

ディレクター・マニュアル

第 3.4 版：2018 年 1 月 31 日改訂

第 3.401 版：2019 年 2 月 28 日 P.18 ～ 19 修正

第 3.402 版：2023 年 2 月 22 日 付録 7：公認ディレクター規則改定

まえがき

ニュープリマス（ニュージーランド）のクラブを訪問した時のことです。ゲームが終了と相手方のお爺さんは、ふるえる手でエンピツをなめなめゆっくりと、しかし正確にトラベリング・スコアにマッチ・ポイントをつけたしました。

私のテーブルだけではありません。大半のテーブルで、お爺さんお婆さんが（あちらのクラブでは若い人の姿があまり見られません。）同じようにつけています。あとで会長さんに話をきいて見ると、全員がクラブの運営に協力していて会長も一年交代だそうです。

そういえば、歴代の会長名がパネルに張りだしてあり、歴史をたどると 1953 年から始まっていました。（オークランドのクラブは、1928 年創立でした。）自分のできる範囲でクラブの運営を手伝う姿を見て私は大変感激しました。

少くとも、ブリッジを楽しめる程度の頭脳の持主で親切心のある人なら、ディレクターぐらいは出来る様になるはずですし、またそれくらい知っていた方が、試合の作戦をたてる上からも有利だと思います。

四谷、六本木、大阪のような専門家？のいるクラブならともかく、ディレクター経験のすくない人ばかりのクラブが今後も出来るでしょうし、また出来なければ困ります。そのためにも誰でもディレクターが出来るようになるのは大切なことです。

このディレクター・マニュアルは皆さんが、ハウエルやミッチェルのムーブメントの使い方を知り、マッチ・ポイントがつけられる（ウィークリーの運営が出来る）様になっていたくために、J C B L 会報 25 巻 1 号から 26 巻 4 号まで 10 回に分けて連載したものをウィークリーゲームの運営を中心に加筆、再編成しました。

以上

1983 年 8 月

(社)日本コントラクトブリッジ連盟
事務局長 檜川 哲次

（第 2 版）まえがき

ディレクター・マニュアルの初版が檜川前事務局長により作成されてから 19 年が経ちました。この間にブリッジ競技会の運営方法は大きく変わりました。即ち、

- ・コンピュータの活用促進
- ・競技会規模の拡大への対応
- ・新しい競技会形式の登場
- ・競技運営上の色々な改善の実施

などが図られています。

一方、競技参加者のシステム・コンベンションの複雑化に伴い、ブリッジ規則の適用による裁定及びスコア調整の仕方も難しくなっています。これらに対しては別の解決方法を探らなくてはなりません。少なくとも競技会運営の基本部分については出来るだけ簡単・明瞭にしなければなりません。

また、各ブリッジ・センターが開催するセクショナル／リジョナル競技会の数も大幅に増えており、2 セッション・ゲームの運営が出来る優秀なディレクターの需要も大幅に増えています。

今回、この 19 年間に各ディレクターの頭の中に知識或いはノウハウとしてバラバラになっている事項を「ディレクター・マニュアル」を改訂することにより集大成させて、今後の競技会運営の効率化・正確化を図ると共に優秀なディレクター養成のためのマニュアル／テキストとしたいと思います。

改訂作業を進める上で配慮したことは、次の通りです。

- ・これからディレクターの勉強を始める人のための基礎的な事項を網羅すると共に、最新の知識・ノウハウも落とさないようにする。
- ・初版には記述されていなかった「2 セッション・ゲームの運営」「ディレクターの役割と心構え」「コンピュータの活用と操作方法」「反則発生時の裁定の仕方」などについて追加する。
- ・初版では記述されていたが現在、あまり使用されていないものは割愛して、出来るだけ簡素なものにした。(これ等については初版を保存しておき必要があれば参照されたい)
- ・マニュアルの編集方法として、固定的部分（基礎知識／ムーブメントなど）と競技運営上のノウハウ、競技会規則などの可変的部分とに分けて編集し、可変部分については定期的に改訂・追加出来るようにして何時も内容を最新の状態に保てるようにする。

2002 年 3 月

J C B L 競技委員会
ディレクター小委員会
(文責：神代高弘)

(第 3 版) まえがき

競技会運営ソフトウェア JTOS が 2005 年 8 月に完成、活用されるようになったので、その機能向上にあわせて当マニュアルを改訂した。

2006 年 3 月

J C B L 競技会事業部
ディレクター育成チーム
(文責：神代高弘)

(第 3.1 版) 2006 年 7 月：マイナーな改訂 (同上)

(第 3.2 版) 2007 年 3 月：第 3 部－第 4 章の追加 (同上)

JTOS に web ムーブメントを追加

(第 3.3 版) 2008 年 4 月：ブリッジの規則 2007 年版に対応 (同上)

(第 3.4 版) 2017 年 1 月：デュプリケートブリッジの規則 2017 年版に対応

J C B L 競技会事業部 (文責：仲村篤志)

ディレクターマニュアル 目 次

第1部 デュプリケートブリッジ

第1章 競技としてのブリッジ

1. 2種類のブリッジ -----	1
2. ブリッジの競技会 -----	1
3. デュプリケートの概念 -----	1
4. ゲームの種類 -----	2
4-1. チーム戦 -----	2
4-2. ペア戦 -----	2
4-3. SRR+ペア戦 -----	2
4-4. 個人戦 -----	3
5. デュプリケートとラバーのちがい -----	3

第2章 デュプリケートの用具

1. デュプリケートボード -----	4
2. ディーラー -----	4
3. バルネラビリティ -----	4
4. ボード番号 -----	4
5. トラベリングスコア -----	5
6. ピック・アップ・スリップ -----	6
7. レキャップシート -----	6

第3章 デュプリケートの手順

1. ボードを作る -----	8
2. シャッフルとカット -----	8
3. ディール -----	9
4. 見る前に数える -----	9
5. オークション -----	9
6. プレイ -----	9
7. トリックの勝敗を確かめる -----	10
8. 数えてからボードに戻す -----	10
9. スコア -----	10

第4章 ゲームの進行

1. プレイ済みのボードの話 -----	11
2. 人のカードには触らないこと -----	11
3. ボードとペア番号の点検 -----	11
4. 開始時間厳守 -----	11
5. 1ボードは7分で -----	

第2部 ウィークリーゲーム

第1章 ウィークリーゲームの運営

1. 用具類の準備 -----	12
-----------------	----

2. コンピュータによるスコア集計	14
3. 案内	14
4. ゲーム当日	14
5. 受付	14
6. ペアリング	14
7. ムーブメントの決定	14
7-1. 参加ペア数	14
7-2. ボード数と予定時間	15

第2章 ハウエル

1. ハウエルの原則	16
2. ワン・フィールド	16
3. ガイドシート	16
4. プレイヤーの番号	16
5. マスターシート	17
6. ハウエルの進行	17
7. 奇数ペアの処理	18
8. 遅刻ペアの処理	18
9. アペンディックス・ムーブメント	18
10. スリークォーター・ハウエル	19
11. ショート・ハウエル	19

第3章 ミッチェル

1. ミッチェルの原則	20
2. ツーフィールド	20
3. ミッチェルの準備	20
4. 奇数テーブル	20
5. 偶数テーブル	21
5-1. リレイ・ミッチェル	21
5-2. スキップ・ミッチェル	22
6. アペンディックス・ミッチェル	22
7. スクランブルド・ミッチェル	23
8. 奇数ペアの処理	23
8-1. ローバー・ペア	23
8-2. 1½アペンディックス・ミッチェル	24
9. 間違えたときの善後策	25

第4章 採点と集計

1. 採点方法	26
2. マッチポイント	26
3. ハウエルのマッチポイント	26
4. ミッチェルのマッチポイント	28
5. 数の少ないのがよいスコア？ (the lower the better)	29
6. トップスコアとアベレージ	29
7. 1ボードの価値	29

8. スコアの切り上げ	29
9. スコアの端数処理	29
10. 順位の決定	29
11. パーセンテージ・ゲーム	30
12. ニュートラル・ボード	30
13. ハンドが入れ変わったボード	30
14. 調整スコアのつけ方	31
15. ヒューストン・トライアル	31
16. IMP スコアリング	32
17. トータルポイント	33
18. コンピュータ利用した採点と結果の出力	33
19. その他の形式のゲーム	
(1) スイスペア	33
(2) ストラティファイドペア	34
20. チームオブペア	34
21. J C B L 競技会運営規則	35

第5章 個人戦 (Individual)

1. 採点方法	36
2. ムーブメント	36
3. マスターシート	36

第6章 チーム戦 (Team of Four)

1. チーム戦の基本	37
2. 2 チーム間の対戦	37
3. IMP (International Match Point)	39
4. VP (Victory Point)	39
5. チームの優劣を決める	39
6. 総当り戦	40
7. 勝ち抜き戦	40
8. スイス戦	41
9. ショート方式	41
10. SRR+ペア戦	41
11. ボード・ア・マッチ戦	41
11-1. B-a-M の採点	42
11-2. B-a-M のムーブメント	43
11-3. AWL の準備	43
11-4. 奇数チームの AWL	44
11-5. 偶数チームの AWL	44
11-6. ラウンドをカットするとき	44
11-7. 2 セッションのボード・ア・マッチ戦	45

中級編

第3部 セクショナル以上のゲーム

第1章 総説

1. チャンピオンを選ぶ	46
2. 予選と決勝のある試合	46
3. キャリー・オーバー	46
4. ゲームの形式	47

第2章 複数セッションのマッチ・ポイント・ペア戦

1. 2セッション・ゲーム	48
2. 1セクションの2セッション・ゲーム	48
3. インターウーブンハウエル	51
4. 2ndセッションに移る時の処置	52

第3章 複数セクションのマッチ・ポイント・ペア戦

1. 複数セクションへの分割	53
2. 用意するボード・セット	53
3. セクションの色分けによる区分	53
4. 多セクション時の注意点	53
5. 2ndセッションに移る時のペア No.の付け替え	56
6. 2ndセッションに移る時のムーブメントの指定	58

第4章 競技形式ごと各論

1. 2セッションのペア戦	59
2. ペア戦の試合形式とムーブメント	61
3. チーム戦	63
4. チーム戦の試合形式とムーブメント	63

第4部 ブリッジの規則

第1章 概要

1. 規則の構成	67
2. 規則のねらい	67
3. ブリッジ・プレイヤーの正しい作法	67

第2章 ディレクターの役割

第3章 定型的な反則の裁定

第4章 スコアの調整

第5章 上告制度

第5部 よいディレクターとなるために

第1章 ディレクターの心構え

1. ディレクターの対応の仕方

2. ディレクターが裁定を間違えたことに気付いた時	72
3. スコア調整が必要な時	72
第2章 ディレクタースキルとは	
1. スキルの分類	74
2. 知識を得るための参考資料	74
3. ディレクター資格と認定	75
付録：	
1. ムーブメント・リスト（早見表）	
1. ウィークリー・ゲーム用	77
2. 2セッション・ゲーム用	79
3. JTOS に登録されているマスターシート類	89
2. 間違えたときの対策	
1) 対戦相手やプレイすべきボードを間違えた場合	90
2) バイ・テーブルを近くに置いた場合	90
3) バイ・テーブルを遠くに置いた場合	91
4) ハンドが入れ替わったボード	91
3. 特殊なムーブメント	
1) WEB ムーブメント	94
2) ミラー・ミッチェル	94
3) スタガー	95
4) スキップミッチェルはいつスキップできるか	96
5) ローバーミッチェル	96
4. ノウハウ・シート	
2セッション／複数セクションのペアゲームの運営	97
5. マスター・ポイント表（ウィークリーゲーム用）	
1) クラス 1	99
2) クラス 2	100
3) クラス 3	101
4) クラス 4	102
5) クラス 5	103
6. コンピュータソフトの一覧表	104
7. 公認ディレクター規則	105
8. 競技会規定	107

第 1 部 デュプリケートブリッジ

第 1 章 競技としてのブリッジ

1. 2 種類のブリッジ

コントラクトブリッジには、ラバーブリッジ（Rubber）とデュプリケートブリッジ（Duplicate）の 2 通りの方法があります。また、両者の中間としてシカゴ・ブリッジ（Chicago）もあります。ラバーブリッジはコントラクトブリッジの基本型で家族や職場で仲間が 4 人集まればすぐに始められ、適当な時間で切り上げられる簡便さのある反面、良いハンドがつけば勝つというツキに左右されます。そこでツキに左右されにくい方法としてデュプリケートが考案されました。デュプリケートの歴史はコントラクトブリッジよりも古く、19 世紀後半のホイスト時代に考案されています。この方法が考案されたことでホイストは完全に技術のゲームに変身し、競技会が盛んに開かれるようになりました。

ホイストからオークションブリッジ、コントラクトブリッジへと発展しながらも、このデュプリケート方式は維持されて来ました。もっとも日本でデュプリケートが行われたのは戦後のことのようにです。

2. ブリッジの競技会

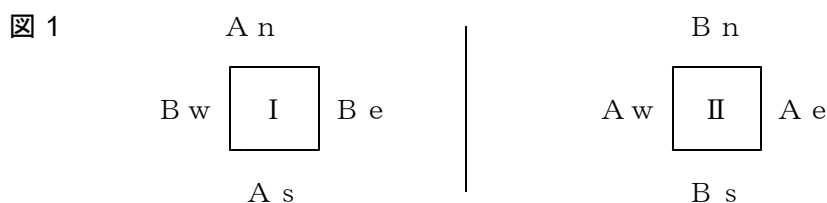
ブリッジの競技会は、すべてデュプリケート（Duplicate）で行われます。従って競技会とデュプリケートはブリッジに関するかぎり同義語と言えます。

「デュプリケート」とは複式という意味で、同じハンドを重複してプレイすることから、名付けられたようです。

3. デュプリケートの概念

デュプリケートゲームは図 1 の様にして行います。

いま A 組と B 組とが試合をします。両組とも 4 人ずつのプレイヤーがいて、A 組が An、As、Ae、Aw の 4 人、B 組も同様とします。



両組のプレイヤーは図 1 の様に、I と II のお互いに自分達のテーブルには N-S 側に相手側のテーブルでは E-W 側に座り両方で全く同じハンドをプレイします。

あるハンドで I のテーブルでは A 組側が 100 点を獲得し、II のテーブルでは B 組側が 50 点を獲得したとすると、A 組が 50 点勝ったことになります。

この得点は全く同じハンドをプレイしている以上、両組間の技術差と見るができます。

なお、味方が N-S 側に座るテーブルをホーム・テーブルといいます。つまりデュプリケートでは実際にプレイしている相手と戦っているというよりも、他のテーブルで同じ位置に座り、同じハンドをプレイしている人と技術を争っていることになります。

普通は1試合 20～30 ハンドをプレイして合計で勝負を決定します。
 デュプリケートは2つのテーブルのスコアを比較するので、最低8人以上が集まらないとできません。

4. ゲームの種類

デュプリケートには4人1組で戦うチーム戦、2人1組で戦うペア戦、個人戦（インディビデュアル）の3通りがあります。

4-1. チーム戦（Team Match）

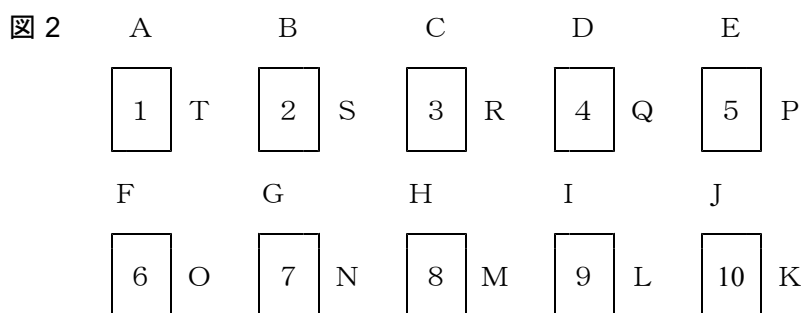
デュプリケートの仕組みの項で説明したのが2チームの対戦の基本型になります。この2チームの勝敗をもとに、勝ち抜き戦（シングルノックアウト）、総当り戦（ラウンドロビン）やスイス戦（チェスの対戦から採用されたもので、勝ち抜き戦と総当り戦の中間的形式）等があるほか、2チーム間のプレイするボード数を少なくし短時間に多くのチームと対戦させるボード・ア・マッチ戦やショート・スイス戦、ショート・ラウンド・ロビン戦等もあります。

アジア選手権大会、世界選手権大会、オリンピックはチーム戦で行われます。

4-2. ペア戦（Pair Match）

2人1組のゲームでパートナーが決っていてゲームの途中でパートナーが変わることはありません。

マッチ・ポイント戦が普通で図2の方法で勝敗を決めます。



1、2、3～10のテーブルで各々A-T, B-S, C-R～J-Kのペアが対戦しNS側の得点がA, B, C, ～Jの順番であったとすると、A=9、B=8、C=7、～J=0のマッチポイントが与えられ、EW側にはK=9、～R=2、S=1、T=0のマッチポイントが与えられます。

このようにして1試合 20～30 ボードをプレイし、各ボードのマッチポイントを各ペア毎に集計して順位を決めます。

ペア戦には、このほかヒューストン・トライアル、IMP スコアリング、トータルポイントという方式もあり、対戦相手をその時点での順位により決めるスイス方式もあります。

4-3. SRR + ペア戦（Short round robin and pair Match）

ショートルウンドロビン戦によるチーム戦の順位とペア単位での順位も算出されます。

4-4. 個人戦 (Individual Match)

基本的にはペア戦と変わりませんが、ペアも組み変える所が異なります。
親善試合としてはこの方式がよく採用されているようです。

5. デュプリケートとラバーのちがい

ラバーもデュプリケートも同じブリッジです。デュプリケートでは同じハンドをプレイするためにボードを使い、試合の始まる前にシャッフルやディールをし、プレイしたカードの置きかた、ルールやスコアなども少しラバーと違っているところがあります。
マナーは多少違うところもありますが、基本的には変わりません。

第2章 デュプリケートの用具

1. デュプリケートボード (Duplicate Board)

デュプリケートでは同じハンドをプレイする必要上、デュプリケートボード（略してボードということにします）を使用します。

写真のようにボードにはアルミニウム、プラスチック、厚紙、木、布地等で作られたカードの容器で型もいろいろあります。

ボード番号、方位、ディーラー、バルネラビリティの関係は規定がありますが、材質、形態には規定がなく、どの様な型でも公式競技会に使用できます。



写真 1

プラスチック製のボード



写真 2

ディールマシン用ボード



写真 3

ビニール製折りたたみボード

2. ディーラー (Dealer)

デュプリケートでは、ゲームの始まる前にハンドを配りボードに入れておき、ゲーム中にボードを作りなおすことはありません。

ボードの指定にしたがってディーラーとなった人からオークションのコールを始めます。

3. バルネラビリティ (Vulnerability)

N-S 側、E-W 側のバルネラビリティの関係も予めボード上に指定してあります。

4. ボード番号

ボードには 1 番から順に番号が付けられており、ディーラーとバルネラビリティの関係がボード番号で次の様に決っています。

ディーラー	N	E	S	W
双方ノンバル	1	14	11	8
N-S バル	5	2	15	12
E-W バル	9	6	3	16
双方バル	13	10	7	4

ディーラーは N、E、S、W の順に変わっていきます。

この組み合わせが No.1 ～ No.16 で一巡しますので、No.17 ～ No.32、No.33 ～ No.48 と繰り返します。

デュプリケートでは写真 5、写真 6 のトラベリングスコアシートが各ボードに 1 枚ずつ内
向けに折りたたんであります。(写真 4)

ゲームが終わってから各ボードのトラベリングスコアを集めて採点します。

ピックアップスリップを使用している場合でも、トラベリングスコアシートも併用すれば他のテーブルのスコアを参照できるので参加者の興味も倍加するかもしれません。

A blue plastic card holder, likely for a card game, is shown. It has a central label with a green background and white text. The label is divided into four quadrants: the top-left quadrant says 'SOUTH', the top-right quadrant says 'WEST', the bottom-left quadrant says 'EAST', and the bottom-right quadrant says 'Dealer'. In the center of the label, there is a small orange pencil icon with a black arrow pointing to the right. To the right of the holder, a white card is partially inserted, showing the number '71' written on it. The holder is set against a plain, light-colored background.

写真 5 : 18 ペア用トラベリング

写真 6 : 32 ペア用トラベリング

6. ピックアップ・スリップ (Pick up Slip)

トラベリングスコアシートを使用しないで、写真7のピックアップ・スリップを使用することがあります。この時は、ラウンドごとにスリップを集めて来ますので、記入したらテーブル上に伏せて置いておきます。

ディレクターもプレイしている場合には裏にボード番号を記入しておきます。

N-S PAIR NO.	1. 記入後は伏せておいてください。 2. プレイが終了したボードについての議論 をしないでください。 3. スコアの記入ミスには重い罰則を課しま すので注意してください。										E-Wの 承認サイン		E-W PAIR NO.	
N-S SCORE	M	D	N-S CONTRACT	BOARD NO.	E-W CONTRACT	M	D	E-W SCORE						
			N S		E W									
			N S		E W									
			N S		E W									

ピックアップ3 0107 100×1,200 Printed in JAPAN

写真7：ピックアップ・スリップ

7. レキャップシート (Recap Sheet)

レキャップは正式には、Recapitulation Sheet (総括表) と言い、各参加者のボードごとまたは対戦相手ごとのマッチポイントを記入し集計する表です。

図3は1ボードずつのマッチポイントを記入していますが、図4の様にラウンドごとのボードをまとめて記入する場合もあります。表中の×は½点のことです。

EVENT:丸の内 BC DATE:1978.9.5 MOVEMENT:mitchell AVERAGE:72

No	NAME (N-S)	Rank	Total	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	山口ー小林	6	72	3	7	2	3	2	6x	6	2	x	0	2	4	3x	2	7	4x
2	高柳ー青木	7	69x	3	7	2	3	7x	2x	2	1	5x	8	3	5	0	2	1	4x
3	吉田ー上野	2	96x	3	4x	4	1	5x	0	6	6x	5x	7	5x	7	3x	5x	2	4x
4	深川ー中沢	5	76	7x	7	5	6	3x	4	2	4	3	5	1	1	7	8	3	4x
5	小林ー新海	8	60	6	1	8	0	x	8	6	3	x	3	8	0	1x	5x	4	4x
6	村上一大谷	1	99	1	3	7	6	x	2x	6	5	3	1	5x	8	5	7	5	4x
7	岩石ー市国	3	90	5	4x	0	8	5x	6x	2	6x	3	2	7	6	6	2	6	4x
8	萩原ー前田	9	49x	7x	1	6	3	3x	1	6	0	7	6	4	2	8	2	0	0
9	近藤ー亀田	4	78x	0	1	2	6	7x	5	0	8	8	4	0	3	1x	2	8	4x

図3：記入済みレキャップシート／1ボード毎

EVENT:丸の内 BC DATE:1978.9.5 MOVEMENT:mitchell AVERAGE:72

No	NAME (N-S)	Rank	Total	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16
1	山口－小林	6	72	10	5	8x	8	x	6	5x	11x
2	高柳－青木	7	69x	10	5	10	3	13x	8	2	5x
3	吉田－上野	2	96x	7x	5	5x	12x	12x	12x	9	6x
4	深川－中沢	5	76	14x	11	7x	6	8	2	15	7x
5	小林－新海	8	60	7	8	8x	9	3x	8	7	8x
6	村上一大谷	1	99	4	13	3	11	4	13x	12	9x
7	岩石－市国	3	90	9x	8	12	8x	5	13	8	10x
8	萩原－前田	9	49x	8x	9	4x	6	13	6	10	0
9	近藤－亀田	4	78x	1	8	12x	8	12	3	3x	12x

図 4：記入済みレキャップシート／ラウンド毎

第3章 デュプリケートの手順

1. ボードを作る

ゲーム開始に先立ってカードをシャッフルし、ディールしてボードに組み込みます。これを普通、ボードを作ると言います。

ボードの4つのポケットに入れてあるカードが写真8のように一つでも表向きにして入れてあれば、「このボードは作っていないボードですから作ってください」のしるしです。全部伏せて入れてあれば「既に作られたボードですから、そのままオークション・プレイを始めてください」のしるしです。決して作りなおしてはいけません。

また、最近はコンピュータとディール機により、予めハンドが組み込んであることも多くなりました。この場合プレイが終了してもカードを表向きにしないこと。ディール機の作業が煩雑になるためです。

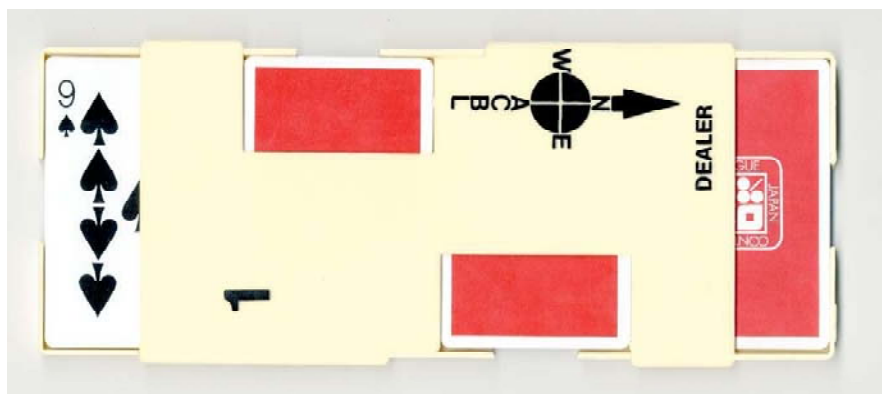


写真8：カードを表向きにしてあるボード

2. シャッフル（Shuffle）とカット（Cut）

ボードを作る際には必ずシャッフルをします。写真9、10はシャッフル（正式にはリフル・シャッフル：Riffle Shuffle）、写真11はヒンドウ・シャッフル（Hindu Shuffle）と言います。

ボードを作る際にはリフル・シャッフルとヒンドウ・シャッフルを数回行った後、相手側にカットしてもらうのが正式の方法です。もし、相手側が認めればヒンドウ・シャッフルとカットは省略してもかまいませんが、リフル・シャッフルは必ず数回行ってください。

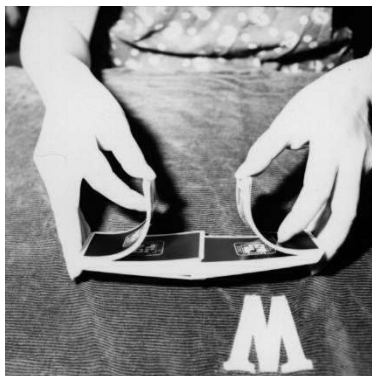


写真9：リフル・シャッフル (1)



写真10：リフル・シャッフル (2)



