

Jtos3.4で新しく追加された2セッションペアムーブメント

Jtos3.4でマスターシートに新しく追加されたカテゴリーについて説明します。

Scrambled-Apx Mitchell A(1stセッション用)

Inter-woven Howell A(2ndセッション用)

Inter-woven Howell M(2ndセッション用)

2ボード12ラウンド、13ラウンド用のムーブメントです。

従来のムーブメントも残っているので、カテゴリー名の最後に A 又は M のついたカテゴリーから該当するテーブル数のムーブメントを選択してください。

1stセッションと2ndセッションでペア数やラウンド数が変わることがあります。

- ・1セッションだけでも参加できる 1+1 セッションゲームを開催した
- ・途中棄権したペアがあり、2ndセッションのペア数が減ってしまった
- ・試合進行が予定よりも早かった(遅かった)ので、2ndセッションのラウンド数を増やした(減らした)

2セッションペアのムーブメントでは、参加者は2つのグループに分かれます

Nテーブルのムーブメントでは

グループ1はペア番号は1番～N番、グループ2はペア番号はN+1番～2N番です。

1stセッションのムーブメント(Scrambled-Apx Mitchell)は、各ペアが別グループのペアと対戦します。

2ndセッションのムーブメント(Inter-woven Howell)は、各ペアが同じグループのペアと対戦しますが奇数テーブルで余った1ペアは別グループのペアと対戦します。

1stセッションと2ndセッションペアのムーブメントは、同じペア数・ラウンド数でプレイすることを前提に作られているので違うペア数やラウンド数のムーブメントを組み合わせると、再戦がおこることがあります。

今回新しく作成したムーブメントはすべて

- ・1stセッション(Scrambled-Apx Mitchell A)ではN番違いのペアと対戦しない
- ・2ndセッション(Inter-woven Howell A)で別グループのペアと対戦するときは必ずN番違いのペアと、なっているのでテーブル数・ペア数が変わっても単純なペア番号の変更で再戦を避けることができます

使用例

- 1) 1stセッション13ラウンドプレイしたが、進行が遅かったので2ndセッションは12ラウンドにする
テーブル数が変わらないのでペア番号を変更する必要はありません
- 2) 1+1セッションゲームで、1stセッション28ペア、2ndセッションは2ペア増えて30ペア
1stセッションでは14番違いのペアとは対戦しておらず、2ndセッションでは15番違いのペアと対戦する。
新規ペアは15番と30番にする。
1stセッションの15番～28番ペアを16番～29番にする。

奇数ペアからの途中棄権や、2ペアの途中棄権

1+1セッションゲームは通常事前エントリーなので、ペア数が増減しても2グループのペア数が同数になるよう事前に調整できますが、ペアの途中棄権等があるとグループのペア数の差が2以上になることがあります。

奇数ペアで開始するときは最大番号(グループ2)のペアを抜くので、グループ2のペア数はグループ1より1ペア少ない状態です。2ndセッション開始前にグループ2のペアが棄権するとグループ1とグループ2の差が2ペアになり通常のムーブメントでは対応できません。

グループのペア数の差が2になったときは、Inter-woven Howell M を使用します。

使用例

37ペア2セッションで昼休みに1ペア具合が悪くなって帰ったので2ndセッションは36ペアになった1stセッションは、Scrambled-Apx Mitchell A 19T13Rを使用していた。

帰ったペアが15番ペアのときは、グループ1,2が同数になるので Inter-woven Howell A 18T13Rを使用し、16番～37番ペアを15番～36番に変更する

帰ったペアが30番ペアのときは、グループ1,2の差が2になるので

Inter-woven Howell M 18T13R 37P→36P を使用する。

このムーブメントは、グループ1の19ペアとグループ2の17ペアがグループ内で対戦し

余った1ペアが別グループの19番違いのペアと対戦する。

1stセッションは、19番違いのペアと対戦していないので全体のペア番号は変える必要はないが37番を抜けた30番に変更すると、対応する11番とは1stセッションで対戦している。

11番ペアを1stセッションの37番ペアと対戦していないペア(14番～19番)と入れ替える必要がある