

## 2020 年度後期からの I M P 試合要項の変更について

### 競技委員会・センター協議委員会

昨今の IMP リーグへの参加チーム減少に対して、競技委員会とセンター協議委員会では対応を検討してまいりました、主催者の皆様からいただいたご意見を含めて下記のとおり試合要項を変更しますのでご案内いたします。

#### 1. 試合形式について

- (a) 7 チームから 10 チームまででスイス戦を認めます。
- ・可能ならば総当たり戦を行うことを推奨します。
  - ・1 ラウンド目の対戦はランダムとします（もしくはチーム番号を抽選にする）。
  - ・2 ラウンド目以降は直前の結果で対戦を決めます。
  - ・次の対戦はできる限り速やかに決定し公開します。
  - ・再戦は最終ラウンドを含めて調整します。
  - ・奇数のときはトライアングルを行い両チームと 12 ボードずつの対戦を行い 24 ボードで集計します。
  - ・トライアングルの対戦は 0.5 回でカウントし、7 チームときは 1.5 回を越えた対戦について、9 チームのときは 1 回を超えた対戦について調整を行います。
  - ・遅刻・不戦敗、代理プレイヤの対応は試合要項を参照してください。
- (b) 7 チームでは、変則的な総当たり戦にすることができます。

| 日程 | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     |
|----|-------|-------|-------|-------|-------|
|    | 2-3   | 2-7   | 6-2   | 4-6   | 3-6   |
|    | 5-4   | 6-5   | 4-7   | 7-3   | 5-7   |
|    | 1-6-7 | 1-3-4 | 1-5-3 | 1-2-5 | 1-2-4 |

・トライアングルは 1 スイス戦の規定を使用し、1 日の対戦で VP を決めます。

(c) トライアングルでの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。

正規メンバーが途中で現れて正規メンバーのみと対戦したチームは IMP の加点はありません。代理メンバーが出場したチームはいずれにせよ 10IMP を失点します。

(d) トライアングルでの不戦敗・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。

(e) トライアングルでのハンディキャップ

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。

## 2. マスターポイント制限での募集について

通常の競技会と同様に、マスターポイント制限とした募集を MP1000 未満、MP300 未満、MP100 未満の 3 つのリーグについて認めます。

それぞれのリーグには制限を超えたプレイヤの参加は認められません。

MP1000 未満はシニア、MP300 未満はマイナー、MP100 未満はジュニア 相当のマスターポイントが発行されます。

## 3. ハンディキャップについて

オープン以外のリーグ(MP 制限も含む)でもハンディキャップ戦を認めます。募集時にハンディキャップ戦であることを明記してください。募集後にハンディキャップ戦にすることはできません。ハンディキャップ戦ではリーグの MP 係数に加えてハンディキャップの MP 係数が係ります。

## 5. ボード数について

現行のジュニア に加えて、ジュニア I および MP100 未満のリーグでも 20 ボードにすることを認めます。

## 6. 参加資格について

現行のハンディキャップのないオープン、ジュニア I およびジュニア に加えて MP100 未満リーグに非会員・非会友の参加を認めることができます。オープン以外のリーグでは主催者が暫定シードポイントを決めて下さい。実力がジュニアにそぐわない場合は参加をお断りください。

以上