写真11：ヒンドウ・シャッフル

3. ディール (Deal)

ディールはディーラーの左隣のプレイヤーから始まって、カードを1枚ずつ時計廻りに13枚ずつ各プレイヤーに配らなければなりません。このハンドを試合の終了まで維持するため、オークション、プレイの時以外はボードのポケットにカードを入れておきます。予めディールしておくこともあります。「ハンドレコード処理ソフト」によりハンドを作り、ディール機によりバーコード付きのカードをディールします。この場合、ハンドレコードをコピーしてゲーム終了後に参加者に渡すことも容易になります。

4. 見る前に数える

ボードはテーブルの中央に置き各プレイヤーは自分の位置に応じたポケットからカードを抜きだし、カードの表を見る前に枚数を数えます。4人が正しく13枚あることを確かめてからカードを見てオークションを始めます。

5. オークション (Auction)

オークションはボードにディーラーと指示された位置に居るプレイヤーから始めます。オークションは他のテーブルの邪魔にならない様に低い声でコールし、抑揚をつけたり、テンポを変えたりしてはいけません。

口で声を出してコールする以外に、ビディングシートに書く方法とビディングボックスのカードを出す方法もあります。手順などについては「J C B Lハンドブック」を参照して下さい。

6. プレイ (Play)

コントラクトが決定し、ディクレアラーの左隣のプレイヤーがオープニング・リード(最初は伏せて出しパートナーがOKしたら表を向けます)をした所で、ダミーが自分のハンドを全部表向けに出します。ここまではラバーと全く同じです。

各プレイヤーは自分のカードを自分のすぐ前に出すか、他の3人に見えるよう手にもったままプレイします。4人がプレイし終り、勝者が決まると、勝ったペアは縦に、負けたペアは横にカードを伏せて置きます。(写真12) プレイしたカードを4枚1組に集めないで、自分の前に伏せて置くところが、デュプリケートとラバーのプレイ上の仕方の違う所です。ダミーはディクレアラーの指示通りにプレイするのは当然ですが、ディクレアラーの指示があるまでカードに手を触れてはいけません。

ディクレアラーは普通「ハートの3」「スペードの6」「スペードのトップ」「スモールハート」とか言って、ダミーにカードを出してもらいます。またディクレアラー自らが手を伸ばしてダミーのカードをプレイすることもできます。



写真 12 : プレイしたカード

7. トリックの勝敗を確かめる

プレイが終了したら、トリックの勝敗を確かめ「トリック数を合意」します。間違いがなければカードをボードに戻してスコアをつけます。もし間違いがあればディレクターの立ち会いのもとにトリックを点検します。トリックの点検はカードをプレイした順番に伏せてある筈ですから簡単に行えます。もしトリックを点検する前に崩してしまったら、不利益を蒙ることがあります。

8. 数えてからボードに戻す

プレイが終わったら、各プレイヤーは自分のカードが 13 枚あることを確かめ、必ずちゃんとシャッフルしてから、ボードの元のポケットに伏せて戻します。（ここでシャッフルするのは、プレイの順序等が次にプレイする人に判らないようにするためです。）

この際自分のカードが入っていた元のポケットに間違いなく戻すよう十分注意して下さい。

また、プレイ中は空のボードをテーブルの中央に置いておいて下さい。テーブルの隅とかサイドテーブルなどにボードを置いてはいけません。

以上の手順で、プレイされたハンドはそのまま保存されます。

9. スコア (Score)

デュプリケートのスコアは、ボードごとに独立していて、あるボードのスコアはその後にプレイされたボードのスコアには何の影響もありません。

ラバー・ボーナスがない代わりにパート・スコアやゲームに対して、バルネラビリティにより下表の得点を与えます。

ノンバルのゲーム	300
バルのゲーム	500
パート・スコア	50

また、デュプリケートではアナー・ボーナスはつきません。

その他スラムとかダウンとか全てラバーと同じです。

第4章 ゲームの進行

デュプリケートは2つ以上のテーブルで同じハンドをプレイし比較するのが基本です。従って、これが不可能になる間違い等が絶対に起こらないようにディレクターは注意します。

1. プレイ済みのボードの話

普通のデュプリケートでは同じボードをたくさん作って、同時にプレイするのではなく、ボードを取り変えながら対戦相手を変え最終的には参加している全ペアと対戦し、共通の20～30ボードをプレイしますので、個々のボードについて各ペアがプレイする時間差が生じます。

あるペアがプレイしたボードについて話し合っているのが、まだそのボードをプレイしていないペアに聞こえると、そのペアは情報を得たことで有利な条件で戦えることになり、ゲームの公平性が失われてしまいます。

2. 人のカードには触らないこと

ゲームの途中でハンドが入れ替ったりすると、同じハンドをプレイすることが出来なくなってしまう。

各プレイヤーは自分のハンドを管理する責任があると同時に他のプレイヤーのハンドに絶対に触らない習慣をつけて下さい。

3. ボードとペア番号の点検

デュプリケートは参加者数に応じてプレイすべきボードと対戦相手が決っており、一ヶ所でも間違えると実質的にそのゲームは無効になってしまいます。

各ラウンドごとに「プレイすべきボード」「対戦相手の番号」「座る位置」を必ず確認してください。

4. 開始時間厳守

デュプリケートでは、時間厳守は参加者が守るべき大切なマナーの一つです。

デュプリケートは参加者数によってプレイすべきボード、対戦相手の組合せが変わるため、ゲーム開始後に参加者を追加して入れることは大変厄介な仕事で、他の参加者も迷惑します。遅刻は絶対にしないで下さい。

5. 1ボードは7分で

デュプリケートでは、全部のテーブルでのプレイが終らないと次のラウンドに進めません。他のテーブルより2分遅く終るプレーヤが居ると、そのペアのために1ゲーム10ラウンドとして20分遅れてしまいます。1ラウンドの制限時間を厳守する習慣をつけて下さい。初心者ゲームでは勿論、もっと時間がかかるでしょう。ボード数やラウンド数を少なくして調整します。

第 2 部 ウィークリーゲーム

第 1 章 ウィークリーゲームの運営

ウィークリーゲームとは毎週定期的に行われ、1 試合 3 時間前後、20 ～ 30 位のボードをプレイするゲームのことです。ここでは 2 セッションの試合、あるいは選手権試合ではないごく普通のクラブのペア戦の運営を中心に説明します。

1. 用具類の準備

ウィークリーゲームでは先に説明したボード、トラベリングスコア、レキャップの他に次のものがが必要です。レキャップの代りに黒板／白板が使われることもよくあります。用具類のチェックリストを予め作っておき、その都度、確認するのがよいでしょう。

①会場

用具ではありませんが、会場の確保はゲームの主催者にとって一番大切なことです。

②テーブルと椅子

正方形のブリッジテーブル（写真 13）が理想的です。長方形のテーブルを使ったり、お座敷で座りこんでも出来ませんが、ゲーム中に何回も席を変りますので、テーブルと椅子を使用する方が楽です。



写真 13

③テーブルナンバーシート（図 5）

テーブルの番号、N E S W の方位が印刷してあります。

④ガイドシート（図 6）

参加ペア数に応じて対戦すべきペアとプレイすべきボード番号を印刷したもので、図 6 は 12 ペア用、11 ラウンド、22 ボードをプレイする様になったガイドシートのテーブル No. 1 のものです。

12 ペアでゲームをするときはテーブルを 6 個使いますからこの他に No. 6 までの分が 6 枚 1 組になっています。

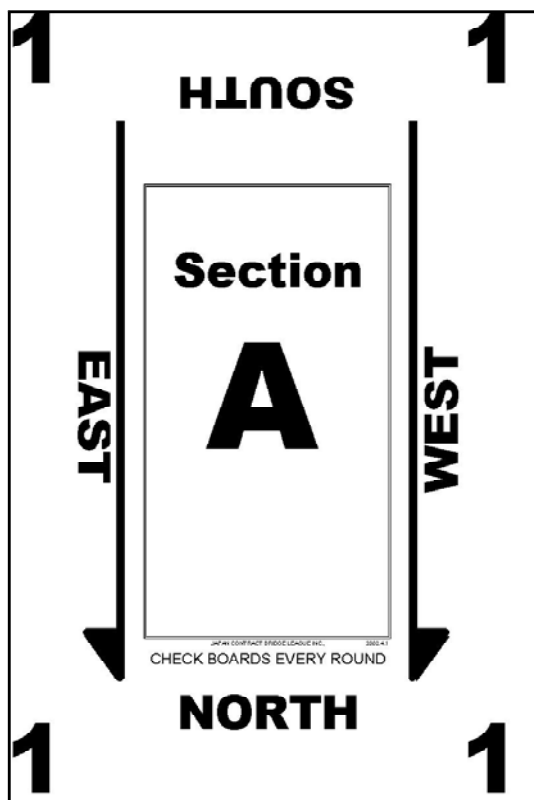


図 5：テーブルナンバーシート

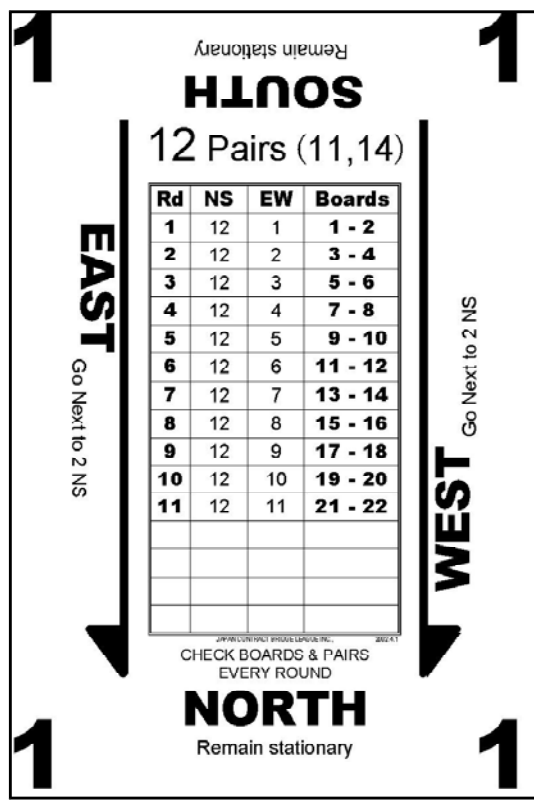


図 6：ガイドシート

⑤プライベートスコアシート (Private Score)

参加者個人のスコアの記録用紙とペアとして使用しているシステムのサマリーとして用います。

サマリーは対戦相手に対して自分達のシステムを公開する為に使用します。

一枚ずつのもの（写真 14）やノートタイプのもの（写真 15）があります。

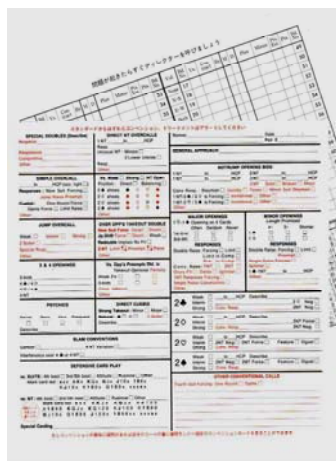


写真 14

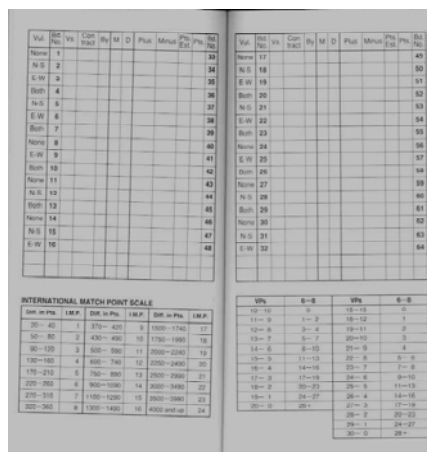


写真 15

⑥その他

釣銭用の小銭、鉛筆、消ゴム、鉛筆削りなどの事務用品。

2. コンピュータによるスコア集計

コンピュータを使用してスコアを集計することも出来ます。現在利用できるソフトのリストを付録に示します。

この場合にはパソコン、プリンター、ソフトの他に、参加者の氏名・J C B L 会員番号・ペア No.を記入するエントリー用紙、ピックアップスリップなどを準備します。

3. 案内

開催日時、会場、参加資格、試合条件、会費、前もって参加申し込みの必要があるか等、参加者に必要な情報をゲーム前に公表します。

特にオープンクラブは連盟規則で義務づけられていますし、出来るだけ多くの人に参加してもらう意味から言っても大切なことです。

4. ゲーム当日

参加者は開始時刻前に集まり始めますからゲームの幹事役は遅くとも 30 分位前には会場に来てテーブルの配置、用具類の点検等をしておきます。予めチェックリストを作っておき、ゲーム開始前に点検します。

テーブル番号は 1 番テーブルから始まり時計廻りの方向に番号が進み、最後のテーブルが、1 番テーブルの前に来て、輪になるように配置できれば申し分ありません。

ボードをテーブル間でリレイする場合にはテーブル配置の上でこれも考慮しておきます。

又、ガイドシートの方向は必ず一定方位（地理的方位と一致する必要はない）に向けておき、プレーヤがディレクターの指示なしに勝手に変えないようにします。

5. 受付

参加を申し込んで来たペアにペア番号と最初に座る位置はカードドロウ等で、無作為に決めて行きます。たとえば上手なプレイヤーをN-Sに、初心者E-Wにシードする等の作為的な事をするのは連盟規定で禁止されています。ただし、足の不自由な人に動かずにすむ席を与える程度の事は許されます。

6. ペアリング

パートナーなしで来る人がいます。カード・ドロウ等無作為にパートナーを決めてもかまいませんが、同じ程度の腕前の人同志を組ませるとか、未経験者を親切な経験者と組ませる等の各プレイヤーの技術、性質をのみこんで参加者全員を楽しませる手腕があればクラブのディレクターとして申し分ありません。

7. ムーブメントの決定

参加者数が確定すると、ムーブメントを決めゲームを始めます。参加ペア数に応じて、ボードと対戦相手の組合せを決めることを「ムーブメントを決める」と言いますが、ムーブメントは以下の条件に応じて決めます。

7-1. 参加ペア数

ムーブメントは普通、参加者の総当りが理想ですから、ペア数より 1 つ少ないラウンド数が必要になります。普通 1 ラウンドに 2 ボードはプレイし、1 ゲームでプレイするボード数は 20 ～ 30 ボードです。総当りを目的にしたムーブメントをハウエル (Howell) といいます。参加者が 16 ペアを超えると総当りはボード数からいって無理になりますので、総当りを犠牲にしてラウンド数を少くしたムーブメントもあります。

7-2. ボード数と予定時間

プレイする予定のボード数もムーブメント決定の大切な要素で、ボード数はラウンド数から決まります。例えば7ラウンドのムーブメントだと、ラウンドごとに2ボードとすれば14ボード、3ボードだと21ボード、4ボードだと28ボードになり、これを式で表わすと、

ゲームの総ボード数＝ラウンドごとのボード数×ラウンド数

また、時間上の制約がボード数を決定します。例えば予定時間が3時間なら、1ボード7分とみて24ボード位プレイ出来そうですが、非常に遅いプレイヤーの集まりだと15～16ボード位しか出来そうにありません。ディレクターは与えられた制約内で参加者数から条件を考えたり、時間やボード数の制約の方から条件を考えてムーブメントを決定します。

第2章 ハウエル (Howell)

1. ハウエルの原則

ハウエルでは、No.1 のペアから始まって、以下の番号のペアが各々自分の一つ前（少ない）番号のペアを追いかけるように動き、一番最後の番号のペアは動かない（Stationary）ようになっています。

各々のペアは大体同じ回数だけ、N-S、E-Wに位置するようになっています。2 ペアで1 テーブルになるので、テーブル数は丁度ペア数の半分になります。完全なハウエルでは、ペアは総当りになるので、必要なラウンド数はペア数より一つ少なくなります。

テーブル数より、ラウンド数の方が多いので、常に何セットかのボードがラウンド中、プレイされない状態になります。この様なボードをバイ・ボード（bye-board）と言います。ボードの動きは一定で、常に No. 1 テーブルに向って一つ番号の少ないテーブルに向って動き、No. 1 テーブルから最大の番号のテーブルにと輪を作って動きます。

普通、1 ラウンドで2 ボード以上をプレイしますので、会場の時間的制約等各クラブの事情もあって、総当りを犠牲にしてラウンド数を少なくしたいといった要求等から、スリークォーター・ハウエル（Three-Quarter）、アペンディックス・ハウエル（Appendix）あるいはショート・ハウエル（Short）等のムーブメントもあります。

あとでも述べるように、普通このハウエルのゲームでは途中でゲームを中止するといろいろな不都合、面倒なことが起ります。許された競技時間内に終るムーブメントを選ぶことが大切です。

2. ワン・フィールド (One Field)

完全なハウエルは、

- (1) ステイショナリ・ペアを除く全ペアが、半分は N-S、残りを E-W でプレイすること。
- (2) 全ペアが、半分のボードを残りの全ペアと比較すること。

の2点を満たしています。奇数ペアや、アペンディックス・テーブル等の理由で、いくらかこの原則がくずれることもあります。

3. ガイドシート (Guide Sheet)

ハウエルでは、普通ガイドシートを使用します。ガイドシートには四隅にテーブル番号、中央に各ラウンドで対戦するペア番号とプレイするボード番号が、各プレイヤーの前のところには次のラウンドの時に移動すべきテーブルと位置等の必要な事項が記入されています。

ガイドシートは自分で考えて作ることも可能ですが連盟商品部で販売していますから、これを揃えておいて、参加ペア数とゲームのために使える時間とに応じて使い分けます。J C B L ホームページからダウンロードすることもできます。

4. プレイヤーの番号

試合前に、個人戦では各プレイヤーに、ペア戦では各ペアに、チーム戦では各チームに番号が与えられます。この番号はその試合（セッション）終了まで変えることはありません。プレイヤーの番号は、番号を与えられる場合と、座る位置を指定されて番号が決まる場合とがありますが、ディレクターの指示によるものであればどちらでも差支えありません。

5. マスターシート (Master Sheet)

各ラウンドでの対戦ペアとプレイすべきボードを示した表です。

図 7 は 12 ペア用ハウエル (11rd 22bds) のマスターシートです。この表をごらんになれば、ハウエルの原理は理解できると思います。

トラベリング・スコアシートのペア番号の記入ミス等は、この表でチェックすれば簡単に発見できます。() 内は A, B テーブル使用 (アペンディックス) のときのペア対戦です。なお、殆どのムーブメントのマスターシートが別冊として整理されています。ディレクターはゲーム中このマスターシートは何時でも手近に置いておくようにします。

図 7 : 12 ペア ハウエルのマスターシート (11 ラウンド、22 ボード)

rd/bds	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22
1	12-1		11-6				9-5	3-2	8-10		7-4
										(7-13/14-4)	
2	8-5	12-2		1-7				10-6	4-3	9-11	
	(8-13/14-5)										
3		9-6	12-3		2-8				11-7	5-4	10-1
		(9-13/14-6)									
4	11-2		10-7	12-4		3-9				1-8	6-5
			(10-13/14-7)								
5	7-6	1-3		11-8	12-5		4-10				2-9
				(11-13/14-8)							
6	3-10	8-7	2-4		1-9	12-6		5-11			
					(1-13/14-9)						
7		4-11	9-8	3-5		2-10	12-7		6-1		
						(2-13/14-10)					
8			5-1	10-9	4-6		3-11	12-8		7-2	
							(3-13/14-11)				
9				6-2	11-10	5-7		4-1	12-9		8-3
								(4-13/14-1)			
10	9-4				7-3	1-11	6-8		5-2	12-10	
									(5-13/14-2)		
11		10-5				8-4	2-1	7-9		6-3	12-11
										(6-13/14-3)	

註) 実際のマスターシートにはテーブル No. も記入してありますが、本マニュアルでは省略してあります。

6. ハウエルの進行

各テーブルで、そのラウンドでプレイすべき 2 ~ 4 個のボードをプレイしてスコアをトラベリングに記入し終わったら、ディレクターは「動いて下さい」とか「Move Please !」とか声をかけて、次のラウンドに移ります。

各プレイヤーは、ガイドシートに指示されている所定の場所に移動します。

テーブルは、No.1 から時計廻りに順に数が大きくなる様に配置されている筈ですから、そのつもりで探すと、所定のテーブルはすぐ見つかります。もっと簡単な方法は、自分より 1 つ番号の少ないペアの座っている位置を見ておいて、次のラウンドからはそのペアのあとを追っかけて行けば、ラウンドの移動で場所がわからずにうろうろすることがなくなります。

所定の位置についたら、対戦相手のペア番号と、プレイすべきボード番号を必ずお互いに間違いないかどうかを確認してプレイを始めて下さい。また、ディレクターも「ボードとペア番号を確かめてから始めて下さい」とアナウンスしましょう。

1 ラウンドの所定時間は「7 分×ボード数+ 1 分」の程度で進行するよう、ディレクターは運営を心がけるべきですし、プレイヤーもこの時間内に終了することはデュプリケートに参加する上での大切なマナーと心得て下さい。

こうして、ラウンドが進行して全ラウンドが終ると、トラベリング・スコアを集めて、マッチポイントをつけて、レキャップに記入し集計して順位を出しゲームが終了します。

コンピュータを使用してスコアを集計する場合には、ピックアップスリップにスコアを記入してもらいラウンドごとに回収しコンピュータに入力します。すべてのスコアを入力し終わったら計算させて順位をプリンターに印刷させます。

7. 奇数ペアの処理

参加ペア数が奇数になると、あるテーブルの相手が必ず空席になります。最初に空席になったペア番号を「ファンタム・ペア (Phantom Pair)」として、ゲームを進行します。

ファンタム・ペアは、どの番号を選んでもゲーム上は差しつかえありませんが、動きまわる番号のペアをファンタムにすると、対戦がお休みになるテーブルが移動して混乱することがありますので、ステイショナリの番号をファンタムにしておき、そのテーブルに行くと休みになると決めておけば混乱しません。また、レキャップに記入する際も空欄が左上から右下に一直線に並びますのでチェックしやすくなりますので、余程の理由のないかぎり、ステイショナリのペア、あるいは最終番号のペア（殆んどの場合ステイショナリになっています）をファンタム・ペアとします。

8. 遅刻ペアの処理

遅れて来たペアは参加させないのが原則です。いろいろな事情で遅れて来たペアにも参加させるときは次のようにします。

それまでの参加ペア数が奇数なら、ファンタム・ペアの番号を与えます。

偶数ペアの時でも、第 2 ラウンドの始まる前であれば、ゲームの進行をさまたげずにテーブルを増やすことができます。連盟で販売しているガイドシートには、A、B テーブルというのが附属しています。

例えば、12 ペア用だと最後のテーブル番号の No. 6 に No. 6A と No. 6B とがあり No. 6 に代えて、No. 6A と No. 6B の 2 つのテーブルに分け、ファンタム・ペアを入れます。そしてこの 2 つのテーブル間でボードをリレイしてプレイします。(6B のテーブルは、奇数だとファンタム・ペアになるので、実際にリレイボードは必要ありません)

9. アペンディックス・ムーブメント (Appendix Movement)

ハウエルのゲーム開始後、テーブルを増やす必要が出来た場合のために「アペンディックス・テーブル」があります。

前に説明した A,B テーブルも、アペンディックスしたのですが、理論上は動くペア同志の対戦するテーブルには全てつけられます。

アペンディックスではテーブルを AB に分け、もともといたペアを A の NS と B テーブルの EW に分けます。追加のペアを A テーブルの EW と、B テーブルの NS にします。

アペンディックスの方法は、文章で説明するよりも図 7 の No.6 テーブル (Rd.1 の 21-22 ボード) をご覧になれば、お分かりいただけます。さらに図 8 は、図 7 の No.5 テーブル (Rd.1 の 17-18 ボード) をアペンディックスしたのですが、このようにステイショナリーがいる No.1 以外のテーブルはアペンディックスすることが可能になります。

アペンディックスの必要性は、遅刻者などのためにテーブルを増やす必要からきた緊急の場合だけとは限りません。例えば、6 テーブル、11rd、22bds は少なすぎるが、33bds で

は多すぎる……という場合に、5 テーブル、9rd、27bds をアペンディックスして 6 テーブルとするためなどが考えられます。

図 8：12 ペア ハウエルのマスターシート（11 ラウンド、22 ボード）

rd/bds	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22
1	12-1		11-6				9-5	3-2	8-10		7-4
									(8-15/16-10)	(7-13/14-4)	
2	8-5	12-2		1-7				10-6	4-3	9-11	
	(8-13/14-5)									(9-15/16-11)	
3		9-6	12-3		2-8				11-7	5-4	10-1
		(9-13/14-6)								(10-15/16-1)	
4	11-2		10-7	12-4		3-9				1-8	6-5
	(11-15/16-2)	(10-13/14-7)									
5	7-6	1-3		11-8	12-5		4-10				2-9
	(1-15/16-3)	(11-13/14-8)									
6	3-10	8-7	2-4		1-9	12-6		5-11			
		(2-15/16-4)	(1-13/14-9)								
7		4-11	9-8	3-5		2-10	12-7		6-1		
			(3-15/16-5)	(2-13/14-10)							
8			5-1	10-9	4-6		3-11	12-8		7-2	
			(4-15/16-6)	(3-13/14-11)							
9			6-2	11-10	5-7		4-1	12-9			8-3
			(5-15/16-7)	(4-13/14-1)							
10	9-4				7-3	1-11	6-8		5-2	12-10	
					(6-15/16-8)	(5-13/14-2)					
11		10-5			8-4	2-1	7-9		6-3	12-11	
					(7-15/16-9)	(6-13/14-3)					

10. スリークォーター・ハウエル（Three-Quarter Howell）

このムーブメントは 8 テーブル以上のハウエルで、ラウンド数を減らして総当りを一部省略したもので、参加ペアは完全なハウエルの場合とちがって数ペアとは対戦しません。

11. ショート・ハウエル（Short Howell）

総当りを犠牲にしてラウンド数を減らしている点でスリークォーター・ハウエルと同じです。短時間でゲームを終らせるために普通 26 ボードを標準としているのに対し、22 ボードぐらいで終るようにしたものを言います。

第3章 ミッチェル (Mitchell)

参加ペア数が多くなってくると、スリークォーター・ハウエルでも間に合わなくなり、ミッチェル・ムーブメントを採用した方が簡単になります。7 ～ 10 テーブルが普通その境目です。

クラブでは 6½ テーブル以下はハウエル、7 テーブル以上はミッチェルなどと予め決めておいた方が、その都度迷わないですみ簡単でしょう。

1. ミッチェルの原則「Boards down, pairs up」

N-S 側のペアは、テーブルから動きません。E-W 側のペアは、ラウンドが終了すると、数の多い方のテーブルへと動き、ボードは逆に数の少ない方のテーブルへと動かします。

