

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戦 (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

遅いプレイでプレイできなかったボードは一方にのみ責任がある場合、責任のある側にはアベレージマイナス、責任のない側にはアベレージプラスを与える。

(1) ペア戦

双方に責任があるとき：

双方共アベレージ

(2) ヒューストンペア

双方に責任があるとき：

プレイできなかったボードをキャンセルしてIMP/VPを計算する。

(3) 単純 B-a-M

双方に責任があるとき：

1 - 1 の引き分けとする。

(4) B-a-M+VP

双方に責任があるとき：

B-a-M は 1 - 1 の引き分け。勝ち VP はプレイできたボードの得点差だけで計算する。

(5) チーム戦

双方に責任があるとき：

プレイできなかったボードはキャンセルして IMP / VP 計算から除外する。

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。ただしステーション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

ディレクターおよび主催団体の両者が明らかに主催者側の記入・集計ミスであると確認した場合にかぎり認める。(第 79 条参照)

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 のグループの得点と同じときは、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：使用の 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ーに科されます。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ーの退場を命じ、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ー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。