲームの1位のMP $4 \leq i \leq 9$

M: 1試合で獲得できる最大のVP (勝ちチームへの加算VPは除く)、勝敗で決するときは1

V: 勝ち試合 (同IMPの引き分けを含む) の合計VP

※勝ちチームへの加算VPは除く

B: 1試合のボード数

N: 順位

2) 計算式

① ウィークリーゲームのMP

$$\frac{K \times C \times P \times S}{100} \times 0.7^{N-1}$$

② VP または勝敗でのチーム戦のMP

$$\frac{K \times B \times V}{100M \times Pm}$$

③ シリーズのMP (1点未満)

$$\frac{G_1 + G_2 + \dots + G_i}{2} \times 0.7^{N-1}$$

(2) クラブ選手権試合以上

クラブ選手権試合以上の格のマスターポイントはセッションとオーバーオール両方を計算する。このマスターポイントは、セクショナル以上2セッション以上の試合および世界同時大会、APBF同時大会のオーバーオールの順位に対してはレッドポイント(RP)で発行する。ブリッジセンター主催ゲームを除くクラブ選手権試合及びローカル2セッション以上のオーバーオールの順位に対しては20%レッドポイント、80%ブラックポイント(BP)で発行する。これ以外はブラックポイントで発行する。

ただし、ナショナル、公式国際試合および特に指定した競技会のレッドポイントについては、この計算式を用いず、別途定めた規定のポイントを発行する。

① 公式中の記号と係数

A: ゲーム係数

個人戦 0.8

ペア 1

チーム 1.1

HT ペア (2フライト以上) 1.6

P: プレイヤ係数

個人戦、ペア 5

チーム (X人チーム) $4 \leq X$

R: レイティング係数

CCG 1

LOCAL 1.25

SECTIONAL 2

REGIONAL 3

NATIONAL 5

APBF 7

OLYMPIAD	8
BERMUDA	10
その他国際試合	3

L : リミッティング係数

$$L = \frac{L1}{16} \times \frac{L2}{16} \times \dots \times \frac{Lx}{16}$$

L1 : ゲームによるもの
(CCG だけに適用)

クラス 2	12
〃 3	14
〃 4	16
〃 5	18

※クラス 3 以下で L3 のリミッティングが L1 のリミッティングを下回る場合、L1 に換わって L3 のリミッティングを適用する。

L2 : 性別、所属団体などによる制限

a) 一般

オープン	16
リミット	14

b) 国際試合係数

オープン	16
(オープン種目が無い ときのメンを含む)	
ウィメン・ミックス	14
シニア	12
ジュニア (-26)	10
ヤングスター (-21)	8
ガールズ (-26)	8

L3 : マスターポイント (MP) またはシードポイント (SP) での制限

a) MP による参加制限

基準MP	上限	下限	組合せ
制限無し	16	—	
1500	14	—	
1000	13	—	—
750	12	—	14
500	11	—	13
300	10	20	12
200	9	—	11
100	8	—	10
50	7	—	9
20	6	—	8
5	4	—	6

b) SP による参加制限

係数	チーム	ペア	個人
13	800	400	200
11	600	300	150
9	400	200	100
8	200	100	50

7	100	50	25
6	50	25	13

c) その他の制限

ハンディ付	10
イーブンチャンス	10
抽選ペア・チーム	14

※表記の上限は未満、下限は以上として扱う

※抽選ペア・チームはセクショナル以上の競技会に適用する

L4 : 複数フライトの分割

フライト数	A	B	C	D	E
2	18	10			
3	20	11	9		
4	22	12	10	8	
5	24	13	11 $\frac{1}{2}$	9 $\frac{2}{8}$	8
6 以上	A=24,	B=14,	最下位=8		

$$\text{中間フライト} = \left[14 - \frac{6 \times (X-2)}{Y-2} \right]$$

X = X 番目のフライト

Y = 総フライト数

L5 : 予選、決勝

予選 (4セッション未満)	8
〃 (4セッション以上)	16
決勝	16

(競争者数は予選参加数、セッション数は決勝+予選×1/2)

※上記係数は RP だけに適用

選抜試合	16
本戦	
A : 選抜試合優勝相当を対象	32
B : 選抜試合上位入賞を対象	24
C : 選抜試合入賞を対象	18

L6 : 削除

L7 : 平日開催係数

(レッドポイント発行のゲームに適用)