この「Boards down, Pairs up」はミッチェルの動き方の基本ですから、よく覚えておいて下さい。「Boards down」とは「ボードをテーブル番号の少ないテーブルの方へと動かす」との意味です。

2. 2 フィールド (Two Fields)

ミッチェルの特徴は N-S 側、E-W 側の 2 つのグループに分かれることです。

N-S 側のペアは、E-W 側のペアと対戦し、他の N-S 側のペアとスコアを比較しますが対戦はしません。同様に E-W 側も、N-S 側のペアと対戦し、他の E-W 側のペアとスコアを比較しますが対戦はしません。

3. ミッチェルの準備

テーブルは No. 1 から始めて、「時計廻りに」最後のテーブルが No. 1 の前にくる輪になるように配置します。

各ペアのペア番号は、N-S、E-W ペア共に最初に座ったテーブル番号をそのまま付けます。つまり同じ番号のペアが N-S、E-W に各々 1 ペアずついます。時には E-W に N-S の番号に引き続く位の番号を与えることもあります。

ラウンド数は普通、テーブル数と一致しますので、その試合でプレイする予定のボードをラウンド数から逆算して、各テーブルに置くボード数を決めます。

例えば、7 テーブルのミッチェルの時は、次の通りボードを配置します。

bds 数/Table	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	No. 6	No. 7
21 ボード	1 - 3	4 - 6	7 - 9	10 - 12	13 - 15	16 - 18	19 - 21
28 "	1 - 4	5 - 8	9 - 12	13 - 16	17 - 20	21 - 24	25 - 28

4. 奇数テーブル

奇数テーブルのときの進行は簡単です。

準備は先に説明した通りにして、第2ラウンド以後「Boards down, Pairs up」をつづけ、ボードとペアが元のテーブルの一つ手前まで来たら終わります。

マスターシートも、原則が理解できれば誰にでも書けます。図9参照。

図 9：7 テーブル ミッチェル

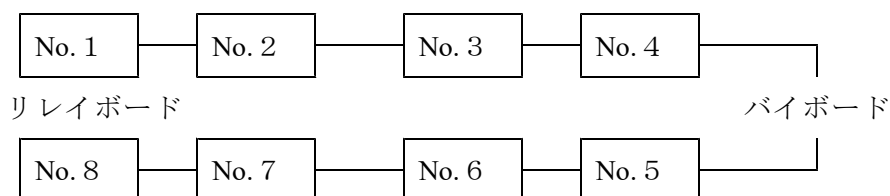
rd/bds	1-3 1-4	4-6 5-8	7-9 9-12	10-12 13-16	13-15 17-20	16-18 21-24	19-21 25-28
1	1-1	2-2	3-3	4-4	5-5	6-6	7-7
2	7-6	1-7	2-1	3-2	4-3	5-4	6-5
3	6-4	7-5	1-6	2-7	3-1	4-2	5-3
4	5-2	6-3	7-4	1-5	2-6	3-7	4-1
5	4-7	5-1	6-2	7-3	1-4	2-5	3-6
6	3-5	4-6	5-7	6-1	7-2	1-3	2-4
7	2-3	3-4	4-5	5-6	6-7	7-1	1-2

5. 偶数テーブル

偶数テーブルのミッチェルを、奇数テーブルの時と同じように進行させると、半分進行した所で E-W ペアは、既にプレイしたボードを 2 度プレイすることになります。そこで、ボードの配置か、動き方のどちらかで調整する必要があります。

5-1. リレイ・ミッチェル (Bye and Relay Mitchell)

リレイ・ミッチェルは、No. 1 と最大テーブルの間でボードをリレイし、テーブルの間 (8 テーブルなら No. 4 と No. 5 の間) に休みのボード (bye board) を置きます。



この様に配置して、第 2 ラウンド以後は、「Boards down,Pairs up」で進行します。

図 10 は、8 テーブル (16 ペア) のリレイ・ミッチェルのマスターシートです。

図 10：8 テーブル リレイ・ミッチェル

rd/bds	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24
1	1-1 8-8	2-2	3-3	4-4	bye	5-5	6-6	7-7
2	7-6	1-8 8-7	2-1	3-2	4-3	bye	5-4	6-5
3	6-4	7-5	1-7 8-6	2-8	3-1	4-2	bye	5-3
4	5-2	6-3	7-4	1-6 8-5	2-7	3-8	4-1	bye
5	bye	5-1	6-2	7-3	1-5 8-4	2-6	3-7	4-8
6	4-7	bye	5-8	6-1	7-2	1-4 8-3	2-5	3-6
7	3-5	4-6	bye	5-7	6-8	7-1	1-3 8-2	2-4
8	2-3	3-4	4-5	bye	5-6	6-7	7-8	1-2 8-1

5-2. スキップ・ミッチェル (Skip Mitchell)

スキップ・ミッチェルの準備は、普通のミッチェルと同様に No. 1 から順にボードを配置し「Boards down, Pairs up」で動いて行きます。

ラウンド数(テーブル数)の半分が終了した所で(8 テーブルなら 4 ラウンド終了時) E-W ペアを 1 テーブルとばして動かします。(Skip one table)

次のラウンドからは、再び普通に動いて行きます。

最終ラウンドには最初に対戦した相手と再戦しますが普通はラウンドカットします。

ミッチェルでは N-S ペアは常にボードを番号順にプレイします。

第 11 図は 8 テーブルのスキップ・ミッチェルのマスターシートです。

図 11 : 8 テーブル スキップ・ミッチェル

rd/bds	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24
1	1-1	2-2	3-3	4-4	5-5	6-6	7-7	8-8
2	8-7	1-8	2-1	3-2	4-3	5-4	6-5	7-6
3	7-5	8-6	1-7	2-8	3-1	4-2	5-3	6-4
4	6-3	7-4	8-5	1-6	2-7	3-8	4-1	5-2
(EW ペア : スキップ ワン・テーブル)								
5	5-8	6-1	7-2	8-3	1-4	2-5	3-6	4-7
6	4-6	5-7	6-8	7-1	8-2	1-3	2-4	3-5
7	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-1	1-2	2-3
8	2-2	3-3	4-4	5-5	6-6	7-7	8-8	1-1

6. アペンディックス・ミッチェル (Appendix)

アペンディックス・ミッチェルは、多数のペアが普通の数のボード (21 ~ 26) をプレイし、しかも全ペアが全ボードをプレイするように考案されました。

どんなテーブル数でもラウンド数は 7、11、13 の特定のラウンド数になります。

このムーブメントは普通のミッチェルとはちがう準備と進行が必要です。

N-S、E-W の両グループの大多数のペアは動き、残りの少数のペアがステイショナリーになります。

7 テーブルを基準にした 20 ペアの場合について説明しますので図 12 のマスターシートを参考にして下さい。

2 ~ 4 ボードを基本テーブルに順番にセットし、番号の一つ小さいテーブルへラウンドごとにボードを移します。

テーブル 8、9、10 は各々 1、2、3 と向い合った位置に置き、8-1、9-2、10-3 の間でボードをリレイします。アペンディックス・テーブルの N-S ペアとそれとリレイするテーブルの E-W ペアが各々ステイショナリーになります。E-W の 4 ~ 10 番ペアは普通のミッチェルと同様に動き 10 番から 4 番テーブルへ移動し 1 ~ 3 番テーブルをとばします。

N-S の 1 ~ 7 番ペアは E-W と同じ方向に 1 番から 7 番テーブルを 1 テーブルずつスキップして動き、8 ~ 10 番テーブルには行きません。

図 12：7 テーブル アペンディックス・ミッチェル

rd/bds	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21
	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28
1	1) 1-1 8) 8-8	2) 2-2 9) 9-9	3) 3-3 10) 10-10	4) 4-4	5) 5-5	6) 6-6	7) 7-7
2	7) 5-6	1) 6-1 8) 8-7	2) 7-2 9) 9-8	3) 1-3 10) 10-9	4) 2-10	5) 3-4	6) 4-5
3	6) 2-4	7) 3-5	1) 4-1 8) 8-6	2) 5-2 9) 9-7	3) 6-3 10) 10-8	4) 7-9	5) 1-10
4	5) 6-9	7-3	1-4	1) 2-1 1) 8-5	2) 3-2 9) 9-6	3) 4-3 10) 10-7	5-8
5	4) 3-7	4-10	5-9	6-10	7-1	1-2	2-3
6	3) 7-3 10) 10-5	1-6	2-7	3-8	8-4 4-9	9-5 5-1	10-6 6-2
7	2) 4-2 9) 9-10	5-3 10-4	6-5	7-6	1-7	8-10 2-8	9-4 3-1 8-9

7. スクランブルド・ミッチェル (Scrambled)

デュプリケートのフィールドについて厳密に言えば「どのボードをどのペアと対戦したか」ということまで考えなければなりません、とりあえずフィールドが大きい程公平化が図れると単純に考えます。

「14 ペアのハウエルと、7 テーブルのミッチェルではどちらがより公平でしょうか？」もちろん、前者のハウエルです。しかし、8 テーブルを超えるとラウンド数の都合でミッチェルにせざるを得ません。受付時にカード・ドロウ、シード等で N-S、E-W といくら公平に配分したつもりでも完全とはいえません。そこでスクランブルド・ミッチェルで時々 N の向きを変え、動いている方のペアを N-S にします。「Arrow North, Arrow East」とディレクターが指示しているのがこれです。対戦相手が変わる訳ではありませんが、比較する相手が変わりますので若干の公平化が図れます。

スクランブルドの時は、必ず N-S、E-W を通して番号を付けて下さい。

また、アローの向きもでたらめではなく一定の規則があり、これもマスター・シートに示されています。

8. 奇数ペアの処理

参加ペア数が奇数の時は、いわゆるハーフテーブルができます。ディレクター泣かせですが、処理の方法は色々あります。

- (1) 最後のテーブルの N-S をファンタムペアにして普通に進行させる方法
- (2) ローバー・ペアを入れる方法
- (3) 1 ½ テーブル・アペンディックスを使用する方法

8-1. ローバー・ペア (Rover Pair)

前項で説明した奇数ペアの処理方法の一つにローバー・ペアを入れる方法があります。図 13 にローバー・ペアを入れてみましょう。ローバー・ペアには N-S の一番後のペア番号を与えます。N-S の No. 8 は第 1 ラウンドは休み、次に No. 2 の N-S へ入ります。追い出された N-S の No. 2 はそのラウンドは休みになり、次のラウンドで元の位置に戻ります。以下、4-NS、6-NS、1-NS、3-NS、5-NS と動きまわって行きます。ボードも対戦相手も異っている事を確認して下さい。

ローバーの位置はマスターシートから見付けて行くことができますが、ミッチェルのマスターシートには、ローバーの位置が示してあります。

パソコンを使用しているときには、ローバー・ペア用のガイドスリップを印刷させて使用します。

15 テーブル以上になるとプレイできるラウンド数に制限のある場合があるので、注意して下さい。

図 13 : 7 テーブル ミッチェル

rd/bds	1-3 1-4	4-6 5-8	7-9 9-12	10-12 13-16	13-15 17-20	16-18 21-24	19-21 25-28	bye
1	1-1	2-2	3-3	4-4	5-5	6-6	7-7	8
2	7-6	1-7	(2)-1	3-2	4-3	5-4	6-5	2
3	6-4	7-5	1-6	2-7	3-1	(4)-2	5-3	4
4	5-2	(6)-3	7-4	1-5	2-6	3-7	4-1	6
5	4-7	5-1	6-2	7-3	(1)-4	2-5	3-6	1
6	(3)-5	4-6	5-7	6-1	7-2	1-3	2-4	3
7	2-3	3-4	4-5	(5)-6	6-7	7-1	1-2	5

ローバー・ペアは()の位置に入ります。

8-2. 1 ½ テーブル・アペンディックス (Appendix)

このムーブメントは、テーブル数から 1½ を引いた数を基本テーブルにします。

基本テーブルのミッチェル・ムーブメントを使い、偶数ならスキップ・ミッチェルを使います。

残ったテーブルの番号は基本テーブルの次の番号となり、このテーブルは 1 番テーブルとボードをリレイします。

更に残ったペアはアペンディックス・テーブルの次の番号の E-W ペアとなり、最初のラウンドは休みになり、次のラウンドは、1 番テーブルに動きます。E-W ペアは各々自分より 1 番多い番号のペアを追って動きますからアペンディックス・テーブルと 1 番のテーブルの間で 1 回休むことになります。

ボードとペアの動きは通常のミッチェルと同じですが、E-W ペアのうち 2 ペアは休みがないのでスコアを調整する必要があります。

図 14 : 8 ½ テーブル アペンディックス・ミッチェル

rd/bds	1-3 1-4	4-6 5-8	7-9 9-12	10-12 13-16	13-15 17-20	16-18 21-24	19-21 25-28	bye
1	1-1 8-8	2-2	3-3	4-4	5-5	6-6	7-7	9
2	7-6	1-9 8-7	2-1	3-2	4-3	5-4	6-5	8
3	6-4	7-5	1-8 8-6	2-9	3-1	4-2	5-3	7
4	5-2	6-3	7-4	1-7 8-5	2-8	3-9	4-1	6
5	4-9	5-1	6-2	7-3	1-6 8-4	2-7	3-8	5
6	3-7	4-8	5-9	6-1	7-2	1-5 8-3	2-6	4
7	2-5	3-6	4-7	5-8	6-9	7-1	1-4 8-2	3

9. 間違えたときの善後策

ムーブメントを間違えたら、まずお手上げで 1 からやり直す他はないものと思って下さい。だからこそ、ディレクターは参加者にラウンドごとに対戦相手とプレイするボードが正しいかどうかを確認させる必要があります。

間違いには色々なケースがあり、善後策をいちいち書き切れませんが、基本的には

- (1) いったんプレイしたボードはキャンセルしない。
- (2) 同じ相手と二度対戦することがあっても仕方がない。
- (3) プレイが不可能なときは（先に片方がやっちゃっている場合等）ニュートラルボード（アベレージ処理）にする。

の線にそって処理します。

具体的な対処の仕方については、付録を参照して下さい。

第4章 採点と集計

1. 採点方法

ペア戦の採点方法には次の4つの方法があります。(個人戦も同じです)

- (1) マッチポイント (Match Point)
- (2) ヒューストントライアル (Houston Trial)
- (3) IMPスコアリング (IMP Scoring) (カルカッタ (Calcutta) と呼びます)
- (4) トータルポイント (Total Point)

採点方法の違いではありませんが、対戦相手が順位の近い同士になるスイスペア戦、最終順位がストラト毎に順位が決まるストラティファイド・ペア戦があります。

2. マッチポイント (Mach Point)

採点で一番多く使われている方法がマッチポイント方式です。マッチポイント (以下略して mp とします) はブリッジを知らなくてもつけられます。

一つのボードについて、N-S 側でいちばん成績の悪いつまりビリのペアを 0 点とし、ビリから 2 番目のペアに 1 点を、以下成績の良い順に 1 点ずつ多く mp を与えます。トップ・スコア (一番良い成績) の N-S のペアに与える mp はそのボードがプレイされた回数よりも 1 だけ少ない値となります。(同点の時は ½)

スコアが 1,000 点差でも 10 点差でもランク差が同じなら、マッチポイントの差も同じになります。

3. ハウエルのマッチポイント

解り易いように、例をあげて説明します。

図 18 は、6 テーブル (12 ペア) ハウエルで行われたセクション C のボード番号 9 のトラベリング・スコアです。

まず N-S 側から mp をつけていきます。N-S 側のビリは No. 12 ペアの -50 点です。mp は 0 とします。

次に下から 2 番目は No. 1 ペアの 170 点で 1mp、次が No. 7 ペアと No. 10 ペアの 420 点で mp は $(2 + 3) \div 2 = 2x$ ずつ (x は 0.5 を意味します) 次が 450 点とった No. 2 のペアで 4mp、最高がトップの 800 点を取った No. 5 ペアで 5mp となります。このトップをとったペアに与えられる mp は比較するとペアの数 (この例では 6) から 1 を引いた数 (この例では $6 - 1 = 5$) となります。

次に、E-W 側の mp をつけます。

E-W 側も同様に、E-W 側から見た得点でつけてもいいのですがそのボードのトップ・スコアから、N-S 側の mp を差し引いて行くのが簡単です。従って、No. 11 は 1mp の取られだから 4mp の獲得、No. 9 は 4mp の取られだから 1mp の獲得、以下、No. 6 は 0mp、No. 8 は $2x$ mp、No. 4 は $2x$ mp、No. 3 は 5mp となります。

N-S 側の mp をつけ、それに対応する E-W 側の mp をつけるのを「裏を出す」と言います。N-S、E-W 両側の mp をつけ終わったら、各々の側について別々に mp を合計し、つけ間違いの無いことを確かめます。図 15 の場合は、 $(0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5) = 15$ になります。こうして、mp のつけ間違いの無いことを点検したら、このスコアを集計用紙 (レキャップ・シート) に転記し、そのゲームでプレイした全ボードの合計点を各ペア (または、各プレイヤー) ごとに集計し、合計 mp の多い人から、1 位、2 位……と順位をつけます。なお、参加者の上位 35% のペアが入賞者になり、マスターポイントが与えられます。

図 15 : トラベリング・スコア

OFFICIAL TRAVELING SCORE								
SECTION C					BOARD NO 9			
N-S Pair	CON- TRACT	B y	M A D E	D O W N	SCORE		E-W Pair	Match Points
					N-S	E-W		
1	1S	N	4		170		11	1
2	4H	S	5		450		9	4
3								5
4								2x
5	5Cx	W		3	800		6	5
6								0
7	4H	S	4		420		8	2x
8								2x
9								1
10	4S	N	4		420		4	2x
11								4
12	4H	S		1		50	3	0
13								-----
14								15 15
15								
16								

4. ミッチェルのマッチポイント

ミッチェルの mp のつけ方も、ハウエルと原則は同じです。

N-S 側の得点を基準にして、mp をつけて、E-W 側の裏を出します。

図 16 の場合は、E-W 側も No. 1 ～ No. 9 のペア番号がついていますが、場合によっては、No. 10 ～ No. 18、あるいは No. 11 ～ No. 19 とすることもあります。

図 16 : トラベリング・スコア

OFFICIAL TRAVELING SCORE								
SECTION C						BOARD NO 9		
N-S Pair	CON- TRACT	B y	M A D E	D O W N	SCORE		E-W Pair	Match Points
					N-S	E-W		
1	3NT	W	4	1	50	430	9	5
2	4S	W	4			420	2	6x
3	4S	W	4			420	4	6x
4	4S	W	6			480	6	1x
5	6S	W					8	8
6	4S	W	5			450	1	3x
7	6S	W	6			980	3	0
8	5S	W	5			450	5	3x
9	4S	W	6			480	7	1x
10								---
11								36
12								
13								
14								
15								
16								
17						1		4x
18						2		1x
19						3		8
20						4		1x
21						5		4x
22						6		6x
23						7		6x
24						8		0
25						9		3
26						10		---
27						11		36
28						12		
29						13		
30						14		
31						15		
32						16		

5. 数の少ないのがよいスコア？（the lower the better）

正式には E-W 側も裏を出して集計すべきなのですが、ミッチェルの場合はそのまま集計し全部を合計してから裏を出していますし、単に順位をつけるだけなら裏も出さずに E-W 側に関しては、mp の少ない順に順位をつけることも出来ます。

しかし、the lower the better というのはあくまで集計上の便法であって、集計後は裏を出して、E-W も the higher the better に修正します。

アメリカでは、1 ボードごとに裏を出していますので、アメリカの人が日本のゲームに参加するとちょっと戸惑うようですが、集計するときは日本式の方が簡単です。

6. トップ・スコアとアベレージ

各ボードのトップ・スコアは、そのボードをプレイした回数から、1 を引いたものになります。

アベレージは、トップ・スコアの 2 分の 1 ですから、そのゲームのアベレージは、1 ボードのアベレージにプレイしたボード数を乗じたものになります。

7. 1 ボードの価値

同じゲームでは各々のボードの価値は同じでなければなりません。

ボード価値が同じということはトップ・スコアが同じということです。

マスターシート（図 7、図 9、図 10、図 11）を各々、ご覧下さい。時間がなくて 1 ラウンド残して終りにすると、図 7 と図 10 ではボードによってプレイする回数が異って来ますから、ハウエルとリレイ・ミッチェルは途中で打ち切れないことがこのマスターシートを見ると判ります。

つまり、バイ・ボードやリレイ・ボードのあるムーブメントは途中で切れないということになります。

奇数のミッチェルとスキップ・ミッチェルは途中で打ち切れますが、これもハーフ・テーブルの場合は出来なくなります。

ハーフ・テーブルのときローバーを入れるのはこのためです。

8. スコアの切り上げ（Factorized up）

ハーフテーブルのため、プレイしたボード数が異なる場合が出て来ますが、このような場合スコアを切り上げてプレイした回数の不足分を修正します。1 ～ 2 ペアだけ切り下げればいい場合略式に切り下げますが、公式記録としては切り上げが正しい方法です。

切り上げの計算は他のペアが 10 回プレイしており、そのペアが 9 回の時は 10/9 を掛けます。

9. スコアの端数処理

スコアを切り上げると小数点以下の数字が出て来ることがあります。この場合、小数点以下 3 位を 4 捨 5 入して小数点以下 2 位の値にします。

10. 順位の決定

E-W 側の裏を出し「the higher the better」に修正して合計点を計算し、切り上げ、端数処理をして順位を決定します。

順位は合計点の多い者が上位になりますが、同点の場合には同順位とします。

ミッチェルのように 2 フィールドのときは、N-S 側、E-W 側各々別のグループとして順位をつけます。

11. パーセンテージ・ゲーム

2 フィールド、又は 2 セクション以上に分かれているゲームについて、全体として順位を出すことがあります。

このときは、各フィールドの各ペアの得点を同じ条件に合わせてから順位をつけます。

これを「パーセンテージ・ゲームで順位を決める」と言います。

12. ニュートラル・ボード

バイ・テーブル等のムーブメントの都合上プレイ出来なかったのではなく、何等かのミスでプレイできなかったボードは、該当する 2 ペアに関してニュートラル扱いとします。

ニュートラル・ボードのスコアのつけ方には 2 通りがあります。

(1) ニュートラルの対戦を除外して、mp をつけます。次に各ペアの mp を本来の mp に切り上げます。

本来トップ・スコアが 5 点の所、一回ニュートラルになったため、4 点になったとすれば、5 / 4 に各々 mp を切り上げます。ニュートラル・ペアの mp は、調整点を与えます。

(2) ニュートラルの対戦を除外して、mp をつけます。次に各ペアの mp にニュートラルの回数の 0.5mp を加えます。(1 回なら 0.5mp、2 回なら 1mp)

ニュートラル・ペアには平均点を与えます。図 16 を参照して下さい。(1)の方が正しいやり方ですが、(2)の方法で処理した方が簡単で合計点もピッタリ合いますから、ウィークリーゲームではこれを採用しています。

図 17：トラベリングスコアシート

OFFICIAL TRAVELING SCORE								
SECTION					BOARD NO 3			
N-S Pair	CONT- RACT	B y	M A D E	D O W N	SCORE		E-W Pair	Match Points
					N-S	E-W		
1	1S	N	4		170		11	2x
2	4H		5		450		9	3x
3		S						3x
4								2x
5	5Cx	W		3	800		6	4x
6								x
7	4H	S		2		100	8	x
8								4x
9								1x
10	Neutral						4	2x
11								2x
12	4H	S		1		50	3	1x
13								-----
14								15 15
15								
16								

13. ハンドが入れ替ったボード

プレイの途中でハンドが入れ替ったボードがあった場合には、付録に示す手順に従って処置します。

14. 調整スコアのつけ方

スコアを調整する基本は、損害分の補償に留めるということに尽きます。「もっと取れたかも知れない」との言い分は認めません。

全く何の責任もないペアのニュートラルボードのスコアは、

(1) 他のボードでの平均点に相当する mp

(2) 60 %に相当する mp

以上の2つの内、大きい方の mp を与えます。

一方、責任のあるペアに対しては、

(1) 他のボードでの平均点に相当する mp

(2) 40 %に相当する mp

以上の2つの内、小さい方の mp を与えます。

それぞれアベレージプラス、アベレージマイナスと称します。

マッチポイント以外の採点の場合については「ハンドブック」を参照して下さい。

15. ヒューストン・トライアル (Houston Trial)

この方法は IMP によるペア戦とでも言えばよいでしょう。

IMP 戦のスコアはチームメイトとスコアを比較しますが、ヒューストン・トライアルでは、そのボードの平均点がいわばチームメイトのスコアになり、これと比較して IMP を出します。

図 18 を例に説明しますと、まず極端なスコアが出ない様にトップとボトムスコアを除き、残りのスコアの平均を出すと、N-S + 190 になります。

図 18 : トラベリングスコアシート

OFFICIAL TRAVELING SCORE								
SECTION A						BOARD NO 4		
N-S Pair	CONT- RACT	B y	M A D E	D O W N	SCORE		E-W Pair	Match Points
					N-S	E-W		
1	3NT	N	3		600		3	
2	2D	N	2		90		15	
3								
--4-	-4Sx--	-S	--	-2	----	-500	--5-	-
5								
6								
7	2S	S	3		140		13	
8	3NT	N		2		200	6	
9								
10								
11								
12	3NT	N	4		630		11	
13								
14	4S	N		1		100	9	
15								
-16-	-2Cx--	-E	--	-3	-800	----	-10-	-

除外スコア

除外スコア

各ペアはこのスコアと自分のスコアと比較して IMP を出します。

ペア No.	スコア差	IMP 差
1	+ 410	+ 9
2	- 100	- 3
3	- 410	- 9
4	- 690	- 12
5	+ 690	+ 12
6	+ 390	+ 9
7	- 50	- 2
8	- 390	- 9
9	+ 290	+ 7
10	- 610	- 12
11	- 440	- 10
12	+ 440	+ 10
13	+ 50	+ 2
14	- 290	- 7
15	+ 100	+ 3
16	+ 610	+ 12

こうして、一つのペアと対戦したラウンドの全ボードの IMP を合計し、その差を VP に換算します。そして、この合計 VP で順位を決めます。この方法は各ペア間でプレイするボードがあまり少ないと試合の意味が薄れますし、また一つのボードをプレイしている回数が少ないと妥当な標準のスコアを出す点で好ましくありません。

J C B L 競技会では 6 ～ 9 テーブルを 1 つのセクションとし、11 ～ 17 ラウンドを 2 日間で行い、1 ラウンド 4 ～ 8 ボードとなるようにしています。

16. IMP スコアリング

完全な IMP 戦で比較する相手は同じボードをプレイした全ペアになります。

図 19 で説明しますと、No. 1 のペアは No. 4 ボードで 55 点の獲得となり、No. 3 のペアは 55 点の失点になります。以下、各ペアについて同様に計算します。

ペア No./	比較ペア No.	スコア差	IMP 差
1	2	+ 510	11
1	4	+ 1100	15
1	7	+ 460	10
1	8	+ 800	13
1	12	- 30	- 1
1	14	+ 700	12
1	16	- 200	- 5
合 計	—	—	55

手計算しか方法が無かったときには採点が大変なので参加者の多い競技会では行われませんでした。コンピュータで採点する手段が実用化されたので、今後はこの方法で採点されることが多くなるでしょう。また、参加者の少ないゲームですと、トップの mp が 1 や 2 では張合いがありませんので、この方法で採点することをお勧めします。

図 19：トラベリングスコアシート

OFFICIAL TRAVELING SCORE								
SECTION A						BOARD NO 4		
N-S Pair	CONT- RACT	B y	M A D E	D O W N	SCORE		E-W Pair	Match Points
					N-S	E-W		
1	3NT	N	3		600		3	
2	2D	N	2		90		15	
3								
4	4Sx	S		2		500	5	
5								
6								
7	2S	S	3		140		13	
8	3NT	N		2		200	6	
9								
10								
11								
12	3NT	N	4		630		11	
13								
14	4S	N		1		100	9	
15								
16	2Cx	E		3	800		10	

17. トータルポイント(Total Point)

前項の IMP スコアリングで説明したスコア差を集計して採点します。

18. コンピュータを利用した採点と結果の出力

パソコンとスコア集計ソフトを利用すると、これまでに説明した計算を自動的に行ってくれます。

ゲームが開始された時点で、参加ペア数・ボード数・ラウンド数・ムーブメントの種類などを指定します。(ムーブメントの種類によってはパソコンのファイルに登録してないものもあり注意して下さい)

エントリー用紙により参加ペアの氏名を入力し、ピックアップスリップによりスコアを入力して計算させれば、順位表などの結果をすぐに印刷してくれます。

スコアを入力 1 分後には結果を発表することが出来て大変便利です。

順位表もペア No.順と順位順のそれぞれを印刷してくれます。

更にペア毎のプライベートスコアシート、トラベリングスコアシートなども作成してくれます。

19. その他の形式のゲーム

採点は通常、マッチポイント方式ですが対戦相手の決め方や順位の付け方を工夫したゲームがあります。

(1) スイス・ペア(Swiss Pair)

各ラウンドごとに全フィールドで同一ハンドを一斉にプレイし採点して各ペアのそれまでのスコアを集計して順位を付けます。

採点に際しては各ボードのマッチポイントを集計してそのラウンドの平均獲得パーセンテージを求め、VP に変換します。

その順位の近いペア同士が次のラウンドに対戦します。

ボードの準備や採点をその都度しなければならないので、ゲームの運営には手がかかります。

類似のゲームとして、各ラウンドごとに同一ハンドを一斉にプレイして採点してその結果を公表する「バロメータ (barometer)」と称するゲームもあります。

(2) ストラティファイド・ペア(Stratified Pair)

順位の付け方がフライト別順位になっています。

この形式の特徴は、下位のフライトのペアが上位のペアとも対戦することが出来、かつ順位は同一のフライトのペアの中で付けられることです。(ストラトとは「同じ層」を意味します)

- (1) 参加者のマスターポイント或いはシードポイントの保持高に応じて、参加ペアをフライト分けします。このフライト分けの条件は前もって公開しておきます。
- (2) フライトの異なるペアが同一のセクションでプレイします。
- (3) 3つのフライトとした場合 (A～C)、フライト A の順位は全参加ペアを対象にし、フライト B は A を除いた B と C のペアを対象とし、フライト C は単独で順位を付けます。
- (4) 対戦相手が公平になるように考慮します。

例えば、フライト A の特定のペアがフライト C のペアと多く対戦したりしないようにゲーム開始時にマスターシートをよく参照してフライト毎の各ペアの座り方を調整します。各フライトの参加者比率に合わせてバランスをとり、フィールドの均一化を図ります。

20. チームオブペア

ゲームの参加者が少なく 4 ペアの時には、ハウエルのムーブメントは使えません。

また、0 点、1 点の mp ではゲームの興味も湧きません。そこでチーム戦の採点方法である IMP により採点するチームオブペアの方式がよいでしょう。

ラウンド毎にペア単位でチームを組み替えて対戦します。

2 テーブルのムーブメントは容易に作れますので準備しておきます。

5 ペアの場合には 3 テーブルのハウエルのムーブメントを使えば簡単にチームオブペアが出来ます。

各ラウンドに 4～8 ボードをリレイしながらプレイし、スコアをプライベート・スコアシートに記入します。プレイが終了したら EW ペアが他のテーブルに移動して NS ペアとスコアを比較します。

「IMP を合計」する方法と「ラウンド毎に IMP 差を VP に換算して VP を合計」して順位をつける方法とがあります。

4 ペアのテーブルガイドシート

テーブル 1			
Rd	NS	EW	ボード
1	4	1	1 - 7 / 1 - 8
2	4	2	8 - 14 / 9 - 16
3	4	3	15 - 21 / 17 - 24

テーブル 2			
Rd	NS	EW	ボード
1	3	2	1 - 7 / 1 - 8
2	1	3	8 - 14 / 9 - 16
3	2	1	15 - 21 / 17 - 24

各ラウンド終了後 EW ペアは他のテーブルに移動してスコアを出し、テーブル 2 では NS と EW が座る位置を交替し次のラウンドを開始します。

21. J C B L 競技会運営規則

J C B L が認可しているゲームを開催する場合、その開催条件等については競技会運営規則に定められています。

ゲームのクラス毎にプレイしなければならない最低ボード数とか、ストラティファイドペアの最下位フライトの最少ペア数とかが規定されています。詳細については同規則を参照して下さい。

また、J C B L ハンドブックには一般会員対象の規定類も掲載されていますので併せて参照して下さい。コンベンションの使用制限やアラート規定などについて記述されています。

第5章 個人戦 (Individual)

個人戦はペアの対戦を元に、1 ラウンドまたは 1 ボードごとにパートナーを変えてプレイします。全参加者とパートナーを組み、全参加者を相手に対戦するので、クラブの親善試合やホームパーティに適した方法です。

1. 採点方法

各プレイヤーごとに集計する以外はペア戦と変わりません。マッチポイント、ヒューストン・トライアル、IMP スコアリングのどの採点方法でも行えます。

2. ムーブメント

個人戦のムーブメントには規則的なものと不規則なものがありますが、理想的には全プレイヤーと 1 回パートナーを組み、相手方として 1 回は右手で 1 回は左手の計 2 回対戦します。

3. マスターシート

ウィークリーゲームでの個人戦は、28 人ぐらいが限度ですが、8 人から 28 人までの内、出来ないムーブメントがあります。

なお、マスターシートのプレーヤ番号は、左から N, S, E, W の位置を示します。

図 20 : 8 人用 インディビデュアル

1	2	3	4	5	6	7
8-1-6-2 5-7-3-4						
	8-2-7-3 6-1-4-5					
		8-3-1-4 7-2-5-6				
			8-4-2-5 1-3-6-7			
				8-5-3-6 2-4-7-1		
					8-6-4-7 3-5-1-2	
						8-7-5-1 4-6-2-3

個人戦は一般に行われないので、当マニュアルではムーブメントのマスターシートを省略してあります。

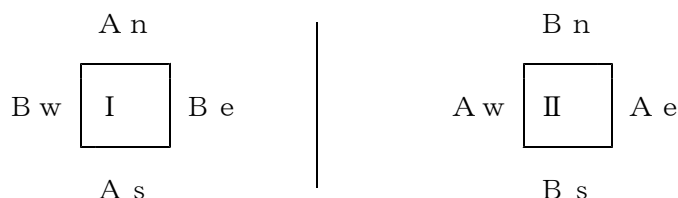
必要な方は当マニュアルの初版を参照して下さい。

第 6 章 チーム戦 (Team of Four)

1. チーム戦の基本

チーム戦の基本は下図の如く、A, B 2 チーム間での対戦になります。

お互いに、1 ペアが相手のチームのテーブルに移動して、最低 2 ボードから 32 ボードぐらいまで同じボードをプレイして、スコアを比較して勝敗を決めます。



2. 2 チーム間の対戦

- (1) チーム戦は 2 チーム間の対戦が基本です。
チーム・メンバーは自分達のホーム・テーブルに一旦集まります。
- (2) メンバーのうち、1 ペアがお互いに相手チームのテーブルの E W に移動し、残りの 1 ペアは自分達のテーブルの N S に座ります。(このホーム・テーブルで N S、相手のテーブルで E W という原則を守って下さい) (どちらのチームのペアが先に移動するかについて規定がありますが省略します)
- (3) プレイする予定数のボードの半分ずつを両テーブルに置き、シャッフルしてプレイを始めます。
- (4) 初めにテーブルにあったボードをプレイし終えたら、もう一方のテーブルでプレイし終えたボードと交換して再びプレイします。
- (5) 全ボードをプレイし終えたら相手方とスコアを確認しておきます。両テーブルでプレイが終了したら自分達のホーム・テーブルに戻りスコアを比較します。
スコアの比較の方法は次の様にします。

N S ペアのプライベートスコアシート

Vul	Bd.No.	Vs	Contract	By	M	D	Plus	Minus	Pts
None	1		3NT	E		1	50		-6
N-S	2		2S	S	2		110		+4
E-W	3		4S	N	5		450		+1
Both	4		4H	E	4			620	--
N-S	5								

E W ペアのプライベートスコアシート

Vul	Bd.No.	Vs	Contract	By	M	D	Plus	Minus	Pts
None	1		4S x	E		2		300	-6
N-S	2		3S	S		1	50		+4
E-W	3		4H	N	4			420	+1
Both	4		4H	E	4		620		--
N-S	5								

A チームの N-S、E-W のスコアを比較しますと、次の様になります。

Bd	N-S	E-W	点 差	IMP
1	50	－ 300	－ 250	－ 6
2	110	50	＋ 160	＋ 4
3	450	－ 420	＋ 30	＋ 1
4	－ 620	620	± 0	0

相手方の B チームではこの土が反対のスコアになります。

- (6) スコアを比較し終え、両チームで間違いのない事を確認したら、どちらか一方のチームのペアが入れ変って、移動して再び後半のプレイを開始します。

ペアの移動の方法は、

A. IMP リーグの場合：

勝ったチームの NS ペアがホーム・テーブル、EW ペアが相手チームのテーブルでそのまま動かず、負けたチームの NS ペアは相手チームの EW に動き、EW ペアはホーム・テーブルの NS に座ります。これで相手チームの両ペアと対戦する事ができます。このときも、「ホーム・テーブルで N-S、相手のテーブルで E-W」の原則は変わりません。同点の場合には特に規定はないので話し合って決めて下さい。

B. 移動するチームが予め規定によって決まっている事があります。

このときは勝敗に関係なく規定により指示された方のチームが動きます。

- (7) 5, 6 人のチームではこの機会にメンバーを交替する事が認められます。

A. IMP リーグの場合には、An － As ペアに代って、A5 － A6 ペアが入る、あるいは As が下りて An － A5 ペアとなる等は可能ですが、An － Ae、As － Aw と組み替える事は許されません。

B. IMP リーグ以外の対戦では、プレイヤーの交替、ペアの組み替えも自由に行えます。前半と同じペア同士の対戦も可能です。

- (8) 前、後半が終了すると、全スコアを集計し勝敗を決めます。(IMP に換算して集計するのが普通ですが、稀にトータルポイントのこともあります。)

3. IMP (International Match Point)

2 チーム間の各ボードの得点差をそのまま合計して勝敗を決めることをトータルポイント方式と言いますが、不合理な点が多いので、世界ブリッジ連合 (WBF) がインターナショナル・マッチ・ポイント (IMP) を制定しました。これは 1 ボードごとの得点差を次の表で IMP に換算し、この合計点で勝敗を決めます。現在のチーム戦は殆んど IMP で得点をつけています。

IMP スケール	
点数の差	IMP
20 ～ 40	1
50 ～ 80	2
90 ～ 120	3
130 ～ 160	4
170 ～ 210	5
220 ～ 260	6
270 ～ 310	7
320 ～ 360	8
370 ～ 420	9
430 ～ 490	10
500 ～ 590	11
600 ～ 740	12
750 ～ 890	13
900 ～ 1090	14
1100 ～ 1290	15
1300 ～ 1490	16
1500 ～ 1740	17
1750 ～ 1990	18
2000 ～ 2240	19
2250 ～ 2490	20
2500 ～ 2990	21
3000 ～ 3490	22
3500 ～ 3990	23
4000 ～	24

4. VP (Victory Point)

総当り戦で IMP を合計し順位を決めると、トータルポイント方式と同じ不合理な点があり、IMP を更に VP に換算して順位を決める方法が考えられました。現在は WBF が定めた 20.00-0.00 方式が多く採用されています。換算表は 1 ボード毎に違います。また換算を簡単にするため VP を整数でつける 20-0 バージョンもあります。

5. チームの優劣を決める

2 チーム間の勝敗をもとに多数のチームの優劣を決める方法として、総当り戦、勝ち抜き戦、スイス戦、ボード・ア・マッチ戦等があります。

ボード・ア・マッチ戦以外の試合方法は IMP で決めることが多いので IMP 戦とも言います。

6. 総当り戦 (Round Robin)

IMP リーグでお馴染みの参加チームが各 1 回ずつ対戦し、その結果を合計して順位を決めます。

勝数で順位を決めることもあります。ブリッジでは VP (Victory Point) で順位を決めるのが一般的です。

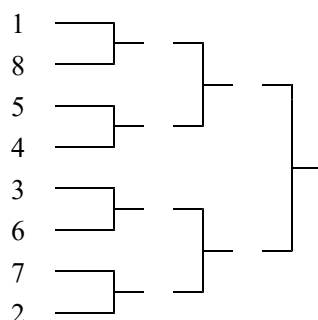
又、対戦も 1 回とは限らず、2 回ずつや 3 回ずつのダブル・ラウンドロビンやトリプル・ラウンドロビンも行われます。

チーム名	順位	合計	1	2	3	4	5	6
1.	3	54		19	0	8	7	20
2.	5	44	1		10	18	15	0
3.	1	57	20	10		4	6	17
4.	6	41	12	2	16		7	4
5.	2	56	13	5	14	13		11
6.	4	48	0	20	3	16	9	

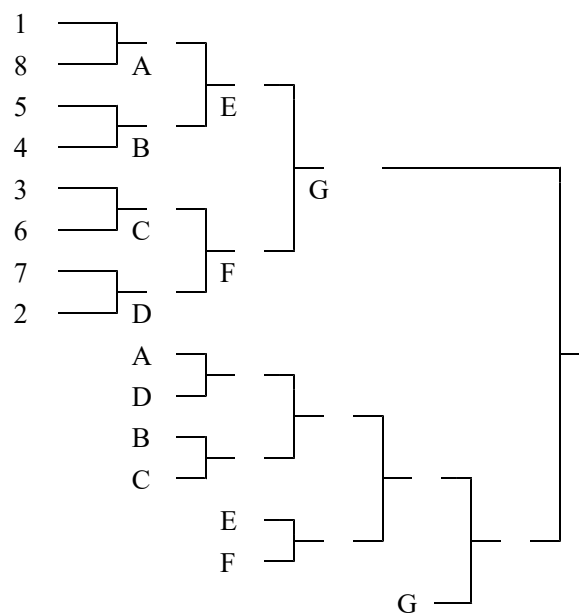
7. 勝ち抜き戦 (Knock out)

春・夏の高校野球のように負けたチームが消えて行き、最後まで勝ち残ったチームが優勝するシングル・ノックアウト (Single Knock out: SKO) や、2 敗すると失格するダブル・ノックアウト (Double Knock out: DKO) があります。

SKO の対戦表



DKO の対戦表



8. スイス戦 (Swiss)

チェスの対戦方法を採用したのですが、大相撲方式と言った方が判りやすいでしょう。参加チームは総当たりこそしませんが、成績の良いチーム同志が対戦する方法で大体参加チーム数の 1/2 回の試合数を行います。

対戦相手を決める規則は色々あり一長一短がありますが、連盟競技会では 16 チームを例にとると次の方法を認めています。

- (1) 第 1 ラウンドはシード順に 1 対 9、2 対 10、3 対 11 …… 7 対 15、8 対 16。
第 2 ラウンドはシード順に 1 対 5、2 対 6、3 対 7、4 対 8、9 対 13 …… 12 対 16。
第 3 ラウンド以降は成績順に 1 対 2、3 対 4 …… と対戦させます。
- (2) 第 1 ラウンドはシード順に 1 対 9、2 対 10、3 対 11 …… 7 対 15、8 対 16。
第 2 ラウンド以後は成績順に 1 対 2、3 対 4 …… と対戦させます。
- (3) ランダムにチーム No. を決めておき、
第 1 ラウンドはチーム No. 順に 1 対 2、3 対 4 …… 15 対 16。
第 2 ラウンドはチーム No. 順に 1 対 9、2 対 10 …… 8 対 16。
第 3 ラウンド以降は前々回の成績順に 1 対 2、3 対 4 …… 15 対 16。
最終ラウンドは前回の成績順に 1 対 2、3 対 4 …… 15 対 16 と対戦させます。

チーム数が奇数の場合にはチーム No. 或いは成績順の最後の 3 チームによるトライアングル対戦とします。対戦方法は 2 通りあります。

- ・ 1 ラウンドの半分のボードを 2 チームとプレイする。
- ・ 2 ラウンドをかけて 2 チームと対戦する。この場合総ラウンド数が偶数であることが必要です。

同じ相手と対戦させるについても

- ・ 同じ相手とは 2 度と対戦しない。(最終回を除き再戦無し)
- ・ 2 回までは対戦させる。
- ・ 何度でも対戦させる。
- ・ 連続対戦はさせない。 等があります。

9. ショート方式

チーム戦は 24 ～ 32 ボードをプレイするのが 1 試合ですから、数日がかりで順位を決めることになり、ウィークリーゲーム向きとは言えません。そこでボード数を少なくして、8 チームぐらいまでなら 1 ラウンド 4 ～ 10 ボードのラウンドロビン戦、チーム数が多くなると 4 ～ 7 ボード、6 ～ 8 ラウンドのスイス戦が行われています。

10. SRR + ペア戦

ショートラウンドロビン戦としてチーム戦の対戦を行うと同時に、ペア単位の順位もつけます。

専用のコンピュータソフトが利用できるようになって初めて考案された方式です。

採点方式は、IMP → V P です。

11. ボード・ア・マッチ戦 (Board-a-Match)

参加チームの総当りに重点をおくと、2 チーム間で 2 ～ 3 ボードしかプレイ出来なくなり、IMP・VP への換算やボードのリレイに手間がかかりすぎるので、採点や対戦は IMP 戦とは異なる方法にします。これがボード・ア・マッチ戦です。(以下 B-a-M と略します。BAM とも云います)

11-1. B-a-M の採点

採点には 2 通りの方法があります。

(1) 単純 B-a-M

1 ボードごとに勝てば 2 点、負ければ 0 点、引き分けは 1 点とし、合計点で順位を決めます。

(2) B-a-M+VP

上記の単純 B-a-M に 1 ラウンドの得点差を VP に換算したものを加えます。

B-a-M + VP のスコアはプレイヤーが計算しディレクターに報告書を提出します。

次図で説明しますと、No. 3 対 No. 1 チームが No. 3、No. 4 ボードをプレイし終えたところでトラベリングスコアを開いてみると No. 1 対 No. 3 の結果が次のようになっていました。

これを B-a-M 報告用紙に記入すると No. 3 ボードは No. 3 チームが 210 点の勝ち、Net Score の欄に 210 点、B-a-M Point の欄に 2 点を記入します。

No. 4 ボードは No. 1 チームが 460 点の勝ち、Net Score の欄に 460 点、B-a-M Point の欄に 2 点を記入します。2 ボードの Net Score は No. 1 チームが 250 点の勝ちで、これを 2 board の VP に換算すると No. 1 チームが 5 点、No. 3 チームが 1 点になり、これと B-a-M Point の点を合計すると No. 3 チームの 3 点、No. 1 チームの 7 点がこの対戦の獲得 VP になります。

ディレクターはこの報告書をレキャップに記入して VP を集計します。なお、報告書のチーム番号とボード番号はディレクターが記入して各チームに配っておくと間違いが少くなります。

OFFICIAL TRAVELING SCORE								
SECTION A					BOARD NO 3			
N-S Pair	CONT- RACT	B y	M	D	SCORE		E-W Pair	Match Points
					N-S	E-W		
1	3S	N		2		100	3	
2								
3	2S	N	2		110		1	
4								

OFFICIAL TRAVELING SCORE								
SECTION A					BOARD NO 4			
N-S Pair	CONT- RACT	B y	M	D	SCORE		E-W Pair	Match Points
					N-S	E-W		
1	3NT	S	3		600		3	
2								
3	3S	N	3		140		1	
4								

B-a-M+VP 報告用紙

	Team No. 3		Team No. 1	
Board No.	Net Plus Score	B-a-M Point	B-a-M Point	Net Plus Score
3	210	2		
4			2	460
Total Plus & VP		1	5	250
GRAND TOTAL		3	7	

B-A-M Point		Victory Point		
Win	2	2 boards	3 or more boards	
Tie	1	(margin)	(margin)	
Lose	0	520 or more	750 or more	6-0
		230-510	330-740	5-1
		60-220	90-320	4-2
		0- 50	0- 80	3-3

11-2. B-a-M のムーブメント

B-a-M ではゲームが終了したときに、チームメイトが同じボードをN－S側、E－W側でそれぞれプレイしている様にします。

ムーブメントにはミッチェル、ハウエル、スタッガー、バークレイ、ニューイングランドリレイ、アメリカン・ホイスト・リーグ、ミラーミッチェル、ヒカワ等がありますが、ここでは基本的なアメリカン・ホイスト・リーグ（AWL）を説明します。

11-3. アメリカン・ホイスト・リーグ（AWL）の準備

AWL の準備はペア戦のミッチェルの準備と大体同じで、ラウンド数は参加チーム数から1を引いたものになりますから、それに応じて各テーブルに準備するボード数を決めます。

各チームは各テーブルにつき、そのテーブルがホームテーブルとなりテーブル番号がチーム番号になります。

N－S側のペアはテーブルから動かず、E－W側は常に2つ数の少ない方のテーブルへ動いて行きます。

ボードは常に1つ数の少ない方のテーブルに送ります。

チームメイトとは対戦しませんので、最初のボードはミッチェルの配置より、1つ数の少ない方のテーブルへ送った状態に配置しておくとい良いでしょう。

第1ラウンドはE-Wペアが動いた後、シャッフルしボードを作ってからゲームを始めます。

以後、ラウンドごとに「Boards Down, E-W Pairs Skip Down」で動いて行きます。このBoards Down, E-W Pairs Skip DownはAWLの基本の動き方ですからよく覚えておいて下さい。

11-4. 奇数チームの AWL

ミッチェルと同様、奇数の AWL は簡単で、E-W ペアがホームテーブルの 2 つ前まで来ると終わります。図 21 は 9 チームの AWL のマスターシートです。チームメイトが同じボードを両サイドでプレイしていることに注目して下さい。ラウンド数の 1/2 が終了した所から対戦結果が判ります。

図 21 : 9 チームの AWL マスターシート

rd/bds	set	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1		9-2	1-3	2-4	3-5	4-6	5-7	6-8	7-9	8-1
2		8-3	9-4	1-5	2-6	3-7	4-8	5-9	6-1	7-2
3		7-4	8-5	9-6	1-7	2-8	3-9	4-1	5-2	6-3
4		6-5	7-6	8-7	9-8	1-9	2-1	3-2	4-3	5-4
5		5-6	6-7	7-8	8-9	9-1	1-2	2-3	3-4	4-5
6		4-7	5-8	6-9	7-1	8-2	9-3	1-4	2-5	3-6
7		3-8	4-9	5-1	6-2	7-3	8-4	9-5	1-6	2-7
8		2-9	3-1	4-2	5-3	6-4	7-5	8-6	9-7	1-8

11-5. 偶数チームの AWL

基本的なムーブメントは奇数チームのときと変わりませんが、ミッチェルと同様、少しばかりの配慮が必要です。

図 22 の 10 チームのマスターシートをご覧ください。

第 2 ラウンドを終了したところで E-W ペアは今プレイしたボードをホームテーブルに動かし、普通にスキップしてプレイを続けます。チームメイトがプレイしたばかりのボードをプレイするので、ここはクロスオーバー（交差点）と言います。

4 ラウンドを終了した所でボードは再配置して（マスターシートをご参照下さい）E-W ペアも所定のテーブルへ移動した後、4 ラウンドは「Boards down,E-W Pairs Skip down」で進行し最終ラウンドは 2 テーブルの間で各々リレイボードとなります。

図 22 : 10 チームの AWL マスターシート

rd/bds	set	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		10-2	1-3	2-4	3-5	4-6	5-7	6-8	7-9	8-10	9-1
2		9-3	10-4	1-5	2-6	3-7	4-8	5-9	6-10	7-1	8-2
3		3-9	4-10	5-1	6-2	7-3	8-4	9-5	10-6	1-7	2-8
4		2-10	3-1	4-2	5-3	6-4	7-5	8-6	9-7	10-8	1-9
5		8-5	9-6	10-7	1-8	2-9	3-10	4-1	5-2	6-3	7-4
6		7-6	8-7	9-8	10-9	1-10	2-1	3-2	4-3	5-4	6-5
7		6-7	7-8	8-9	9-10	10-1	1-2	2-3	3-4	4-5	5-6
8		5-8	6-9	7-10	8-1	9-2	10-3	1-4	2-5	3-6	4-7
(別のボードセットを用意する)											
9		1-6	2-7	3-8	4-9	5-10	各テーブルでボードリレイ				
		6-1	7-2	8-3	9-4	10-5					

11-6. ラウンドをカットするとき

AWL はラウンドを省略出来ますが、図 21 のマスターシートをご参照下さい。

第 1 ラウンドと第 8 ラウンドが対応しており、一方だけを省略すると、もう一方の対戦が無意味になります。つまり AWL ではラウンドの省略は必ず対応している 2 ラウンドを省略しなければならないことにご注意下さい。

ただし偶数チームのときは、リレイのラウンドだけを省略出来ます。

11-7. 2セッションの B-a-M

ペア戦と異なり 2 セッションの B-a-M は非常に簡単ですが、注意しなければならないことを 15 チームのマスターシート（図 23）を参照して説明します。

14 ラウンドだからといって簡単に 1 ～ 7、8 ～ 14 の 2 つに分けるわけにはいきません。1 ～ 4 ラウンドまで進行したところで、EW ペアはボードをホームテーブルに運んでからスキップしないで 1 つ大きいテーブル No.に移り、5 ～ 10 を飛ばして 11 ～最後までプレイします。