平日開催	14
(IMP を除く)	
週末及び祝日、休日に開催	16

L8 : IMP リーグ

オープン	16*
メジャー I	14
メジャー II	12
シニア	10
マイナー	8
ジュニア I	6
ジュニア II	4

*単独開催のオープン は 14

MP1000 未満	10
MP300 未満	8
MP100 未満	6
社会人 IMP は L2・L4 係数がかかる	

T：テーブル数

個人戦・ペア・チームとも参加テーブル数。予選・決勝のある決勝ラウンドは予選参加延べテーブル数。

S：セッション係数

1～6セッション：セッション数

6セッションを越えた場合、

$$S = (\text{セッション数} - 6) \div 2 + 6$$

N：順位係数

チーム戦 N=1/順位

ペア戦 1位 N=1

2位 N=0.7

3位 N=0.5

4位以下 N=前の順位係数×0.8または1/Nの大きい方

V：チーム戦・VPによるペア戦：

勝ち試合（同IMPの引き分けを含む）の合計VP

※勝ちチームへの加算VPは除く

個人戦・ペア戦・B-a-Mチーム戦：

アベレージ以上のスコア

※ただしストラティファイドの下位フライトは、そのフライトで50%以内の順位ならアベレージ以上のスコアとして扱う。

M：1試合で獲得できる最大のVP（勝ちチームへの加算VPは除く）、勝敗で決するときは1

B：1試合または1セッションのボード数

Sc：テーブル数-1（小数点切り捨て）

Sl：マッチポイント 1

IMP ペア 10

Total Point 500

Av：セッションのアベレージ

② オーバーオール計算式

$$A \times R \times L \times (4 + 0.2 \times T \times S) \times N \div P$$

③ V/M

チーム戦・VPによるペア戦：V/M

個人戦・ペア戦・B-a-Mチーム戦：

$$3 \times (V - Av) \div (B \times Sc \times Sl) + 0.3$$

※1試合または1セッションのV/Mの範囲は0～1

※%で評価される競技会やB-a-Mチーム(+VPを含む)は、マッチポイントに換算してV/Mを算出する。

※1ラウンドに4ボード以上プレイするB-a-M戦は試合要項で定めることでVPによるチーム戦として扱うことがきる。

④ セッション計算式

$$\frac{3 \times R \times L}{P} \times \frac{B}{24} \times \frac{V}{M}$$

10. マスターポイント計算の一般規則

(1) マスターポイント計算の範囲

マスターポイントは小数点3位を四捨五入し2位までもとめますが、0.01未満になった時は切り捨てます。

(2) マスターポイントの限度

マスターポイントは下記の上限と下限があります。上限はオーバーオールとセッションのマスターポイントを別個に算出します。複数セッションのオーバーオールの上限は下記ポイントにセッション数をかけたものとしませんが、100点を超えることはありません（レッドポイント固定値を除く）。上限を越えた場合は1位のポイントは上限のポイントとなり、2位以下のポイントはそのポイントから順位係数を乗じたものとなります。

	上限	下限
ウィークリー及びシリーズ	1.00	0.01
クラブ選手権試合	2.50	0.01
ローカル	3.00	0.01
セクショナル	5.00	0.01
リジョナル	10.00	0.01
ナショナル	12.50	0.01

(3) マスターポイントを与える範囲の順位
マスターポイントは競争者数の35%（端数切上）の範囲まで与えます。

オーバーオールでは延べ競争者数ではなく、本来の競争者数の35%の範囲まで与えます。

シリーズゲームはシリーズの対象となつ

たゲームの平均競争者数の 35%の範囲まで与えます。

(4) ストラティブァイド競技会

上位フライトの競争者数は下位フライトの競争者数を加えたものになります。複数のストラットで入賞した場合はストラットごとに計算したマスターポイントの多い方を与えます。

(5) 同順位のマスターポイント

該当する順位のマスターポイントの平均(四捨五入)を与えます。

同順位がマスターポイントの与えられない範囲におよんだときは、発行されるものと仮定して算出したマスターポイントの平均を与えます。

(6) 連盟が発行するマスターポイント

クラブ選手権試合以上の格のゲームのマスターポイントはセッションとオーバーオール合計点をすべて連盟から発行します。

非会員のマスターポイントは入会まで発行されません。このポイントを FMP として発行することはできません。

(7) クラブが発行できるマスターポイント

クラブはウィークリーゲームに対して④または⑧で算出したいずれか多いマスターポイントに加えて③のマスターポイントを別個に発行できます。

マスターポイントの発行は各試合ごとの結果に応じフラクショナルマスターポイント証で発行します。

(8) 複合している競技会のマスターポイント

2つ以上の異なる競技会を組合わせた競技会は区別してマスターポイントを計算します。

(9) 参加制限外の参加者のマスターポイント

参加制限にはずれた参加者のはいったペアやチームは失格します。しかし、ディレクターが運営の都合上参加させたときは、オーバーオールの順位にはいっさい関係ありませんが、セッションのマスターポイントだけを与えます。

(10) 必要出場回数

試合要項に明記されていない場合、自チームが消化した全試合の 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。不戦勝の試合は任意のプレイヤーが出場したことにできます。不戦敗の試合は試合数に数えますがチーム全員が不出場として計算します。