第 2 セッションは 5 ～ 10 をプレイします。

備考：1 ～ 3、12 ～ 14、と 4 ～ 11 とに分けることもできます。

図 23：15 チームの AWL マスターシート

rd/bds	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	15-2	1-3	2-4	3-5	4-6	5-7	6-8	7-9	8-10	9-11	10-12	11-13	12-14	13-15	14-1
2	14-3	15-4	1-5	2-6	3-7	4-8	5-9	6-10	7-11	8-12	9-13	10-14	11-15	12-1	13-2
3	13-4	14-5	15-6	1-7	2-8	3-9	4-10	5-11	6-12	7-13	8-14	9-15	10-1	11-2	12-3
4	12-5	13-6	14-7	15-8	1-9	2-10	3-11	4-12	5-13	6-14	7-15	8-1	9-2	10-3	11-4
5	11-6	12-7	13-8	14-9	15-10	1-11	2-12	3-13	4-14	5-15	6-1	7-2	8-3	9-4	10-5
6	10-7	11-8	12-9	13-10	14-11	15-12	1-13	2-14	3-15	4-1	5-2	6-3	7-4	8-5	9-6
7	9-8	10-9	11-10	12-11	13-12	14-13	15-14	1-15	2-1	3-2	4-3	5-4	6-5	7-6	8-7
8	8-9	9-10	10-11	11-12	12-13	13-14	14-15	15-1	1-2	2-3	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8
9	7-10	8-11	9-12	10-13	11-14	12-15	13-1	14-2	15-3	1-4	2-5	3-6	4-7	5-8	6-9
10	6-11	7-12	8-13	9-14	10-15	11-1	12-2	13-3	14-4	15-5	1-6	2-7	3-8	4-9	5-10
11	5-12	6-13	7-14	8-15	9-1	10-2	11-3	12-4	13-5	14-6	15-7	1-8	2-9	3-10	4-11
12	4-13	5-14	6-15	7-1	8-2	9-3	10-4	11-5	12-6	13-7	14-8	15-9	1-10	2-11	3-12
13	3-14	4-15	5-1	6-2	7-3	8-4	9-5	10-6	11-7	12-8	13-9	14-10	15-11	1-12	2-13
14	2-15	3-1	4-2	5-3	6-4	7-5	8-6	9-7	10-8	11-9	12-10	13-11	14-12	15-13	1-14

第 3 部 セクショナル以上のゲーム

第 1 章 総説

1. チャンピオンを選ぶ

選手権試合とは 1 ペア或いは 1 チーム（個人戦では 1 プレイヤー）の勝者を選ぶものです。この場合の原則は、全参加者がお互いに対戦し全ボードをプレイすることが理想です。この理想を通そうとすると、1 セッションのゲームでは 16 ペアが限度になってしまい、それ以上のペア数では無理です。従って参加者の多い競技会では、最低 1 日（前半・後半の 2 セッション）以上をプレイしてチャンピオンを選ぶことになります。

2. 予選と決勝のある試合

競技会によっては予選、決勝各々 2 セッションの合計 4 セッションを行うこともあります。目的は、予選によりペアの足切りをしてフィールドのレベルを一定にすることです。又、運営上で都合のよい参加者数にすることもできます。

予選の方法としては、予選全体の順位を付けて上位から適当なペア数を残す方法と、各セクション各サイドの上位から各々適当なペア数を残す 2 通りの方法があります。

どちらの方法にするかは、その試合要項によりディレクターの判断に任されています。尚、予選に残っても決勝に参加しないペアがあれば、予選終了時まで確認しておく必要があります。

決勝は参加者数が確定しているので準備は簡単です。

3. キャリー・オーバー(carry over)

予選の結果を決勝にどの様に持ち越す（キャリーオーバー）かについては色々な方法が考えられます。

- ・予選と決勝を別個のものと考えて、決勝は再スタートさせる。
- ・予選の成績をそのまま決勝の成績に加算する。
- ・予選の成績の一部を決勝の成績に加算する。

この最後の方法が一般的ですが、キャリーオーバーの与え方として「2 ボード・マキシマム・キャリーオーバー」があります。

この方式は、予選をトップで通過したペアの成績と最下位で通過したペアの成績のスコア差を決勝の 2 ボード分のスコアに比例配分してキャリーオーバーとするものです。

例えば、決勝の 1 ボードのトップスコアを 15 点とすると 2 ボードで 30 点になります。

トップで通過したペアは 30 点、ビリのペアは 0 点、その間のペアは各々の予選のスコアにより比例配分されます。

J C B L の公式競技会では競技会規定で定めてあるキャリー・オーバーの算出式を用いています。

ペア戦の場合には

$$C = M \times \frac{Q}{E} \times \frac{A \times B}{S \div Q}$$

小数点以下第2位まで求める。

C : キャリー・オーバー値
M : 予選で獲得したマッチ・ポイント
Q : 予選通過ペア数
E : 予選参加ペア数
A : 決勝ラウンドの1ボードのアベレージ
B : 予選でプレイされたボード数
S : 予選通過ペアのスコアの総計

予選と決勝が各2セッションの競技会では、決勝ラウンドの4ボード・マキシマムの制限内でキャリー・オーバーを与えます。

従って、算出したキャリー・オーバーが決勝ラウンドの4ボード・マキシマムの制限を超える場合にはこの範囲内で比例配分します。

4. ゲームの形式

まずペア戦とチーム戦とに大きく分けられます。

- 1) ペア戦 : マッチポイント・ペア
トータルポイント・ペア
IMPペア
ヒューストン・トライアル
スイス・ペア
ストラティファイド・ペア
- 2) チーム戦 : スイス・チーム
ラウンド・ロビン (RR) チーム
ショート・ラウンド・ロビン (SRR) チーム
ボード・ア・マッチ (B-a-M) チーム VP 付もあり
ノックアウト (SKO / DKO) チーム
- 3) その他 : SRR チーム+ペア

ここでは、マッチポイント・ペア戦について、ゲーム運営の仕方の面から説明します。

その他のゲーム形式については、その特徴を中心に補足説明するものとします。

また、スコア集計のためのパソコン・ソフトも用意されています。

第2章 複数セッションのマッチ・ポイント・ペア戦

1.2 セッション・ゲーム

- 1) 7テーブル以下の場合には総当たりのハウエルを2回（2セッション）行います。
ステーションナリ・ペアが2ペア以上いますとそのペア同士はお互いに対戦しないことになります。従って、2ndセッションに移る時にペア No..をつけ替えることにより、ステーションナリとなるペアを変えるのがよいでしょう。
- 2) 8テーブル以上の参加者を2セッションで出来るだけ総当たりにちかく対戦させる方法としては、
参加者をA, Bの2つのグループに分けます。
最初はAグループの各ペアがBグループの各ペアと対戦します。
（スクランブルさせたミッチェルムーブメント）
次にA, B各グループ内で総当たりさせる組み合わせになります。これを「インターウーブン・ハウエル（INTERWOVEN HOWELL）」と言います。
- 3) 更に参加者が増えると「参加ペアの総当たり」と「全員が同一ボードをプレイ」の条件の内、後者を優先させます。
14テーブル以上になると1セッションにプレイできるボード数の制約から総当たりは不可能です。従って一部のペアとは対戦しないが全ボードをプレイする「アペンディクス・ミッチェル」とスリークォータの「インターウーブン・ハウエル」を採用します。
- 4) 更に参加者が増えた場合には上記の方法では対処できなくなります。
 - ・ACBLの競技会のように13～16テーブルのセクションが何十もある場合にはもっと簡単な方法が採られています。
即ち、1stセッションはミッチェルで対戦し、2ndセッションに入るときにペアをNS / EWのグループ単位で移動させます。
例えば、AセクションのEWペアは2ndセッションではNSに座り、NSペアは他のセクションのEWに移り、再びミッチェルで対戦します。
この場合、ツインボードにして全参加者は同一ボードをプレイしますが、混乱を避けるためにスクランブルにはしていません。
 - ・JCB Lの競技会では、複数のセクションに分けてミッチェルと、ハウエル或いはミッチェルとを組み合わせで行います。この方法の詳細は次章で説明します。

2.1 セクションの2セッション・ゲーム

参加者が決まるとテーブル数が確定します。

1セッションを3時間程度として、1ラウンドに2ボードをプレイするものとする11～13ラウンドの22～26ボード、3ボードをプレイするものとする7～9ラウンドの21～27ボードをプレイすることになります。

2セッションのゲームとしてテーブル数とムーブメントの関係を決める方法としてはいろいろなやり方が考えられますが、コンピュータに登録してあるムーブメントのデータ（マスターシート）の制限があるので、採用できる方法としては限られてしまいます。その早見表として「2セッション・ゲーム用ムーブメント・リスト」があります。

例えば、14テーブルの参加者があった場合、早見表の14テーブルの項を見ます。

参加者のプレイの速度などを考慮して、ラウンド当たり2ボードの11～13ラウンドの

何れかを決めます。

使用するムーブメントの種類は、1st セッションはアペンディクス・ミッチェル、2nd セッションはインターウーブン・ハウエルとなります。勿論、逆の順にしても構いません。

アペンディクス・テーブルがありますので、このテーブル間ではボードをリレイする事になります。

ラウンド当たり 2 ボードの場合には、ゲーム進行上遅れの原因となりますのでツイン・ボードを用意します。

もし奇数ペアとなった場合には、1 つ多いペアの場合のムーブメントとします。例えば 13.5 テーブルとなった場合には 14 テーブル用のムーブメントを使用して、1st 及び 2nd セッション共ステーションナリーとなるペア No.をマスター・シートを見て探してファンタム・ペアとします。

最終のペア No.をファンタム・ペアにすると特定のテーブル No.に行くとお休みと言う事がはっきりします。

勿論、任意のペア No.をファンタムとすることは出来ます。

また、体が不自由な方や高齢の方が希望された場合には、マスター・シートを調べてステーションナリーとなるペア No.を割り当てます。

「2セッション・ゲーム用ムーブメント・リスト」(19テーブルまで) 早見表

テーブル	セッション数	Bds/ Rds	ラウンド数とムーブメント種類		使用ボード数		備 考
			1st	2nd	1st	2nd	
8	1	3	7 (AM)	7 (IWH)	21	21	ハウエル×2回
	1	3	8 (SM)	7 (IWH)	24	21	
	1	2	13 (H)	13 (H)	26	26	
9	1	3	7 (AM)	7 (IWH)	21	21	ハウエル×2回 再戦1回あり
	1	3	8 (AM)	8 (IWH)	24	24	
	1	3	8 (AM)	9 (IWH)	24	27	
	1	2	13 (H)	13 (H)	26	26	
	1	3	9 (SM)	9 (IWH)	27	27	
10	1	3	7 (AM)	7 (IWH)	21	21	
	1	3	8 (AM)	8 (IWH)	24	24	
	1	3	9 (AM)	9 (IWH)	27	27	
	1	3	10 (SM)	9 (IWH)	30	27	
11	7T + 4T	3	7 (SM)	7 (SM)	21	21	テーブルガイドシート使用可 再戦1回有り
			7 (H)	7 (H)	21	21	
	1	2	11 (SM)	11 (IWH)	22	22	
	1	3	8 (AM)	8 (IWH)	24	24	
12	7T + 5T	3	7 (AM)	7 (IWH)	21	21	テーブルガイドシート使用可
			7 (H)	7 (H)	21	21	
	1	2	11 (AM)	11 (IWH)	22	22	
	1	2	12 (SM)	11 (IWH)	24	22	
	1	3	8 (-)	8 (-)	24	24	
	1	3	9 (AM)	9 (IWH)	27	27	
13	1	2	11 (AM)	11 (IWH)	22	22	再戦1回あり
	1	2	12 (AM)	12 (IWH)	24	24	
	1	2	12 (AM)	13 (IWH)	24	26	
	1	2	13 (SM)	13 (IWH)	26	26	
14	1	2	11 (AM)	11 (IWH)	22	22	リレイが不規則
	1	2	12 (AM)	12 (IWH)	24	24	
	1	2	13 (AM)	13 (IWH)	26	26	
15	1	2	11 (AM)	11 (IWH)	22	22	リレイが不規則
	1	2	12 (AM)	12 (IWH)	24	24	
	1	2	13 (AM)	13 (IWH)	26	26	
16	1	2	11 (AM)	11 (IWH)	22	22	
	1	2	12 (AM)	12 (IWH)	24	24	
	1	2	13 (AM)	13 (IWH)	26	26	
17	11T + 6T	2	11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (H)	11 (H)	22	22	
	1	2	12 (AM)	12 (IWH)	24	24	
	1	2	13 (AM)	13 (IWH)	26	26	
18	11T + 7T	2	11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (H)	11 (H)	22	22	
	1	2	12 (AM)	12 (IWH)	24	24	
		2	13 (AM)	13 (IWH)	26	26	
19	11T + 8T	2	11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (H)	11 (H)	22	22	
	12T + 7T	2	12 (SM)	12 (SM)	24	24	
			12 (H)	12 (H)	24	24	
	1	2	13 (AM)	13 (IWH)	26	26	

ムーブメント種類を示す記号の説明：

- ・ SM： スクランプル・ミッチェル
- ・ AM： アペンディクス・ミッチェル
- ・ IWH： インター・ウーブン・ハウエル
- ・ H： ハウエル

3. インターウーブン・ハウエル (INTERWOVEN HOWELL)

このムーブメントは A グループがハウエルを行い、残ったバイボードを利用して B グループが同一ボードをプレイします。通常、バイボードは不足するので 1～2 テーブルではボードをリレイするように作られたムーブメントです。

両グループが偶数ペアの時には問題はありませんが、奇数ペアの場合には両グループから 1 ペアがはみだしてしまうので、このペアを対戦させることになります。

一方、ミッチェルの時に同一ペアの対戦が起きるので 1 ラウンドをカットすることで修正します。

9 テーブルを例として、マスター・シートをよく調べてみて下さい。

ミッチェルの 9 ラウンド目をカットすることにより、2nd セッションのアンダー・ラインで示す同一ペアの対戦を避けています。

9 テーブル／2 セッション／8 + 9 ラウンドのマスターシート

1st セッション (Scrambled Mitchell)

rd/bds set	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	10-9	11-1	12-2	13-3	14-4	15-5	16-6	17-7	18-8
2	16-3	17-4	18-5	10-6	11-7	12-8	13-9	14-1	15-2
3	6-13	7-14	8-15	9-16	1-17	2-18	3-10	4-11	5-12
4	7-18	8-10	9-11	1-12	2-13	3-14	4-15	5-16	6-17
5	14-8	15-9	16-1	17-2	18-3	10-4	11-5	12-6	13-7
6	15-1	16-2	17-3	18-4	10-5	11-6	12-7	13-8	14-9
7	5-17	6-18	7-10	8-11	9-12	1-13	2-14	3-15	4-16
8	4-12	5-13	6-14	7-15	8-16	9-17	1-18	2-10	3-11
(9 ラウンド目はカットする)									
9	11-2	12-3	13-4	14-5	15-6	16-7	17-8	18-9	10-1

2nd セッション (Inter-woven Howell)

rd/bds set	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	<u>10-1</u>	17-18	5-2/15-13		9-8	7-3		4-6/12-16	11-14
2	<u>12-15</u>	<u>11-2</u>	18-10	6-3/16-14		1-9	8-4		5-7/13-17
3	6-8/14-18	<u>13-16</u>	<u>12-3</u>	10-11	7-4/17-15		2-1	9-5	
4		7-9/15-10	<u>14-17</u>	<u>13-4</u>	11-12	8-5/18-16		3-2	1-6
5	2-7		8-1/16-11	15-18	<u>14-5</u>	12-13	9-6/10-17		4-3
6	5-4	3-8		9-2/17-12	<u>16-10</u>	<u>15-6</u>	13-14	1-7/11-18	
7		6-5	4-9		1-3/18-13	17-11	<u>16-7</u>	14-15	2-8/12-10
8	3-9/13-11		7-6	5-1		2-4/10-14	18-12	<u>17-8</u>	15-16
9	16-7	4-1/14-12		8-7	6-2		3-5/11-15	19-13	<u>18-9</u>

従って、両セッションの各ボードのトップスコアが異なることになるので、切り上げて調整する必要があります。

この調整をしないで済む方法として、アペンディックス・ミッチェルが用いられます。この方式では各ボードのトップスコアを同じにすることが出来ます。

1st セッション (Appendix Mitchell)

rd/bds set	1	2	3	4	5	6	7	8
1	10-9/1-18	2-13	15-3	4-14	5-17	16-6	12-7	11-8
2	6-17	9-16/7-18	8-12	11-5	10-2	3-13	4-15	14-1
3	2-14	10-3	13-9/18-4	1-15	11-6	17-7	8-16	12-5
4	5-16	6-12	7-11	17-9/18-8	13-1	15-2	14-3	4-10
5	15-7	8-14	5-10	13-6	12-9/3-18	4-11	17-1	2-16
6	12-4	11-1	2-17	16-3	8-15	14-9/5-18	6-10	7-13
7	8-13	15-5	14-6	10-7	16-4	1-12	11-9/18-2	3-17
8	11-3	17-4	1-16	2-12	7-14	8-10	13-5	9-15/18-6

同様に 13 テーブルについて 25 ラウンドをプレイする場合には、1st セッションを 12 ラウンドのアペンディックス・ミッチェルにして、2nd セッションは 13 ラウンドのインター・ウーブン・ハウエルにします。

もし、1st セッションを 13 ラウンドのスクランブル・ミッチェルとして不用意にスタートしてしまうと、2nd セッションにおいて 1 ペアと再戦となってしまうので注意して下さい。

参考のために、偶数テーブルの例として、8 テーブルのムーブメントを示します。

8 テーブル用のミッチェルは、通常のリレイ・ミッチェルのリレイ・ボードとバイ・ボードを無くすために特殊なムーブメントになっています。

8 テーブル／2 セッション／8 + 7 ラウンドのマスターシート

1st セッション (Scrambled Mitchell)

rd/bds set	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1-9	2-15	3-12	4-14	5-10	6-15	7-11	8-13
2	10-2	16-1	11-4	13-3	9-6	15-5	12-8	14-7
3	4-12	3-14	2-9	1-15	8-11	7-13	6-10	5-16
4	13-5	11-6	16-7	10-8	14-1	12-2	15-3	9-4
5	7-15	8-9	5-14	6-12	3-16	4-10	1-13	2-11
6	16-8	10-7	13-6	11-5	15-4	9-3	14-2	12-1
7	3-11	4-13	1-10	2-16	7-12	8-14	5-9	6-15
8	14-6	12-5	15-8	9-7	13-2	11-1	16-4	10-3

2nd セッション (Inter-woven Howell)

rd/bds set	1	2	3	4	5	6	7
1	8-1/9-16	13-14	12-10	6-2	11-15	5-7	3-4
2	4-5	8-2/10-16	11-15	13-11	7-3	12-9	6-1
3	7-2	5-6	8-3/11-16	15-9	14-12	1-4	13-10
4	14-11	1-3	6-7	8-4/12-16	9-10	15-13	2-5
5	3-6	15-12	2-4	7-1	8-5/13-16	10-11	9-14
6	10-15	4-7	9-13	3-5	1-2	8-6/14-16	11-12
7	12-13	11-9	5-1	10-14	4-6	2-3	8-7/15-16

4. 2nd セッションに移る時の処置

1 セクションの場合には特別な配慮は必要はありません。

一義的に「インターウーブン・ハウエル」のムーブメントとなります。

パソコン処理における「2nd セッションのムーブメント」とは、この「IWH」を意味しています。

また、1st と 2nd とでラウンド数が異なる場合には、使用するボード数が異なることとなります。例えば 13 テーブルの 25 ラウンドの場合 2 ボード／ラウンドとすると、1st セッションは 24 ボード、2nd セッションは 26 ボードを使用することになります。

第3章 複数セクションのマッチ・ポイント・ペア戦

1. 複数セクションへの分割

ラウンド当たり 2 ボードをプレイするとして、11 ラウンドの 22 ボードをプレイする場合には 17 テーブル以上となると 2 つのセクションに分けなければなりません。

同様に 12 ラウンドの場合には 19 テーブル以上、13 ラウンドの場合には 20 テーブル以上となると 2 つのセクションに分割します。

これらは「2 セッション・ゲーム用ムーブメント・リスト」を見れば明らかなです。

例えば、19 テーブルの参加者があり、2 ボードの 12 ラウンドをプレイする場合には、12 テーブルのスクランブル・ミッチェルと 7 テーブルのハウエルに分けます。

12 ラウンドをプレイするためには、小さい方のセクションは対戦相手が 12 以上となる 7 テーブル以上である必要があります。

更にテーブル数が増えた場合には 3 セクション以上に分割する事になりますが、分割の仕方とムーブメントの種類は「2 セッション・ゲーム用ムーブメント・リスト」(20 テーブル以上)を見れば容易に選択できます。

2. 用意するボードセット

複数のセクションのスコアをまとめてマッチ・ポイントをつける「ワンフィールド・スコアリング」とすることになるので、同一のハンドのボード・セットがそのセクション数だけ必要になります。

更にアペンディックス・タイプのムーブメントになるとボードをリレイすることになるので、ボード・リレイを避けるためにはその分だけボード・セットを準備します。

3. セクションの色分けによる区分

プレイヤーが自分のセクションを間違えない様にするために、使用する用紙類を色分けして区別しやすくします。

即ち、エントリー・フォーム、テーブル・ガイド・シート、ムーブメント・ガイド・スリップ、ピックアップ・スリップなどをセクション毎にカラーを変えると間違いが防止出来ます。

4. 多セクションの時の注意点

全セクションが同一テーブル数で、しかもハーフテーブルがなければディレクターが注意すべきことは何ラウンド何ボードをプレイするのかの判断だけです。

しかし、セクションのテーブル数が異なっていたり、ハーフテーブルがあつたりすると以下のことをディレクターは注意する必要があります。

- 1) 各セクション共 1 ボードの価値が変わらないようにすること。即ち、ラウンド数を統一すること。

例えば、12 と 11 テーブルの 2 セクションとすると、12 の方はアペンディックス・ミッチェルで 11 ラウンド、11 の方はスクランブル・ミッチェルの 11 ラウンドにします。

- 2) ペアのシード

スクランブルド・ミッチェル等の処置をしても、セクション数が多くなるとセクション間のバラツキが生じるので、バランスをとるためにペア単位でシードするのが望ましい方法です。

- 3) 複数セッションのゲームでは、次のセッションに移るときに注意すること。

「同一ペアの再戦なし」「奇数ペアの時の休みは1回」「ステイショナリ・ペアの扱い」などについてよく考えなければなりません。詳細については別項にて詳しく説明します。

「2セッション・ゲーム用ムーブメント・リスト」(20テーブル以上)

テーブル	セッション数	Bds/Rds	ラウンド数とムーブメント種類		使用ボード数		備 考
			1st	2nd	1st	2nd	
20	11T + 9T	2	11 (SM) 11 (H)	11 (SM) 11 (H)	22 22	22 22	
	12T + 8T	2	12 (SM) 12 (H)	12 (SM) 12 (H)	24 24	24 24	
	13T + 7T	2	13 (SM) 13 (H)	13 (SM) 13 (H)	26 26	26 26	
21	11T + 10T	2	11 (AM) 11 (H)	11 (AM) 11 (H)	22 22	22 22	10T ハウエルにはリレイあり
	12T + 9T	2	12 (SM) 12 (H)	12 (SM) 12 (H)	24 24	24 24	
	13T + 8T	2	13 (SM) 13 (H)	13 (SM) 13 (H)	26 26	26 26	
22	11T + 11T	2	11 (SM) 11 (SM)	11 (SM) 11 (SM)	22 22	22 22	
	12T + 10T	2	12 (SM) 12 (H)	12 (SM) 12 (H)	24 24	24 24	
	13T + 9T	2	13 (SM) 13 (H)	13 (SM) 13 (H)	26 26	26 26	
23	12T + 11T	2	11 (AM) 11 (SM)	11 (AM) 11 (SM)	22 22	22 22	
	12T + 11T	2	12 (SM) 12 (H)	12 (SM) 12 (H)	24 24	24 24	
	13T + 10T	2	13 (SM) 13 (H)	13 (SM) 13 (H)	26 26	26 26	
24	13T + 11T	2	11 (AM) 11 (SM)	11 (AM) 11 (SM)	22 22	22 22	
	12T + 12T	2	12 (SM) 12 (SM)	12 (SM) 12 (SM)	24 24	24 24	
	13T + 11T	2	13 (SM) 13 (H)	13 (SM) 13 (H)	26 26	26 26	
25	14T + 11T	2	11 (AM) 11 (SM)	11 (AM) 11 (SM)	22 22	22 22	12T ハウエルにはリレイ有り
	13T + 12T	2	12 (AM) 12 (SM)	12 (AM) 12 (SM)	24 24	24 24	
	14T + 11T	2	13 (AM) 13 (H)	13 (AM) 13 (H)	26 26	26 26	
26	15T + 11T	2	11 (AM) 11 (SM)	11 (AM) 11 (SM)	22 22	22 22	14T はリレイが不規則
	16T + 10T	2	12 (AM) 12 (H)	12 (AM) 12 (H)	24 24	24 24	
	13T + 13 T	2	13 (SM) 13 (SM)	13 (SM) 13 (SM)	26 26	26 26	
27	16T + 11T	2	11 (AM) 11 (SM)	11 (AM) 11 (SM)	22 22	22 22	15T はリレイが不規則
	16T + 11T	2	12 (AM) 12 (H)	12 (AM) 12 (H)	24 24	24 24	
	14T + 13T	2	13 (AM) 13 (SM)	13 (AM) 13 (SM)	26 26	26 26	

テーブル	セクション数	Bds/ Rds	ラウンド数とムーブメント種類		使用ボード数		備 考
			1st	2nd	1st	2nd	
28	11T + 11T + 6T	2	11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (H)	11 (H)	22	22	
	16T + 12T	2	12 (AM)	12 (AM)	24	24	
			12 (SM)	12 (SM)	24	24	
	15T + 13T	2	13 (AM)	13 (AM)	26	26	
29	11T + 11T + 7T	2	11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (H)	11 (H)	22	22	
	17T + 12T	2	12 (AM)	12 (AM)	24	24	
			12 (SM)	12 (SM)	24	24	
	16T + 13T	2	13 (AM)	13 (AM)	26	26	
30	11T + 11T + 8T	2	11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (H)	11 (H)	22	22	
	18T + 12T	2	12 (AM)	12 (AM)	24	24	
			12 (SM)	12 (SM)	24	24	
	17T + 13T	2	13 (AM)	13 (AM)	26	26	
31	11T + 11T + 9T	2	11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (SM)	11 (SM)	22	22	
			11 (H)	11 (H)	22	22	
	12T + 10T + 9T	2	12 (SM)	12 (SM)	24	24	
			12 (H)	12 (H)	24	24	
	18T + 13T	2	13 (AM)	13 (AM)	26	26	

ムーブメント種類を示す記号の説明：

- ・ SM： スクランブル・ミッチェル
- ・ AM： アペンディクス・ミッチェル
- ・ IWH： インター・ウーブン・ハウエル
- ・ H： ハウエル

5. 2nd セッションに移る時のペア No.の付け替え

「同一ペアの再戦が無いようにする」、「奇数ペアの時の休みは 1 回とする」、「ステイショナリ・ペアの扱いを考慮する」ために、ムーブメントの種類ごとの対戦方法の特徴を利用して、2nd セッションに移るときにペア No.を変更します。

- ・対戦相手が前半と後半とで重複しないように各セッション間でペアを入れ替えます。
- ・スコアを比較するフィールドを固定化させないようにして競技環境を公平化するために、更にペアを移動させることも考慮します。しかし、これは必須ではありません。ペアの入れ替えのロジックは、各セッションの対戦の仕方に着目してお互いに対戦しないグループに分けて考えれば簡単です。

- 1) スクランブル・ミッチェル：2 グループの集合です。
- 2) アペンディクス・ミッチェル：2 グループの集合+ステイショナリ・ペアの集合です。
- 3) インター・ウーブン・ハウエル：1 グループの集合が独立に 2 個あります。
- 4) ハウエル：1 グループの集合+ステイショナリ・ペアの集合です。

具体的な例により説明しましょう。

- 1) 20 テーブルの参加者があり 2 ボード× 12 ラウンド= 24 ボードをプレイする例を説明します。

まず、早見表を見て「12T + 8T」の 2 セクションに分けます。

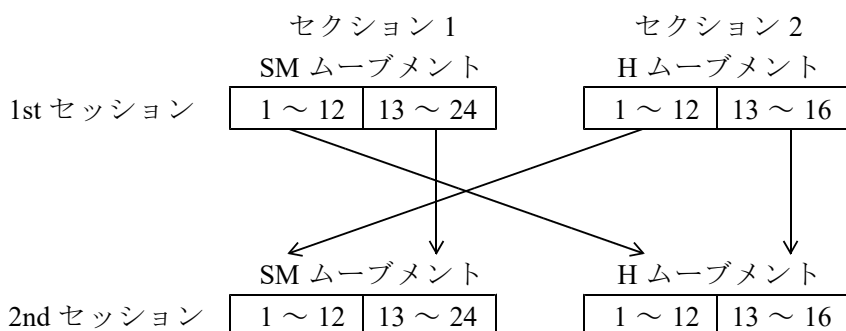
	セッション 1		セッション 2	
	SM ムーブメント		H ムーブメント	
1st セッション	1 ~ 12	13 ~ 24	1 ~ 12	13 ~ 16

SM (スクランブル・ミッチェル) ではペア No. 1 ~ 12 と 13 ~ 24 が同一グループを形成し、お互いにグループ間で対戦します。従ってグループ内のペア同士の対戦はありません。

H (ハウエル) ではペア No. 1 ~ 16 がお互いに対戦しますが、この内ペア NO.13 ~ 16 はテーブルにステイショナリとなるのでお互いには対戦しません。

従って、2nd セッションに移る時には、このグループ毎の対戦の仕方の特徴を考慮して各ペアが再戦しないようにペアのセッション間の移動を決めればよいわけです。

幾つかの各ペアの移動の仕方が考えられますが、最も簡単な例を挙げます。



セッション 1 のペア No. 1 ~ 12 と、セッション 2 のペア No. 1 ~ 12 とを入れ替えれば、

各ペアが再戦することなく 2nd セッションを進行させることができます。

この例では一日を通してペア No.は変わらないので、2nd セッションでのピックアップ・スリップへのペア No.の書き間違えは防止できます。

スコアを比較するフィールドの公平化の点では何もしていませんので、工夫が必要かもしれません。もう少しきめ細かくペアを移動させればよいわけですが、皆さんで考えてみて下さい。

また、前後半共、スティになってしまうのが不公平であれば、更にペアの移動を図れば良いわけです。この場合、当然、ペア No.も変わってしまいます。

なお、ペア数が奇数であれば、セクション 2 のスティショナリー・ペアの No.を割り当てます。

2) アペンディックス・ミッチェルの場合

26T の 12 ラウンドのペア戦であれば、普通、「12T + 7T + 7T」或いは「13T + 13T」のアペンディックス・ミッチェルにします。

しかし、会場の広さの事情などで「16T + 10T」の 2 セクションに分ける必要がある場合には、アペンディックス・ミッチェルのムーブメントになります。

	セクション 1 AM ムーブメント					セクション 2 H ムーブメント	
1st セッション	1 ~ 12	13 ~ 16	17 ~ 28	29 ~ 32		1 ~ 12	13 ~ 20

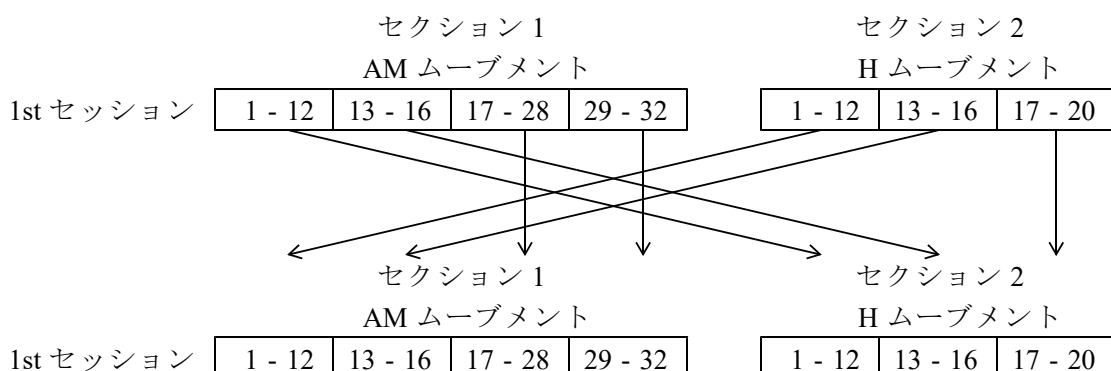
AM (アペンディックス・ミッチェル) ではペア No. 1 ~ 16 と 17 ~ 32 が同一グループを形成し、お互いにグループ間で対戦します。従ってグループ内のペア同士の対戦はありません。

更に、この内ペア No. 13 ~ 16 と 29 ~ 32 はテーブルにスティショナリとなるのでお互いには対戦しません。

H (ハウエル) ではペア No. 1 ~ 20 がお互いに対戦しますが、この内ペア No. 13 ~ 20 はテーブルにスティショナリとなるのでお互いには対戦しません。

2nd セッションに移る時のペアの移動の例を説明しましょう。

ここでは、ペア No.を変えない最も簡単な方法を説明します。



セクション 1 のペア No. 1 ~ 16 と、セクション 2 のペア No. 1 ~ 16 とを入れ替えれば、各ペアが再戦することなく 2nd セッションを進行させることができます。

この場合、セクション 1 のアペンディックス・テーブルのペアについても、忘れずに移動させなくてはなりません。

6. 2nd セッションに移る時のムーブメントの指定

1 セクションの場合の 2nd セッションのムーブメントは一義的に「インター・ウーブン・ハウエル」に決まっています。

しかし、複数セクションの場合の 2nd セッションのムーブメントは、1st セッションのムーブメントと同じになります。単にペア No. を付け替えて、同一ペアによる再戦を避けているからです。

第4章 競技形式ごと各論

2 セッションのセクショナルは、ペア戦もチーム戦も次のように時間とボード数に基づいてムーブメントなど必要事項を設定します：

- ・時間はセッション 3 時間～3 時間 15 分、間に 40 ～ 60 分の休憩時間、合計 7 時間前後
 - ・ボード数はセッション当たりペア戦は最低 21 ボード以上、チーム戦は 24 ボード以上、マスターポイント 20 点以下対象のゲームは 18 ボード以上
- 参加プレイヤーのレベルを考慮してボード数を設定、最大でも 30 ボード程度が適当

1.2 セッションのペア戦

ペア戦のムーブメントの基本

- ・ミッチェル(Mitchell)：二つのグループ(NS と EW)が対戦します。
- ・ハウエル(Howell)：一つのグループ内で対戦します。

2 セッションのムーブメントの基本的な考え方は次のようになります：

1) シングル・セクショナルの場合：

- ・参加ペアを A、B の二つのグループに分けます。1st セッションは A と B が対戦します。各グループのペア数はセッションのラウンド数が原則です。各グループのペア数がラウンド数より多い場合は Appendix Mitchell を使用します。

例：32 ペア、13 ラウンドのペア戦では 1-16 と 17-32 の二つのグループに分け相互に対戦しますが 13 ラウンドしかないため相手ペアのすべてと対戦することはできません。この場合ラウンド数を超える 14、15、16 番テーブルはそれぞれ 1 番、2 番、3 番テーブルとボードをリレーする Appendix Mitchell を使用して 13 ラウンドにします。

- ・2nd セッションはそれぞれのグループ内で対戦する Howell を使用します。32 ペア、13 ラウンドの場合、両グループとも 16 ペア 13 ラウンドの Howell を使用します。この時、使用するボードセットの数は 13 ですがテーブル数は 8 ですから 5 セット余っています。この余っているボードセットをもう一つのグループが使うムーブメントが Inter-woven Howell です。しかし 5 セットではボードのセットが不足する（こちらのグループも 8 テーブルですから 8 セット必要です）ため、3 テーブルはリレーすることになります。

32 ペアの場合、二つに分けたグループのペア数は偶数(16)で問題ありませんが、例えば 30 ペアの場合は各グループのペア数は 15(奇数)になり各ラウンドで休みとなるペアが両グループに出てしまいます。これを解消するため、休みのペア同士を対戦させて休みにならないようにします。(1st セッションで対戦しなかったペアを組み合わせます)

【参考】2 セッションを超えるペア戦も考え方は同じです。3 セッションのペア戦なら参加者を A、B、C の 3 つのグループに分けて、

- 1st セッション = A 対 B で Mitchell、C は Howell
- 2nd セッション = A 対 C で Mitchell、B は Howell
- 3rd セッション = B 対 C で Mitchell、A は Howell

4 セッションのペア戦なら参加者を 4 つのグループに分けて同じ考え方で対戦させます。(A-B/C-D、A-C/B-D、A-D/B-C、Howell)

2) マルチ・セッション

参加ペア数が多くなるとシングル・セッションでは処理しきれないため複数セッションによるゲーム運営を行う必要があります。

この場合使用するムーブメントにより二通りの方法があります。

また、セッション数と同じ数のツインボードも必要になります。ボードのリレーを避けるのなら、さらにツインボードを用意してください。

a) シングル・セッションのムーブメントの組み合わせ

2 セッションムーブメント（シングル・セッション）を二つ使って行う方法です。

29 テーブルを例に挙げると、

- ・ A セクション(15 テーブル、30 ペア)と B セクション(14 テーブル、28 ペア)の二つのセッションに分け、それぞれ 1st セッションは 30 または 28 ペア 13 ラウンドの Appendix Mitchell、2nd セッションは 30 または 28 ペア 13 ラウンドの Inter-woven Howell で行います。
- ・ この方法を使用した場合、1st セッションから 2nd セッションへ移行の際、ペアの移動を行う必要はありません。(2 つのセッションがそれぞれ 2 セッション用のムーブメントを使用しているからです)

b) Appendix Mitchell と Howell の組み合わせ

もう一つの方法は同じラウンド数の Appendix Mitchell と 1 セッション用の Howell を組み合わせる方法です。a) の例と同じ 29 テーブルで 11 ラウンドと 13 ラウンドの 2 セッションゲームを説明します。

① 11 ラウンド

- ・ 29 テーブルを A 11、B 11、C 7 の 3 セクションに分けます。
- ・ 1st セッションも 2nd セッションも 11 テーブルのセッションは 11 ラウンドの Mitchell、7 テーブルのセッションは 14 ペア 11 ラウンドの Howell のムーブメントを使用します。
- ・ このままでは 2nd セッションでも 1st セッションと同じ相手と対戦してしまいます。そこで Mitchell は二つのグループの間で、Howell はグループ内が対戦するムーブメントであることを利用してペアを入れ替えます。11 テーブルの A と B セクションは 1-11 番ペアが 12-22 番ペアと対戦しています。C セクションは 14 ペアの内 12 ～ 14 番の 3 ペアがステーションナリーですから、参加者を次のようにグループ分けできます。これを基にペアを入れ替えます：

<u>1st セッション</u>		<u>2nd セッション</u>
A 1-11	→	A 1-11
A 12-22	→	B 1-11
B 1-11	→	B 12-22
B 12-22	→	C 1-11
C 1-11	→	A 12-22
C 12-14	→	C 12-14

これは一例で同じペアと対戦しなければどのように入れ替えても構いません。

例えば C のステーションナリーペアを入れ替えなければ C1-3 → C12-14、C4-14 → A12-22 とすることもできます。

② 13 ラウンド

- ・ 29 テーブルを A13、B9、C7 の 3 セクションに分けます。13 テーブルのセクションを二つ作ることはできません。なぜなら C セクションは 3 テーブル (29-13 × 2) になってしまい、13 ラウンドの Howell ムーブメントはないからです。従ってこの方式で 2 セッションゲームを開催する場合はセッションのラウンド数の Howell ムーブメントが使えるテーブル数が必要になります。11 ～ 13 ラウンドの場合、最低テーブル数は次のようになります：

11 ラウンド：16.5 テーブル (11T+5.5T*) *5.5T は 6T11 ラウンド Howell 使用

12 ラウンド：18.5 テーブル (12T+6.5T*) *6.5T は 7T12 ラウンド Howell 使用

13 ラウンド：19.5 テーブル (13T+6.5T*) *6.5T は 7T13 ラウンド Howell 使用

また、29 テーブルから 13 テーブルを引いた残りテーブル数は 16 テーブルですから、これを二つの 8 テーブルのセクションに分けることもできますが、9 テーブルと 7 テーブルに分けると違うムーブメントを使用するのでスコア入力の際、違ったセクションのスコアを間違えて入力することがなくなります。

- ・ ペアの入れ替えは 11 ラウンドの場合と同じ考え方で行いますが、Howell ムーブメントのセクションから Howell ムーブメントのセクションへのペアを移すとまた同じペアと対戦することになりますので Mitchell のセクションと入れ替えてください。(Howell は同じグループ内での対戦になる)

<u>1st セッション</u>		<u>2nd セッション</u>
A 1-13	→	B 1-13
A 14-26	→	C 1-13
B 1-13	→	A 1-13 (B1-5 → B14-18、B6-18 → A1-13)*
B 14-18	→	B 14-18
C 1-13	→	A 14-26 (C1 → C14、C2-14 → A14-26)*
C 14	→	C 14 *ステーションナリーペアを入れ替える場合

注：ステーションナリーのペアがある場合は、高齢な方などこれを必要とするペアに割り当ててください。また、ステーションナリーによってはラウンド毎に NS から EW、あるいはその逆に入れ替わることがありますが、必要と考えれば動かずにテーブルガイドカードの向きを変えて構わないことを該当ペアに指示してください。(対戦相手の質問には「ディレクターの指示です」と答えて構わないことも同時に伝えてください)

2. ペア戦の試合形式とムーブメント

ペア戦には次のような試合形式があります：

採点方式の違い

- ・ マッチポイント
- ・ IMP
- ・ トータルポイント

この 3 種類のペア戦は採点方式が違うだけで、これまで説明してきた 2 セッションムーブメントを使います。

1) ストラティファイド・ペア

参加ペアをマスターポイントやシードポイントでフライト分けしてそれぞれ別個に採点して順位をつける試合とは異なり、フライト分けした参加者が同じフィールドでプレイし、全体の順位を出すとともに各フライト毎の順位もつける試合方式です。

ムーブメントは通常のペア戦と同じですが、参加ペアをグループ分けする際、特別な配慮が必要になります。参加ペア数が多くなくペア総当たりであれば問題ありませんが、参加ペア数が多くて複数セクションで行う場合、あるペアが最上位フライトのペアとばかり対戦する、逆に最下位フライトのペアとばかり対戦すると公平を欠くことになります。

グループ内の各フライトのペア数がどのグループも同じにすればどのペアも同じように各フライトのペアと対戦できます。(Mitchell と Howell で対戦する相手を考えてください。ただし Howell のセクションでは自分と同じフライトのペアと対戦する回数が1回少なくなります) 例を挙げましょう：

例：20 テーブル(40 ペア)、13TAppendix Mitchell+7THowell13 ラウンド

A フライト 20 ペア、B/C フライト各 10 ペア→比率は A 50%、B/C 各 25%

各グループのペア数は 13、従ってフライト毎のペア数は、

A : $13 \times 50\% = 6 \text{ or } 7$ 、B/C : $13 \times 25\% = 3 \text{ or } 4$ これに基づいてペアを割り振る→

セクション A 1-13 = A7、B3、C3

セクション A 14-26 = A6、B4、C3

セクション B 1-13 = A6、B3、C4

セクション B 14 = A1

※各フライト毎のペア数をまったく同じにできないときは可能な限り近づけるようにする。(JTOS ではこの作業を自動的に行ってくれます)

2) スイスペア

スイスパ戦の特徴は次のとおりです：

- ・通常のペア戦では1 ラウンド 2 ～ 3 ボードに対し、6 ボード以上同じ相手と対戦します。
- ・対戦は通常使われるマスターシートに従ったムーブメントではなく、前ラウンドまたは前々ラウンドの順位で 1 vs 2、3 vs 4、5 vs 6...のように対戦します。(チーム戦のスイスと同じ)
- ・採点方式はマッチポイントの%を換算表で VP に換算する方式と、IMP の得失点差を VP に換算する二通りがあります。
- ・奇数ペアでも運営できますが、bye の休み時間が長くなるので好ましくありません。従ってフローターペアを準備します。(JTOS で運営できます)

3) ヒューストントライアルペア

- ・スイスパ戦と同じく 1 ラウンド 6 ボード以上同じ相手と対戦します。
- ・採点は、各ボードの結果から上下 n 個 ($n \geq 0$) のスコアを除外して「平均点」を計算し、この「平均点」と各ペアとの得失点差を IMP に換算、ラウンド毎の IMP の得失点差の合計を VP に換算します。(JTOS で運営できます)

3. チーム戦

チーム戦のムーブメントの基本：

- ・チームの NS ペアが対戦相手チームの EW ペアとプレイしたボードセットを EW ペアは対戦相手チームの NS ペアとプレイします。(対戦 2 チーム間でダイレクトにスコアを比較する)従って、NS・EW の各ペアは座る位置を間違えないようにします。

チーム戦の採点方式とボード数：

- ・チーム戦では採点方式と、同じ対戦相手とプレイ (=ラウンド) するボード数との間には次のような関係があります：
 - 1) IMP =各ボードの得点差を IMP に換算する方式です。通常 1 試合 20 ボード以上のノックアウト戦やダブルノックアウト戦で使用されます。(ノックアウト、ダブルノックアウト戦については後述)
 - 2) VP =前項 1) の IMP の得失点差の合計を換算表で VP に換算する方式です。1 ラウンドのボード数は 4 ~ 30 前後まで様々で、このボード数に対応する換算表が決められています。
 - 3) B-a-M =各ボードの得点差を IMP に換算するのではなく、ボード毎に得点が多ければ 2、同じなら 1、少なければ 0(B-a-M 点)と採点する方式です。この採点方式の変形として B-a-M 点に加えてラウンドの得失点差を VP に換算した点数を加算する方式もあります。(B-a-M + VP) B-a-M のチーム戦は、通常 1 ラウンド 2 ~ 4 ボードで参加チーム数が多い試合で行います。
 - 4) 自チームの持ち点に IMP の得失点差を加減する方法。例えば持ち点が 40 の場合、IMP で 10 点勝てば $40+10=50VP$ 、10 点負ければ $40-10=30VP$ になります。加減する IMP の得失点差は持ち点が上限です。従って持ち点 40VP の場合、最大得点は 80VP、最小は 0VP です。(JTOS では持ち点 30、40、50、60 の 4 種類が設定されています)

4. チーム戦の試合形式とムーブメント

チーム戦には次のような試合形式があります：

1) ラウンド・ロビン

「リーグ戦」と呼ばれる原則として総当たりの対戦方式です。一番代表的な試合が IMP リーグ、日本リーグ、クラブリーグです。1 試合 20 ボード以上の試合では全対戦終了までかなりの日数が必要になります。

2 セッションのセクショナルでは、チーム数、採点方式、1 ラウンドのボード数などにより次のように分類できます：

a) ショートラウンドロビン (Short Round Robin/SRR)

- ・チーム数が多くなるとラウンドのボード数を少なくする必要があります。セクショナルのチーム戦を VP 方式で行う場合は 10 チーム前後が適当なチーム数でしょう。(チーム数が多い場合→スイスチーム・B-a-M)
- ・偶数テーブルでは Stagger という少ないテーブル用のムーブメントがあります。ペア戦の Howell ムーブメントを流用することもできます。(例えば 8 チームなら 8 ペア 7 ラウンドの Howell)
- ・奇数テーブルでは休みのチーム (bye) が出ないように 2 セッション用のムーブメントを使用します。(JTOS 内蔵) 一部のムーブメントでは、チームの各ペアが相手チームの両方のペアと対戦するムーブメントもあります。(この場合 1 ラウンドのボード数はペアの片方としか対戦しないムーブメントの半分になります)

b) ショートラウンドロビン&ペア (Short Round Robin & Pairs/SRR ペア)

- ・チームの成績だけでなく、ペアの成績も出すことを目的として横浜ブリッジセンターで考え出されたショートラウンドロビンの変形です。
- ・下記 4 ～ 11 チームの専用ムーブメント (JTOS 内蔵) を使用します。従って参加チームをこの範囲内のチーム数の「フライト」に分ける必要があります。

テーブル数	ボード数	ラウンド数	
		1st session	2nd session
4	8	3	3
5	6	4	4
6	5	5	5
7	4	6	6
8	4	7	7
9	3	8	8
10	3	9	9
11	3	10	10

- ・チームの成績はフライト毎に計算します。
- ・ペアの成績は原則として同じテーブル数のフライトを一つのフィールドとして計算しますが、各セッションで使用するボード数が同じならテーブル数が異なっても 1 フィールドとして計算できます。(5 と 6、7 と 8、9 と 10 テーブル)
- ・NS・EW を座り間違えるとチーム戦ではボードの比較ができなくなりますので参加者に毎ラウンド座り間違えないように注意を呼びかけてください。
- ・座り間違えてプレイしてしまった場合は、このチーム間のもう一つの対戦がまだプレイされていないければ (前のラウンドに対戦がない)、後のラウンドのこの二つのチームの対戦の NS と EW を入れ替えます。対戦済みの場合は座り間違えたボードはスコアの比較から除外されますが、ペア戦はそのまま計算されます。

c) ボード・ア・マッチ (Board-a-Match/B-a-M)

採点方式で説明した B-a-M 点を使用するチーム戦で、American Whist League あるいは Mirror Mitchell のムーブメントを使用して行います。基本的に十数テーブル以上が望ましいチーム数です。この方式は特別な知識を必要とし、また最近では B-a-M に代わってスイス形式で行うことがほとんどで、セクショナル 2 セッションの試合として開催されることは滅多にないのでこれ以上の説明は割愛します。

2) スイス

チーム数が多くなると総当たりのラウンド・ロビンでは対応できなくなります。このような場合の対戦方式の一つが B-a-M ですが同じ相手とプレイするボード数が少なく VP 戦には不向きです。そこで対戦相手の数(ラウンド数)を限定してある程度以上のボードをプレイするための方法がチェス競技会の対戦方式を採り入れたスイス方式です。全チームとではなく限られた相手と対戦する方式ですから、どのチームと対戦するかは公平な試合運営の重要なポイントとなります。スイスは参加チームを順位順に並べ、1 位 vs 2 位、3 位 vs 4 位、5 位 vs 6 位... と対戦させる方式です。

しかしスイス方式には、最初の試合は順位がついていない、順位が決定しなければ次の

試合の対戦を決められないため試合と試合の間の待ち時間が長い、同じチームと何度も対戦した、などの問題があります。このような問題をどのように解決するかを説明します。

①どの時点の順位で対戦を決めるのか

二つの方法があります

a)直前のラウンドの順位で対戦決め

→前ラウンドの全部の試合結果が判明しなければ対戦を決められないため、ラウンドとラウンドの待ち時間が長くなります。1日2試合で間に休憩時間のある試合(例：朝日新聞社杯)以外ではお勧めしません。

第1ラウンドは次のどちらかの方法で対戦を決めます：

- イ．エントリー順に無作為にチーム番号を振り、番号順に 1 vs 2、3 vs 4.. と対戦させる
- ロ．チームをチーム上位 4 人の合計マスターポイントまたはシードポイント順に番号を振り、例えば 16 チームなら 1 vs 9、2 vs 10.. 8 vs 16 のように参加チームを 2 つに分け、上から順番に対戦させる

b)直前ではなく、更に 1 ラウンド前(前々ラウンド)の順位で対戦を決める。

→対戦を決める順位のない第 1、第 2 ラウンドの対戦は次のように決めます：

第 1 ラウンド：チームをチーム上位 4 人の合計マスターポイントまたはシードポイント順に番号を振り、例えば 16 チームなら 1 vs 9、2 vs 10.. 8 vs 16 のように参加チームを 2 つに分け、上から順番に対戦させる

第 2 ラウンド：参加チームを 4 つに分け、上二つと下二つを上から順番に対戦させる。16 チームでは、1 vs 5、2 vs 6.. 4 vs 8、9 vs 13.. 12 vs 16 と対戦させます。チーム数が 4 の倍数ではない場合は第 1 ラウンドよりチーム番号が近いチーム同士の対戦になるよう組み合わせます。(例えば 18 チームなら 6 チームの 3 グループに分け、各グループの中で 1 vs 4、2 vs 5.. 7 vs 10.. と対戦)

※この方式でも最終ラウンドだけは直前の順位で対戦を決める方法もあります。

②再戦の問題

順位に基づいて対戦を決めた場合、同じチームとの対戦が何回も起きたり、連続して対戦することも起こります。これを避けるためには再戦や連続対戦の有無、再戦がある場合でも回数の上限を設けるなどして試合開始時に公表してください。これは通常主催団体が決定しますが、規定がなければディレクターが決めて公表します。再戦は次のような規定が一般的です：