組合せの都合上不戦勝になった試合のマスターポイントは与えられません。

相手チームの棄権による不戦勝にはマスターポイントを与えます。

(11) ペア戦においてディレクターが代理のプレイヤーを運営の都合上参加させたときは以下の通りマスターポイントを与える。

①本来のプレイヤーには全体のボード数の 50%以上に参加したときオーバーオールのマスターポイントを与える。

②代理のプレイヤーには全体のボード数の 66%以上に参加したときオーバーオールのマスターポイントを与える。

③本来のプレイヤーおよび代理のプレイヤーにはセッションのボード数の 50%以上に参加したときセッションのマスターポイントを与える。ただし両名が 50%ずつ参加したときは両名に 50%ずつのマスターポイントを与える。

(12) シードポイントの算出方法については [p.58](#) を参照

11. ナショナルおよび公式国際試合でのマスターポイント

ナショナルおよび公式国際試合(次ページ参照)において発行されるレッドポイントは、マスターポイント規則(以下 MP 規則)の計算式によらず、下記の通りの固定値を最上位フライト優勝チームまたはペアに与えます。2位以下のポイントは MP 規則の順位係数により算出します。下位フライトに対しては、規則に定めるフライト係数または MP 制限係数などを最上位優勝ポイントに乗じたものを優勝者のポイントとし、2位以下は順位係数により算出します。

WBF 主催の公式国際試合は WBF マスターポイントから以下の通り算出します。

チーム戦: WBF マスターポイント(順位に対するポイントのみ、1人あたり)の 40%

をレッドポイントで、勝 VP・勝数によるポイントを計算式によりブラックポイントで発行する。

ペア戦：WBF マスターポイントの 30%をレッドポイントで、20%をブラックポイントで発行する。

※決勝ラウンドに進出しても WBF マスターポイントが発行されない場合は該当競技会で WBF が発行する最下位順位の MP の 60%を JCBL RP へ換算する。ペア戦に於いても同様に、全体の参加者の上位 35% に対して MP を発行する。

※ WBF シニアポイントに関しては、さらに 12/16 の係数を乗じる。

※年間獲得ポイントに加算する競技会におけるプレイヤ係数は常に 6 とする。

※代表選手権の参加チーム数が少ないときの固定マスターポイントについて

- ・参加チーム数が 4 チーム以上のときは 100%の固定マスターポイントを発行する。
- ・参加チーム数が 3 チームのときは 75%の固定マスターポイントを発行する。
- ・参加チーム数が 2 チームのときは 50%の固定マスターポイントを発行する。
- ・参加チーム数が 1 チームのときは固定マスターポイントを発行しない。

競技会名	発行ポイント
APBF 選手権・アジアカップ・アジア競技大会	720
APBF コンGRESS	480
APBF オープンペア決勝	44.80
ヨコハマカップ決勝 KO	300
ヨコハマカップ予選 RR	300
高松宮記念杯・朝日新聞社杯	400
藤山杯	200
全日本地域対抗選手権決勝	160
全日本地域対抗選手権地方予選 6S	200*
全日本地域対抗選手権地方予選 4S	100
全日本地域対抗選手権地方予選 2S	50
玉川高島屋 S・C 杯	175
日本リーグ 1 部	320
2 部	160

クラブリーグ 1 部	100
2 部	50
3 部	32
4 部以下がある場合は 2 部を 50 点、最下位が 32 点として等差をとる	

任天堂杯	40
山口知也杯	40
ブルーリボン杯	60
レッドリボン杯	15
外務大臣杯決勝	32*
高松宮妃記念杯決勝	28*
全日本女子ペア選手権決勝	28*

※チーム戦はチームあたり、ペア戦は 1 人あたりのポイント。

* 予選または 1 次予選は計算式を使用

<<公式国際試合>>

公式国際試合で獲得した MP は年間獲得ポイントに加える。対象競技会は原則として下記の APBF および WBF の公式戦に限る。

- ・ APBF 選手権、アジアカップ、APBF コンGRESS、APBF オープンペア
- ・ アジア競技大会
- ・ The World Bridge Team Championships (The Bermuda Bowl、The Venice Cup、The d'Orsi Seniors Trophy、The Wuhan Cup、World Transnational Open Teams)
- ・ The World Bridge Games (Vanderbilt Trophy、The Torlontano Trophy、Seniors Teams、Mixed Teams、Open Pairs、Women's Pairs、Seniors Pairs、Mixed Pairs)
- ・ The World Bridge Series (Rosenblum Cup、McConnell Cup、Rand Cup、Transnational Mixed Teams、Open Pairs、Women's Pairs、Seniors Pairs、Mixed Pairs)
- ・ 世界ユースチーム選手権／世界ユースオープン選手権／世界大学生選手権