- ・再戦なし
- ・連続再戦なし
- ・〇〇ラウンドまで再戦なし
- ・最終ラウンドは再戦あり

なお、「再戦なし」とするとチーム数によっては対戦を組めなくなることがあります。目安としてチーム数がラウンド数の 2 倍以上なければ「再戦なし」とするのは避けることをお勧めします。

③奇数チームの処理

奇数チームの場合、普通に組み合わせでは対戦相手のないチームが 1 つできてしまい

ます。この問題の対処法が 3 チームが対戦する「トライアングル」です。トライアングルの運営には二つの方法があります：

a) 1 ラウンドでトライアングルを行う

- ・ラウンドでプレイするボード数の半分ずつを相手 2 チームとプレイします→例えば 1 ラウンド 8 ボードで A、B、C の 3 チームがトライアングルで対戦する場合、A チームは B・C チームとそれぞれ 4 ボードずつ、合計 8 ボードプレイし、この 8 ボードの IMP の得失点差を VP に換算します。B・C チームも同様です。
- ・この方式では 1 ラウンドのボード数が偶数の必要があります。奇数ボードでは二つの対戦相手と同じボード数をプレイすることができなくなります。
- ・この方式の場合、第 1 ラウンド（前項① b）では第 2 ラウンドも）にトライアングルでプレイするチームを指定する必要があります。チーム番号で最後の 3 チーム（第 2 ラウンドは最後から 4～6 番目のチーム）とするのが一般的です。

b) 2 ラウンドかけてトライアングルを行う

- ・3 チームがそれぞれ残りの 2 チームと規定のボード数をプレイします。
- ・この方式では各セッションのラウンド数は偶数の必要があります。（2 ラウンドかけてトライアングル完了）
- ・この方式の場合、第 1 ラウンドにトライアングルでプレイするチームを決めれば第 2 ラウンドは組み合わせを決める必要はありません
→毎回奇数ラウンドにトライアングルでプレイするチームを決めます。

※いずれの方法を採用しても試合開始時に「トライアングルでプレイする回数」に制限を設けるかあらかじめ公表してください。

※ JTOS ではスイス戦で説明した各種の方式を組み合わせで設定・運営することができます。

3) ノックアウト (Knock Out/KO)

「トーナメント戦」とも呼ばれる方式で、1 敗すると失格するシングル・ノックアウトと 2 敗すると失格するダブル・ノックアウトの 2 種類が一般的です。

このような性格からセクショナル 2 セッションの試合方式には不向きなため説明は割愛します。

4) イーブンチャンスチーム

イーブンチャンスチームは試合方式ではなく、チーム編成に基づく試合方式です。

チーム単位でエントリーを受け付ける通常のチーム戦とは異なり、ペア単位で申込を受け付け、ペアのシードポイント順で最上位と最下位のペア、以下 2 番目と下から 2 番目のペアのようにチームを編成します。（JTOS では自動的に行ってくれます）

この試合方式では次の点に注意して下さい：

- ・チーム編成に時間がかかるため、事前申込が望ましい。
- ・申込が奇数ペアの場合に備えてフローターペアを用意する。
- ・試合方式はどれでも構わないがスイスが最も一般的です。

第 4 部 ブリッジの規則

第 1 章 概要

「デュエプリケートブリッジの規則：2017 年版」は、世界ブリッジ連合(WBF)が定める世界共通の規則です。

この規則の他にラバーブリッジを対象とした「ラバーブリッジの規則：2014 年版」がありますが、ここでは説明を省略します。

1. 規則の構成

ブリッジの規則は、

- ・「デュエプリケートブリッジ」の正しいプレイの手順とスコアリングを規定
- ・正しい手順から外れた反則が発生した時のディレクターの裁定の仕方を規定
機械的に規則の条文を適用するもの：例えば順番外のビッド、順番外のリードなど
主観的な判断を要するスコア調整：例えばヘジテーションが不当な情報になり、これが原因で相手方に損害を与えたかどうかの判断とスコア調整など。
- ・正しい作法を規定
- ・主催団体、ディレクターの役割を規定
- ・上告制度を規定

から構成されています。なお、

正しい手順として規則に記述されていないことは、認められていないことになります。

2. 規則のねらい

「デュエプリケートブリッジの規則への前書き」の冒頭にあるように、「規則の目的はブリッジの正しい手順を定め、その正しい手順から逸脱した時は十分に補償することを目的としています」即ち、この規則は本質的に反則行為を罰することではなく、その損害を補償することを目的としているのです。

プレイヤーは、誰でも反則（正しい手順から逸脱）をするものです。

その場合、各プレイヤーは規則の詳細を知っている必要は全くありません。

規則の第 9 条 B に定めてあるように「違反行為が指摘されたときはすぐディレクターを呼ぶようにする。」ことを知っていれば十分です。後はディレクターの仕事になります。

「誰でもディレクターを呼べる」ことに注目して下さい。

反則行為をした当人が自らディレクターを呼ぶようにすれば、誰をも傷つけることなくブリッジをより楽しめるのではないのでしょうか。

なお、クラブ・ゲームに於いてディレクターもプレイしている場合には、その権利を留保することも出来ます。

3. ブリッジ・プレイヤーの正しい作法

ブリッジの規則には、プレイヤーがしてほしくない事項についても規定しています。即ち、第 72 条の「作法に関する一般原則」、第 74 条「振舞いとエチケット」に具体的に例示されています。

一方、規則は好ましくない行為に対しては、ディレクターは第 90 条の「手順上のペナルティ」により、不利益を与えることを目的としたペナルティを科すことができます。

更に第 91 条によりディレクターには大きな権限を与えています。

第2章 ディレクターの役割

規則の第81条以下にディレクターの職務と権限が規定されています。

ディレクターはその担当する競技会についての主催団体の公式な代表であり、競技会運営上の技術的な責任を負います。

ディレクターは、ブリッジの規則と主催団体が定めた補足の試合要項に従って競技会を円滑に運営する責任があります。

ディレクターの役割としては、通常以下のものが含まれます。

1. 規律を維持し、ゲームの秩序正しい進行を確保すること。
2. 規則を執行ならびに解釈し、また規則の下にプレイヤーにその権利と責任を助言すること。
3. どのような方法で気付いたものであれ、間違いや違反行為を第79条C項および第92条B項で定めた期間内に調整すること。
4. 必要に応じて適切な調整を行い、第90条および第91条で与えられた権限を行使すること。
5. 非反則側の免除の要請に基づいて、理由があると判断すれば、自分の裁量で調整を免除すること。
6. 紛争を調停すること。
7. あらゆる事柄を適切な委員会に付託すること。
8. 主催団体の要請があれば結果を報告し、また主催団体により委任されたその他あらゆる事項を処理すること。

第3章 定型的な反則の裁定

多くの定型的な反則に対しては、規則はその回復手順を定めています。

ディレクターは反則の内容を正しく把握して、規則の定めているその該当する処置を適用すればよいわけです。

プレイヤーに選択肢がある場合には、ディレクターはその全てを漏れなく説明し且つ、プレイヤーがその全てを理解できたことを確認する義務があります。また、場合により相手の理解度に合わせて説明の仕方を変えなければならないこともあります。

ディレクターを呼ばれた時には「ルール・ブック」を携帯してテーブルに行き、必要ならその条文を引用して説明する姿勢が必要です。

反則タイプ毎に整理されたシートもありますので、それを活用すれば裁定することは難しいことはありません。

むしろ、テーブル上で何が起きたかを正確に把握することの方が難しいかもしれません。

ダミーを除く誰か1人の人から起きたことを順序立てて説明を聞き、その後にディレクターの口から起きたことを整理して述べるのがよいでしょう。他の人がこれに同意したら機械的に裁定します。

また、ディレクターには裁定が正しく履行されたことを確認する義務もあります。

第4章 スコアの調整

反則行為の中で、ブリッジの規則がその回復手順とその損害の補償を定めている場合には、前項の手順で処理すればよいのですが、規則が補償を定めていない場合にはディレクターが調整することになります。

例えば、あるプレイヤーがヘジテーションをしてコールした場合、そのパートナーがその行為から何かを感じて普通とは異なった行動をした場合等です。

ヘジテーションした後にパスしてもビッドしても共に不当な情報が伝わったとみなします。

ダブルやリダブルの場合も同じです。また、通常よりも早いコールも同様に不当な情報となり得るので、一般に「ブレイク・イン・テンポ」と称しています。

この様な状況で、ディレクターは不当な情報が直接の原因で非反則側に対して損害を与えたと判断した場合には、スコアを調整してその損害を補償します。

状況により通常のプレイ結果がどうしても得られないと判断されることもあります。この場合には人為的なスコアを与えることもあります。マッチポイント・ペア戦の場合には

アベレージ+：当該ボードのマッチポイントの 60 % 或いはそのペアの平均スコアの内、大きい方

アベレージ： " " の 50 %

アベレージ-： " " の 40 % 或いはそのペアの平均スコアの内、小さい方

責任の所在により判断しますが、双方のペアのスコアは必ずしも釣り合う必要はありません。

第5章 上告制度

ブリッジの規則第83条にあるとおりスコア調整などの裁定をした場合で、ディレクターが調整について再検討することが適切だと判断したときは、プレイヤーに上告権があること助言します。ディレクターは自らが上告してもかまいません。

プレイヤーはディレクターが行った裁定の全てに上告をする権利を持っています。ただしペア戦なら双方、チーム戦ならキャプテンの同意が得られなければなりません。同意のない上告は受け付けません。

上告の手続き・審議の仕方などについては「上告委員会運営細則」として定められています。ディレクターは3名以上5名以下の上告委員をリストから指名し、上告用紙など審議に必要な資料を用意します。

上告委員会が開催できない場合は後日に開催することができます。上告委員のリストはJ C B L が公開しています。

第5部 よいディレクターとなるために

第1章 ディレクターの心構え

1. ディレクターの対応の仕方

貴方がディレクターを務めている時に、あるテーブルで「ディレクター」と呼ばれた時のことを想定してみましょう。

- ・ 貴方は、クラブの代表として、自らの専門的な知識と能力を披露する事になります。
- ・ ルール・ブックを携帯して速やかにそのテーブルに向かいます。
- ・ 手を振ったり、「今、行きます」などと叫んでプレイヤーを安心させましょう。
- ・ テーブルに着いたら、「どうしましたか」と尋ねて、皆をリラックスさせましょう。
- ・ 「皆さん全員からお話を伺います」と述べて、1人の人から状況を説明してもらいます。
- ・ 起きた事柄が理解できたら、ディレクター自らが聞いたことを論理的に順に述べます。残りのプレイヤーに同意を求め、皆が同意したら裁定することになります。
- ・ 規則の条文を引用して、修正の仕方と選択肢について説明します。
また、反則者のパートナーにどうすべきであるかを忠告します。
「反則者」とか「そのパートナー」とか言うよりも、「ノースの方は」とか言った方が一般に分かりやすいようです。
- ・ 裁定したことが正しく履行されることを見とどけます。
ペナルティ・カードがある場合などでは、ディレクターはそのテーブルに留まってそのペナルティ・カードがプレイされるまで待ちます。
- ・ スコア調整が必要かもしれない判断を要する問題の場合には、そのままスコアをつけてもらい後で最終決定を知らせる旨を伝えます。

オークション経過やそのボードのハンドをメモして、どの様に裁定すべきかをよく考えてから裁定結果を述べます。

また、上告権のあることを告知します。

上告委員会を開催できないウィークリー・ゲームでは、ディレクターは最終的な裁定をすることになります。この場合、プレイヤーと問題をよく話し合い誤解の無いように務めるべきです。

裁定後は出来るだけ速やかにテーブルを離れるようにしましょう。

2. ディレクターが裁定を間違えたことに気付いた時

ディレクターも時には裁定を間違えてしまうこともあるでしょう。

プレイヤーへの選択肢の説明や裁定そのものを間違えてしまったならば、まず謝ることです。

正しく裁定をした場合の結果を確認して、双方のプレイヤーに十分に説明してその結果を与えます。

もし、どの様に修正してもそのボードを普通にスコア出来ない時には、双方を非反則側と見なして調整スコアを与えます。

テーブルに呼ばれて事実確認を誤った場合も同じです。

3. スコア調整が必要な時

不当な情報を利用して相手方に損害を与えたと思われる場合などでは、スコアを調整することになります。

この場合、影響の因果関係や度合いなどについて判断することは、大変難しいことです。日頃からスコア調整の判例集などを研究しておく必要があります。

幾つかの注意点を記述しておきましょう。

- ・ 非反則側に良い結果を得る機会を2度与えないこと。

例えば、ディレクターを直ぐに呼ばなかったことに注目します。

ヘジテーションした人のパートナーがダミーとなった時、不当な情報が利用されたと考えたならダミーが開かれた時点で直ちにディレクターを呼ぶべきです。

- ・ 初心者がヘジテーションしても、パートナーに情報が伝わったと考えるべきではありません。

ディレクターは最大限、裁量を働かせて処置すべきでしょう。

第2章 ディレクタースキルとは

1. スキルの分類

ディレクターとして身に付けなければならないスキルには、種類の異なる6つのスキルがあります。

- ・ゲーム運営技術：参加者数からムーブメントを決めてゲームを進行させるための知識など。
- ・パソコン操作：スコアを手で算出することもできますが、最近はコンピュータを使用することも多くなっています。
- ・規則の理解：反則が発生した場合に正しく裁定してゲームを継続させます。
規則は、ブリッジの正しい手順／反則時の裁定／ディレクターの役割などに分けて理解する必要があります。
- ・スコア調整技術：ブリッジ上の判断力を駆使して、公平な裁定をすることになります。
ブリッジ・プレイの知識と経験が必要になります。
- ・競技会規定：競技会での諸条件：例えばコンベンションの使用規定など。
- ・接客の基本：ブリッジ・クラブはブリッジを楽しむためのクラブであることを正しく理解して行動できることが必要です。

これらをバランスよく身につけるには、どうしたらよいでしょうか。

人それぞれにより若干、アプローチの仕方は異なるかもしれませんが、必要な知識を得るための勉強と正しく実行出来るように経験を積むための努力が必要です。

別の表現をするならば、自分の担当したゲームでトラブルを起こしたら「参加者に対して申し訳ないと云う気持ち」や「恥ずかしいと思う気持ち」が大切かもしれません。

2. 知識を得るための参考資料

必要な知識を得るために利用できるものを挙げておきましょう。ブリッジの規則は2017年に改訂されています。それ以前に発行されたものについては改訂部分については正しくありません。

- ・ゲーム運営技術：当「ディレクター・マニュアル」
Duplicate bridge direction: Alex Groner (1995年版/14版)
- ・パソコン操作：パソコン・ソフトの操作マニュアル類
- ・ブリッジ規則：「デュプリケート・ブリッジの規則」(2017年版)
Law of duplicate bridge (2017年版)
「デュプリケート・コントラクト・ブリッジの規則：注釈」(1987年版)
Duplicate decisions: ACBL (2004年版)
Bridge director's companion: Larry Harris
Bridge player's companion: Larry Harris
Director's quick reference companion: Larry Harris (1996年版)
Charting the game: Ken Whitcomb
A player's guide to the duplicate bridge laws: Richard Grensides
反則タイプ毎裁定シート：神代
ブリッジ規則の裁定問題集：神代
Summary of the law of contract bridge for the social bridge player

- ・スコア調整：Appeals committee decision (ACBL):1993 年以降の ACBL ナショナル版多数
〃 :Phoenix/1995 spring(日本語版)
〃 (WBF): Albuquerque/1994(日本語版)
- J C B L 上告委員会判例集 Vol.1/1989-1996、Vol.2/1997、Vol.3/1998、
〃 Vol.4/1999、Vol.5/2000、Vol.6/2001
- ・競技会規定：J C B L 競技会運営規則
J C B L ハンドブック

付録の目次：

1. ムーブメント・リスト（早見表）
 1. ウイークリー・ゲーム用
 - 1) ハウエル
 - 2) 個人戦
 - 3) S R R チーム戦
 2. 2セッション・ゲーム用
 - 1) ハウエル
 - 2) 2セッションゲーム
 - 3) ヒューストントライアル
 - 4) S R R + ペア戦
 - 5) S R R チーム戦
 3. J T O S に登録されているマスターシート類
2. 間違えたときの対策
 - 1) 対戦相手やプレイすべきボードを間違えた場合
 - 2) バイ・テーブルを近くに置いた場合
 - 3) バイ・テーブルを遠くに置いた場合
 - 4) ハンドが入れ替わったボード
3. 特殊なムーブメント
 - 1) W E B ムーブメント
 - 2) ミラー・ミッチェル
 - 3) スタガー
 - 4) スキップの公式
 - 5) ローバーミッチェル
4. ノウハウ・シート
 - 2セッション/複数セクションのペアゲームの運営
5. マスター・ポイント表（ウィークリーゲーム用）
 - 1) クラス 1
 - 2) クラス 2
 - 3) クラス 3
 - 4) クラス 4
 - 5) クラス 5
6. コンピュータソフトの一覧表（機能比較と特徴など）
7. 公認ディレクター規則
8. 競技会運営規則

付録１：ムーブメント・リスト（早見表）

1. ウィークリー・ゲーム用

1) ペア戦テーブルガイドシート

Table	Bds/Rd	Rds	Total Bds	備 考
3	2	10	20	2 ラウンド連続同じペアとプレイ 最終ラウンドは全テーブルリレー 最終ラウンドは全テーブルリレー
	5	5	20	
		5	25	
4	3	6	18	1 番・2 番テーブルでリレー 1 番・2 番テーブルでリレー
	4	6	24	
	3	7	21	
	4	7	28	
5	3	7	21	1 番・2 番テーブルでリレー
	3	8	24	
	2	9	18	
	3	9	27	
6	3	7	21	3 番・4 番テーブルでリレー
	3	8	24	
	2	9	18	
	3	9	27	
	2	10	20	
	2	11	22	
7	2	9	18	
	3	9	27	
	2	10	20	
	2	11	22	
	2	12	24	
	2	13	26	
	3	8	24	
8	2	10	20	
	2	11	22	
	2	12	24	
	2	13	26	
	2	15	30	
9	2	10	20	
	2	11	22	
	2	12	24	
	2	13	26	
10	2	12	24	
	2	13	26	
11T	2	12	24	
	2	13	26	

2) 個人戦：(4N-1)人の時は(4N)人用マスターシートを使用)

人数	Rd 数	Bds 数	備 考
8	7	21 / 28	
9	8	24	ラウンドカット可能
	9	27	
10	10	20	2 種類。ボードリレー版はラウンドカット可能
12	11	22	
13	11	22	
	13	26	
14	12	24	
	14	28	
16	12	24	
	15	30	
17	8	24	
	13	26	
18	8	24	
20	13	26	
21, 22	10	20 / 30	
24	7	21 / 28	
	10	20 / 30	
25, 26	12	12	

3) 1セッションチーム戦：

チーム 数	Bds / Rd	Rd 数	プレイする ボード数	使用する ボード数	備 考
ペア総当たり					
3	6	4	24	36	
4	4	6	24	24	
奇数チーム総当たり (AWL)					
3	12	2	24	36	
5	6	4	24	30	
7	4	6	24	28	
9	3	8	24	27	
11	3	10	30	33	
13	2	12	24	26	
偶数チーム総当たり					
4	8	3	24	24	
6	5	5	25	25	
8	3/4	7	21/28	21/28	
10	3	9	27	27	
12	2/3	11	22/33	22/33	
14	2	13	26	26	

2.2 セッション・ペアゲーム用(早見表)

1999. 4. 22.

記号 : H: HOWELL

M: SCRAMBLED MITCHELL

A: APPENDIX MITCHELL

I: INTERWOVEN HOWELL

1) ハウエル・ムーブメント (ガイドカード有り。テーブルガイドシートも使用可)

テーブル数	セッション数	Bds / Rd	ラウンド数	ボード総数	備 考	ステイペア No.
3	1	5	5 (H)	25		No. 6
	1	4	5 (H)	20		No. 6
4	1	4	6 (H)	24	リレイ・ボード有り	No. 7-8
	1	3	7 (H)	21		No. 8
5	1	4	6 (H)	24	リレイ有り、新版(4AB と同じ) 第2 Rd スタート版有り リレイ有り	No. 7-10
	1	3	7 (H)	21		No. 8-10
	1	3	8 (H)	24		No. 9-10
	1	3	9 (H)	27		No. 10
6	1	3	7 (H)	21	リレイ有り、AB テーブル無し 第2 Rd スタート版有り	No. 9-12
	1	3	8 (H)	24		No. 9-12
	1	3	9 (H)	27		No. 10-12
	1	2	10 (H)	20		No. 11-12
	1	2	11 (H)	22		No. 12
7	1	3	8 (H)	24	リレイ有り、新版(6AB と同じ) 第2 Rd スタート版有り	No. 9-14
	1	3	9 (H)	27		No. 10-14
	1	2	10 (H)	20		No. 11-14
	1	2	11 (H)	22		No. 12-14
	1	2	12 (H)	24		No. 13-14
	1	2	13 (H)	26		No. 14
8	1	3	9 (H)	27	リレイ有り、新版(7AB と同じ) ガイド・カード未完成	No. 10-16
	1	2	10 (H)	20		No. 11-16
	1	2	11 (H)	22		No. 12-16
	1	2	12 (H)	24		No. 13-16
	1	2	13 (H)	26		No. 14-16
	1	2	15 (H)	30		No. 16
9	1	2	10 (H)	20	第2 Rd スタート版有り	No. 11-18
	1	2	11 (H)	22		No. 12-18
	1	2	12 (H)	24		No. 13-18
	1	2	13 (H)	26		No. 14-18
10	1	2	10 (H)	20	新版(テーブルガイドなし) リレイ有り、新版(9AB と同じ)	No. —
	1	2	11 (H)	22		No. 12-20
	1	2	12 (H)	24		No. 13-20
	1	2	13 (H)	26		No. 14-20
11	1	2	10 (H)	20	リレイ有り、新版(テーブルガイドなし) AB テーブル無し 第2 Rd スタート版有り	No. 21-22
	1	2	12 (H)	24		No. 13-22
	1	2	13 (H)	26		No. 14-22
12	1	2	13 (H)	26	リレイ有り新版(11AB と同じ) 2 セッション・ゲームには使用不可、AB テーブル無し 新版	No. 14-24
	1	2	13 (H)	26		—

2) 2セッション・ゲームのムーブメント

テーブル数	セクション数	Bds / Rd	ラウンド数		ボード 総数	備 考	前後半ステイペア No	ステイ・ペア数
			前半	後半				前半/後半
3	1	4 / 5	ハウエルのテーブルガイド 又はムーブメント・スリッ プを使用		40-50	ハウエル×2回	省略	省略
4	1	3 / 4			42-48	〃		
5	1	3 / 4			42-54	〃		
6	1	2 / 3			40-54	〃		
7	1	2 / 3			40-54	〃		
8	1	3	7(A)	7(I)	42		No. 16	2 / 2
	1	3	8(M)	7(I)	45	総当たり	—	0 / 2
	1	2	13(H)	13(H)	52	ハウエル×2回	No. 16	3 / 3
9	1	3	7(A)	7(I)	42		No. 18	4 / 4
	1	3	8(A)	8(I)	48		No. 18	2 / 2
	1	3	8(A)	9(I)	51	総当たり	—	2 / 0
	1	2	13(H)	13(H)	52	ハウエル×2回	No. 18	5 / 5
	1	3	9(M)	9(I)	54	再戦1回有り新版	—	0 / 0
10	1	3	7(A)	7(I)	42		No. 20	6 / 6
	1	3	8(A)	8(I)	48		No. 20	4 / 4
	1	3	9(A)	9(I)	54	新版	No. 20	2 / 2
	1	3	10(M)	9(I)	57	総当たり、前半に リレイ有り	—	0 / 2
11	7T + 4T	3	7(M) 7(H)	7(M) 7(H)	42	新版 テーブルガイドシ ートの使用も可能	— No. 8	1 / 1
	1	3	8(A)	8(I)	48		No. 22	6 / 6
	1	3	9(A)	9(I)	54	新版	No. 22	4 / 4
	1	2	11(M)	11(I)	44	再戦1回有り	—	0 / 0
12	7T + 5T	3	7(M) 7(H)	7(M) 7(H)	42	新版 テーブルガイドシ ートの使用も可能	— No. 10	3 / 3
	1	3	8(?)	8(?)	48	特殊なムーブ新版	No. 24	2 / 2
	1	3	9(A)	9(I)	54	新版	No. 24	6 / 6
	1	2	11(A)	11(I)	44		No. 24	2 / 2
	1	2	12(M)	11(I)	46	総当たり	—	0 / 2
13	8T + 5T	3	7(A) 7(H)	7(A) 7(H)	42	(6T(H)にはリレ イ有り)テーブル ガイドも使用可 / 2Rd 開始	No. 16 No. 10	2 / 2 3 / 3
	1	2	11(A)	11(I)	44		No. 26	4 / 4
	1	2	12(A)	12(I)	48		No. 26	2 / 2
	1	2	12(A)	13(I)	50	総当たり	—	2 / 0
	1	2	13(M)	13(I)	52	再戦1回有り	—	0 / 0
14	7T + 7T	3	7(M) 7(M)	7(M) 7(M)	42	2つのセクションに ついて異なるムー ブメントに出来る	— —	
	8T + 6T	3	8(M) 8(H)	8(M) 8(H)	48	テーブルガイドシ ートの使用も可能	— No. 12	4 / 4
	9T + 5T	3	9(M) 9(H)	9(M) 9(H)	54	テーブルガイドシ ートの使用も可能	— No. 10	1 / 1
	1	2	11(A)	11(I)	44		No. 28	6 / 6
	1	2	12(A)	12(I)	48	リレイが不規則	No. 28	3 / 4
	1	2	13(A)	13(I)	52		No. 28	2 / 2

テーブル数	セクション数	Bds / Rd	ラウンド数		ボード 総数	備 考	前後半ステ イペア No	ステイ・ペア数
			前半	後半				前半/後半
15	9T + 6T	3	8 (A) 8 (H)	8 (A) 8 (H)	48	(7T (H) にはリ レイ有り) テーブル ガイドも使用可/ 2Rd 開始	No. 18 No. 12	2 / 2 4 / 4
	9T + 6T	3	9 (M) 9 (H)	9 (M) 9 (H)	54	テーブルガイドシ ートの使用も可能	— No. 12	3 / 3
	1	2	11 (A)	11 (I)	44		No. 30	8 / 8
	1	2	12 (A)	12 (I)	48	リレイが不規則	No. 30	4 / 6
	1	2	13 (A)	13 (I)	52		No. 30	4 / 4
16	8T + 8T	3	8 (M) 8 (M)	8 (M) 8 (M)	48	2 つのセクションに ついて異なるムー ブメントに出来る	— —	
	9T + 7T	3	9 (M) 9 (H)	9 (M) 9 (H)	54	テーブルガイドシ ートの使用も可能	— No. 14	5 / 5
	1	2	11 (A)	11 (I)	44	新版	No. 32	10 / 10
	1	2	12 (A)	12 (I)	48		No. 32	8 / 8
	1	2	13 (A)	13 (I)	52		No. 32	6 / 6
17	10T + 7T	3	9 (A) 9 (H)	9 (A) 9 (H)	54	(8T (H) にはリ レイ有り) テーブル ガイドも使用可/ 2Rd 開始	No. 20 No. 14	2 / 2 5 / 5
	11T + 6T	2	11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (H)	44		— No. 12	1 / 1
	1	2	12 (A)	12 (I)	48		No. 34	10 / 10
	1	2	13 (A)	13 (I)	52		No. 34	8 / 8
18	9T + 9T	3	9 (M) 9 (M)	9 (M) 9 (M)	54	2 つのセクションに ついて異なるムー ブメントに出来る	— —	
	11T + 7T	2	11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (H)	44		— No. 14	3 / 3
	1	2	12 (A)	12 (I)	48		No. 36	12 / 12
	1	2	13 (A)	13 (I)	52		No. 36	10 / 10
19	11T + 8T	2	11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (H)	44		— No. 16	5 / 5
	12T + 7T	2	12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (H)	48		— No. 14	2 / 2
	1	2	13 (A)	13 (I)	52		No. 38	12 / 12
20	11T + 9T	2	11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (H)	44		— No. 18	7 / 7
	12T + 8T	2	12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (H)	48		— No. 16	4 / 4
	13T + 7T	2	13 (M) 13 (H)	13 (M) 13 (H)	52		— No. 14	1 / 1
21	12T + 9T	2	11 (A) 11 (H)	11 (A) 11 (H)	44	(10T (H) にはリ レイ有り) 第 2 Rd か ら開始	No. 24 No. 18	2 / 2 7 / 7
	12T + 9T	2	12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (H)	48		— No. 18	6 / 6
	13T + 8T	2	13 (M) 13 (H)	13 (M) 13 (H)	52		— No. 16	3 / 3

テーブル数	セクション数	Bds / Rd	ラウンド数		ボード 総数	備 考	前後ハステイペア No	ステイ・ペア数
			前半	後半				前半/後半
22	11T + 11T	2	11 (M) 11 (M)	11 (M) 11 (M)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— —	
	12T + 10T	2	12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (H)	48		— No. 20	8 / 8
	13T + 9T	2	13 (M) 13 (H)	13 (M) 13 (H)	52		— No. 18	5 / 5
23	12T + 11T	2	11 (A) 11 (M)	11 (A) 11 (M)	44		No. 24 —	2 / 2
	12T + 11T	2	12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (H)	48		— No. 22	10 / 10
	13T + 10T	2	13 (M) 13 (H)	13 (M) 13 (H)	52		— No. 20	7 / 7
24	13T + 11T	2	11 (A) 11 (M)	11 (A) 11 (M)	44		No. 26 —	4 / 4
	12T + 12T	2	12 (M) 12 (M)	12 (M) 12 (M)	48	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— —	
	13T + 11T	2	13 (M) 13 (H)	13 (M) 13 (H)	52		— No. 22	9 / 9
25	14T + 11T	2	11 (A) 11 (M)	11 (A) 11 (M)	44		No. 28 —	6 / 6
	13T + 12T	2	12 (A) 12 (M)	12 (A) 12 (M)	48		No. 26 —	2 / 2
	14T + 11T	2	13 (A) 13 (H)	13 (A) 13 (H)	52	(12T (H) にはリレイ有り)	No. 28 No. 22	2 / 2 9 / 9
26	15T + 11T	2	11 (A) 11 (M)	11 (A) 11 (M)	44		No. 30 —	8 / 8
	16T + 10T	2	12 (A) 12 (H)	12 (A) 12 (H)	48	(14T リレイ不規則)	No. 32 No. 20	8 / 8 8 / 8
	13T + 13T	2	13 (M) 13 (M)	13 (M) 13 (M)	52	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— —	
27	16T + 11T	2	11 (A) 11 (M)	11 (A) 11 (M)	44		No. 32 —	10 / 10
	16T + 11T	2	12 (A) 12 (H)	12 (A) 12 (H)	48	(15T リレイ不規則)	No. 32 No. 22	8 / 8 10 / 10
	14T + 13T	2	13 (A) 13 (M)	13 (A) 13 (M)	52		No. 28 —	2 / 2
28	11T + 11T + 6T	2	11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — No. 12	1 / 1
	16T + 12T	2	12 (A) 12 (M)	12 (A) 12 (M)	48		No. 32 —	8 / 8
	15T + 13T	2	13 (A) 13 (M)	13 (A) 13 (M)	52		No. 30 —	4 / 4
29	11T + 11T + 7T	2	11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — No. 14	3 / 3
	17T + 12T	2	12 (A) 12 (M)	12 (A) 12 (M)	48		No. 34 —	10 / 10
	16T + 13T	2	13 (A) 13 (M)	13 (A) 13 (M)	52		No. 32 —	6 / 6

テーブル数	セクション数	Bds / Rd	ラウンド数		ボード 総数	備 考	前後半ステイペア No	ステイ・ペア数
			前半	後半				前半/後半
30	11T + 11T + 8T	2	11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — No. 16	5 / 5
	18T + 12T	2	12 (A) 12 (M)	12 (A) 12 (M)	48		No. 36 —	12 / 12
	17T + 13T	2	13 (A) 13 (M)	13 (A) 13 (M)	52		No. 34 —	8 / 8
31	11T + 11T + 9T	2	11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — No. 18	7 / 7
	12T + 10T + 9T	2	12 (M) 12 (H) 12 (H)	12 (M) 12 (H) 12 (H)	48		— No. 20 No. 18	8 / 8 6 / 6
	18T + 13T	2	13 (A) 13 (M)	13 (A) 13 (M)	52		No. 36 —	10 / 10
32	12T + 11T + 9T	2	11 (A) 11 (M) 11 (H)	11 (A) 11 (M) 11 (H)	44	(10T (H) にはリレイ有り) 第 2Rd から開始	No. 24 — No. 18	2 / 2 7 / 7
	12T + 11T + 9T	2	12 (M) 12 (H) 12 (H)	12 (M) 12 (H) 12 (H)	48		— No. 22 No. 18	10 / 10 6 / 6
	19T + 13T	2	13 (A) 13 (M)	13 (A) 13 (M)	52		No. 38 —	12 / 12
33	11T + 11T + 11T	2	11 (M) 11 (M) 11 (M)	11 (M) 11 (M) 11 (M)	44	3 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — —	
	12T + 11T + 10T	2	12 (M) 12 (H) 12 (H)	12 (M) 12 (H) 12 (H)	48		— No. 22 No. 20	10 / 10 8 / 8
	13T + 11T + 9T	2	13 (M) 13 (H) 13 (H)	13 (M) 13 (H) 13 (H)	52		— No. 22 No. 18	9 / 9 5 / 5
34	12T + 11T + 11T	2	11 (A) 11 (M) 11 (M)	11 (A) 11 (M) 11 (M)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 24 — —	2 / 2
	12T + 12T + 10T	2	12 (M) 12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (M) 12 (H)	48	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — No. 20	8 / 8
	13T + 11T + 10T	2	13 (M) 13 (H) 13 (H)	13 (M) 13 (H) 13 (H)	52		— No. 22 No. 20	9 / 9 7 / 7
35	13T + 11T + 11T	2	11 (A) 11 (M) 11 (M)	11 (A) 11 (M) 11 (M)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 26 — —	4 / 4
	12T + 12T + 11T	2	12 (M) 12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (M) 12 (H)	48	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — No. 22	10 / 10
	13T + 13T + 9T	2	13 (M) 13 (M) 13 (H)	13 (M) 13 (M) 13 (H)	52	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — No. 18	5 / 5

テーブル数	セクション数	Bds / Rd	ラウンド数		ボード 総数	備 考	前後半ステイペア No	ステイ・ペア数
			前半	後半				前半/後半
36	14T + 11T + 11T	2	11 (A) 11 (M) 11 (M)	11 (A) 11 (M) 11 (M)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 28 — —	6 / 6
	12T + 12T + 12T	2	12 (M) 12 (M) 12 (M)	12 (M) 12 (M) 12 (M)	48	3 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — —	
	13T + 13T + 10T	2	13 (M) 13 (M) 13 (H)	13 (M) 13 (M) 13 (H)	52	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — No. 20	7 / 7
37	15T + 11T + 11T	2	11 (A) 11 (M) 11 (M)	11 (A) 11 (M) 11 (M)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 30 — —	8 / 8
	13T + 12T + 12T	2	12 (A) 12 (M) 12 (M)	12 (A) 12 (M) 12 (M)	48	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 26 — —	2 / 2
	13T + 13T + 11T	2	13 (M) 13 (M) 13 (H)	13 (M) 13 (M) 13 (H)	52	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — No. 22	9 / 9
38	16T + 11T + 11T	2	11 (A) 11 (M) 11 (M)	11 (A) 11 (M) 11 (M)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 32 — —	10 / 10
	16T + 12T + 10T	2	12 (A) 12 (M) 12 (H)	12 (A) 12 (M) 12 (H)	48	(14T リレイ不規則)	No. 32 — No. 20	8 / 8 8 / 8
	14T + 13T + 11T	2	13 (A) 13 (M) 13 (H)	13 (A) 13 (M) 13 (H)	52	第 2 Rd から開始	No. 28 — No. 22	2 / 2 9 / 9
39	11T + 11T + 11T + 6T	2	11 (M) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	3 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — — No. 12	1 / 1
	16T + 12T + 11T	2	12 (A) 12 (M) 12 (H)	12 (A) 12 (M) 12 (H)	48	(15T リレイ不規則)	No. 32 — No. 22	8 / 8 10 / 10
	13T + 13T + 13T	2	13 (M) 13 (M) 13 (M)	13 (M) 13 (M) 13 (M)	52	3 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — —	
40	11T + 11T + 11T + 7T	2	11 (M) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	3 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — — No. 14	3 / 3
	16T + 12T + 12T	2	12 (A) 12 (M) 12 (M)	12 (A) 12 (M) 12 (M)	48	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 32 — —	8 / 8
	18T + 13T + 9T	2	13 (A) 13 (M) 13 (H)	13 (A) 13 (M) 13 (H)	52		No. 36 — No. 18	10 / 10 5 / 5
41	11T + 11T + 11T + 8T	2	11 (M) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — — No. 16	5 / 5
	17T + 12T + 12T	2	12 (A) 12 (M) 12 (M)	12 (A) 12 (M) 12 (M)	48	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 34 — —	10 / 10
	18T + 13T + 10T	2	13 (A) 13 (M) 13 (H)	13 (A) 13 (M) 13 (H)	52		No. 36 — No. 20	10 / 10 7 / 7

テーブル数	セクション数	Bds / Rd	ラウンド数		ボード 総数	備 考	前後半ステイペア No	ステイ・ペア数
			前半	後半				前半/後半
42	11T + 11T + 11T + 9T	2	11 (M) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (M) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	3 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — — No. 18	7 / 7
	18T + 12T + 12T	2	12 (A) 12 (M) 12 (M)	12 (A) 12 (M) 12 (M)	48	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 36 — —	12 / 12
	19T + 13T + 10T	2	13 (A) 13 (M) 13 (H)	13 (A) 13 (M) 13 (H)	52		No. 38 — No. 20	12 / 12 7 / 7
43	12T + 11T + 11T + 9T	2	11 (A) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (A) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 24 — — No. 18	2 / 2 7 / 7
	12T + 12T + 12T + 7T	2	12 (M) 12 (M) 12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (M) 12 (M) 12 (H)	48	3 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — — No. 14	2 / 2
	19T + 13T + 11T	2	13 (A) 13 (M) 13 (H)	13 (A) 13 (M) 13 (H)	52		No. 38 — No. 22	12 / 12 9 / 9
44	13T + 11T + 11T + 9T	2	11 (A) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	11 (A) 11 (M) 11 (M) 11 (H)	44	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 26 — — No. 18	4 / 4 7 / 7
	12T + 12T + 12T + 8T	2	12 (M) 12 (M) 12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (M) 12 (M) 12 (H)	48	3 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — — No. 16	4 / 4
	18T + 13T + 13T	2	13 (A) 13 (M) 13 (M)	13 (A) 13 (M) 13 (M)	52	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 36 — —	10 / 10
45	12T + 11T + 11T + 11T	2	11 (A) 11 (M) 11 (M) 11 (M)	11 (A) 11 (M) 11 (M) 11 (M)	44	3 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 24 — — —	2 / 2
	12T + 12T + 12T + 9T	2	12 (M) 12 (M) 12 (M) 12 (H)	12 (M) 12 (M) 12 (M) 12 (H)	48	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	— — — No. 18	6 / 6
	19T + 13T + 13T	2	13 (A) 13 (M) 13 (M)	13 (A) 13 (M) 13 (M)	52	2 つのセクションについて異なるムーブメントに出来る	No. 38 — —	12 / 12

備考：

- 1) 奇数ペアの場合には、1 ペア多いテーブル数のムーブメントを使用する。
パソコンに設定する時は、ファンタムペアとするペア No.についてエントリーフォームを入力しなければよい。
- 2) 身体が不自由などの理由により特定テーブルにステイショナリーとしたいペアが居た場合には、当リストの右端に前後半共ステイショナリーとなるペア No.を表示してある。
(2 ペア以上をステイにしたい場合にはマスターシートを参照のこと)
奇数ペアの場合のファンタムペア No.を決める時にも利用できる。

- 3) 当リストに示したマスターシートのムーブメントは、パソコンのファイルに登録済みであることが条件になる。
新しいムーブメントが作成された場合には、パソコンのファイルも更新しておく必要がある。
- 4) 複数セクションの2セッション以上のゲームの場合には、ムーブメントの切替、或いはペア No.の付替の指定が必要になるが、その手順については「ディレクター・マニュアル」を参照のこと。
- 5) 複数セクションに分ける場合には、同じテーブル数にしない方がよい。
(同じムーブメントのセクションが複数できてしまい、間違いの原因になる)
例えば、33 テーブル、2 ボード・13 ラウンドの場合：
〔13T + 10T + 10T〕より〔13T + 11T + 9T〕の3セクションに分けるとよい。
11T と 9T とではムーブメントが異なるので、パソコンにスコアを入力する時に間違いが発生し難くなる。また、プレイヤーが別のセクションに移動してプレイしてしまう間違いも発生しなくなる。
この対策として、3 ボード：7～9 ラウンド及び2 ボード：11～13 ラウンドの基本ムーブメントについては、いくつかの種類の異なったムーブメントが用意されている。
また、〔13T + 9T + 7T〕の3セクションに分ける方法以外に〔16T + 13T〕の2セクションにする方法もある。(ボードはどちらの場合も3セット必要)

マルチ・セクション用ムーブメント

テーブル数	セクション数	Bds / Rd	ラウンド数	ボード総数	備 考
5	1	3	7	21	
6	1	3	8	24	
7	1	3	7/9	21/27	
8	1	3	8	24	
9	1	3	9/11	27/33	
11	1	2	11/13	22/26	11R 分について2種類あり
12	1	2	12	24	2種類あり
13	1	2	13	26	5種類あり

- 6) ツイン・ボードのセット数を減らす工夫
- a) ハウエルのセクションにボードリレイがあるムーブメントの場合には、ミッチェルのセクションを1つ大きいテーブル数にし、ハウエルのセクションは1つ小さいテーブル数にしてボード・リレイのないムーブメントとして2ラウンド目からスタートさせるとよい。
例えば、25 テーブル、2 ボード・13 ラウンドの場合：
〔13T S ミッチェル + 12T ハウエル〕→〔14T A ミッチェル + 11T ハウエル〕とする。
ハウエルのセクションのバイボードをアペンディックス・ミッチェルのセクションのリレイボードとして使用することにより、用意しなければならないボードセット数を2セットとすることができる。
- b) アペンディックス・ミッチェルのセクションが複数セクションある場合には、各セクションのスタートさせるラウンドをずらすことにより用意するツインボードの数を減らすことが出来る。
しかし、この方法ではプレイヤーが移動するときに間違えないようにするために、

よくアナウンス等をしなければならない。

3) ヒューストントライアル (ペア総当たりのペア戦)

テーブル数	Bds / Rd	Rd 数	プレイする Bds 数	使用する Bds 数	備 考
5	7	4 + 5	63	28 / 35	バロメータ方式 (全 T リレー)
6	6	5 + 6	66	30 / 36	同上
7	5	6 + 7	65	30 / 35	同上

4) SRR チーム + ペア :

テーブル数	Bds / Rd	ラウンド数		プレイする Bds 数	使用するボード数	備 考
		前半	後半			
4	8	3	3	48	24	リレー有り
5	6	4	4	48	30	セッション完結型、リレー無し ボードステイ
6	5/6	5	5	50/60	25/30	リレー有り
7	4	6	6	48	28	セッション完結型、リレー無/有 3 種類あり
8	4	7	7	56	28	リレー有り 2 種類あり
9	3	8	8	48	27	セッション完結型、リレー無し 3 種類あり
10	3	9	9	54	27	リレー有り 3 種類あり
11	3	10	10	60	33	セッション完結型、リレー無し/有り

注) 使用するボード数が同じ 5 / 6、7 / 8、9 / 10 チームを組合わせてもペア戦は可能。

しかし、実際にプレイするボード数がセクションにより異なるのでセッション終了時刻がずれてしまい、ゲーム運営に注意しなければならない。

注) 競技会規程により、チーム戦は 24 ボード以上/セッションをプレイ出来るようする。

5) SRR チーム戦：

チーム数	Bds / Rd	Rd 数	プレイする Bds 数	使用する Bds 数	備 考
3	6 / 7	4 + 4	48 / 56	36 / 42	ペア総当たり (TP2S)
4	8 / 9	3 + 3	48 / 54	24 / 27	同上 全 T リレイ有
5	6 / 7	4 + 4	48 / 56	30 / 35	同上
6	5 / 6 10 / 11	5 + 5 2 + 3	50 / 60 50 / 55	25 / 30 30 / 33	同上 リレイ有 チーム総当たり (TF2S) STAGGER
7	4 / 5 8	6 + 6 2 + 4	48 / 60 48	28 / 35 24 / 40	ペア総当たり リレイ有 チーム総当たり リレイ有
8	3 / 4 7 7 / 8	7 + 7 3 + 4 3 + 4	42 / 56 49 49 / 56	21 / 28 21 / 28 28 / 32	ペア総当たり リレイ有 チーム総当たり 全 T リレイ有 同上 STAGGER
9	3 6 / 7	8 + 8 4 + 4	48 48 / 56	27 / 27 30 / 35	ペア総当たり、ボードステイを含む 3 種有 セッション完結型 チーム総当たり リレイ有
10	3 5 / 6 5 / 6 5 / 6	9 + 9 4 + 5 4 + 5 4 + 5	54 45 / 54 45 / 54 45 / 54	27 / 27 25 / 30 25 / 30 25 / 30	ペア総当たり 全 T リレイ有 チーム総当たり 全 T リレイ有 ボードステイを含む 2 種有 同上 STAGGER 同上 ミラーミッチェル(TFMM)
11	5	4 + 6	50	25 / 35	同上 全 T リレイ有
12	5 5	5 + 6 5 + 6	55 55	25 / 30 30 / 30	同上 全 T リレイ有 同上 STAGGER
13	5	4 + 4 + 4	60	25 / 25 / 25	同上 (TF3S)
13 以上 → スイス戦					
14	4	6 + 7	52	28 / 28	ミラーミッチェル
18	3	8 + 9	51	27 / 27	同上
22	3	10 + 11	63	33 / 33	同上
26	2	12 + 13	50	39 / 39	同上
30	2	14 + 15	58	45 / 45	同上

1) 7 チーム以下の場合には、各チームの 2 ペアと対戦する「ペア総当たり」の方式が良いでしょう。1st セッションでは片方のペアのみと対戦し、2nd セッションに残りのペアと対戦するので、1st セッション終了時には IMP のみ算出され、VP は 2nd セッション終了時まで確定しません。

8 チーム以上の場合には、各チームの一方のペアのみと対戦する「チーム総当たり」が良いでしょう。

2) 13 チーム以上の場合には、スイス戦にすると良いでしょう。

3. JTOS に登録されているマスターシート類 (2018 年 2 月現在)

ペア戦：

1セッション用ハウエル	
Howell	3 ～ 12T
Howell 2nd	4 ～ 7、10T 2 回総当たり後半に使用
Appendix Howell AB	4 ～ 12T テーブルガイドシート有
Appendix Howell N	4 ～ 12T ブリッジメイト用
1セッション用ミッチェル	
Straight Mitchell	5 ～ 31T 奇数テーブル
Skip Mitchell	6 ～ 30T 偶数テーブル
Relay Mitchell	6 ～ 16T 偶数テーブル
Rover Mitchell	5 ～ 31T Mitchell + NS 1 ペア
1.5 Appendix Mitchell	8 ～ 14T Mitchell + リレーテーブル+ EW 1 ペア
Appendix Mitchell	9 ～ 13Rd テーブル数は Rd 数+1 ～ Rd 数 x2
Appendix Mitchell R	11・13Rd NS はすべてステイショナリー
Web (others)	13Rd NS はすべてステイショナリー
Scrambled Mitchell	5 ～ 17T 1 ウィナー用
WebMitchell	13R 版 14 ～ 24T (偶数のみ)
2セッション用ムーブメント	
1st: : Scrambled-Appendix Mitchell	(A) 前後半で違うテーブル数に対応
2nd: : Inter-woven Howell	(M) 奇数ペアの少数グループ 1 ペア減に対応
ヒューストンペア用	
Four Session Pair	6 ～ 11T
Pair (Misc) Table Side Not Fixed	5 ～ 7T 2 セッション用

個人戦：

Individual	8 ～ 48 人
------------	----------

チーム戦：

1 セッションチーム総当たり	
1 Session Team (F)	2,3,6,12,14T
AWL	5,7,9,11,13T
2 Session Team (P)	4,8,10T 2 セッション用 1st を使用
1 セッションペア総当たり	
1 Session Team (P)	3 ～ 5T
2 セッションチーム総当たり	
2 Session Team (F)	6 ～ 32T 偶数テーブル (STAGGER)
	7 ～ 29T 奇数テーブル (15,19,23,27T は不可)
Mirror Mitchell	10,14,18,22,26,30T STAGGER で代用可
2 セッション対戦しないチーム有	
AWL を分割して使用	偶数テーブルや Rd 数が不適当な奇数テーブル
IMP リーグ	
ImpLeague (F)	5 ～ 8T

SRR チーム & ペア：

2 セッションペア総当たり	
SRR&Pair 1st /2nd	4 ～ 11T

付録 2 : 間違えたときの対策

1. 対戦相手やプレイすべきボードを間違えた場合

そのボードを両ペア共に初めてプレイしたのならその結果は成立させます。

あとはマスターシートを見て影響のある対戦を修正し、止むを得なければ再び対戦させたり、ニュートラル・ボードにしたりします。

パソコンを使用して集計する場合には、マスター・シートの修正入力或いはペア No. のチェック機能を外してスコアを強制入力します。

2. バイ・テーブルを近くに置いた場合

リレイミッチェルの場合、バイ・テーブルの正しい位置は真中の 2 つのテーブルの間です。

1 つ 1 番テーブルの近くに置いてしまった場合の処理は、

全ラウンドの半分のラウンドまでは正常に進行させ、次のラウンドが修正のためのラウンドとなり、各プレーヤに異常な動きを指示します。

第一番目のボードを、正しい位置に動かしたバイ・テーブルに、一番番号の大きいボードを前のラウンドでプレイしたテーブルに各々置きます。残りのボードは普通に番号の若いテーブルに移します。

E-W ペアは今まで通り一つ番号の多い方へ動き、NS で一番番号の大きいボードを直前にプレイしたペアともっとも番号の大きいテーブルに居るペアが、このラウンドだけテーブルを交換します。

このため、N-S ペアは第一ラウンドで対戦した E-W ペアと再び対戦することになるが止むを得ません。

この修正ラウンド以降、一番番号の大きいテーブルは、一つ番号の少いテーブルとボードのリレイを行い、テーブルを交換した N-S ペアは、各々元のテーブルに戻ります。

修正ラウンドの間、テーブルを交換した N-S は元のペア番号を使用することはもちろんのことです。

参考までに 8 テーブルでのマスターシートを掲げておきます。

修正マスターシート								
rd/bds	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24
1	1-1 8-8	2-2	3-3	<u>bye</u>	4-4	5-5	6-6	7-7
2	7-6	1-8 8-7	2-1	3-2	<u>bye</u>	4-3	5-4	6-5
3	6-4	7-5	1-7 8-6	2-8	3-1	<u>bye</u>	4-2	5-3
4	5-2	6-3	7-4	1-6 8-5	2-7	3-8	<u>bye</u>	4-1
5	bye	5-1	6-2	7-3 <u>4-4</u>	1-5	2-6	3-7	8-8
6	4-7	bye	5-8	6-1	7-2 <u>8-3</u>	1-4	2-5	3-6
7	3-5	4-6	bye	5-7	6-8 <u>8-2</u>	7-1	1-3	2-4
8	2-3	3-4	4-5	bye	5-6	6-7 <u>8-1</u>	7-8	1-2

3. バイ・テーブルを遠くに置いた場合

この場合の処理は簡単で、半分のラウンドが終了した後、1 番テーブルは 2 番テーブルと最終ラウンドの前までリレイし、最終ラウンドは図のマスターシートの如くリレイする。……最終ラウンドまでのマスターシートを作り、未だプレイしていないペアとの対戦を探し出すことで最終ラウンドの対戦は簡単に作れます。

修正マスターシート								
rd/bds	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24
1	1-1 8-8	2-2	3-3	4-4	5-5	<u>bye</u>	6-6	7-7
2	7-6	1-8 8-7	2-1	3-2	4-3	5-4	<u>bye</u>	6-5
3	6-4	7-5	1-7 8-6	2-8	3-1	4-2	5-3	<u>bye</u>
4	bye	6-3	7-4	1-6 8-5	2-7	3-8	4-1	5-2
5	bye	5-1	6-2	7-3	8-4	2-6 <u>1-5</u>	3-7	4-8
6	4-7	bye	5-8	6-1	7-2	8-3	2-5 <u>1-4</u>	3-6
7	3-5	4-6	bye	5-7	6-8	7-1	8-2	2-4 <u>1-3</u>
8	2-3 <u>5-2</u>	3-4	4-5	bye	1-6	6-7	7-8	8-1

4. ハンドが入れ替ったボード

マッチポイント戦に於いてプレーの途中でハンドが入れ替ったボードは次の様に処理します。

(1) ハンドが入れ替ったラウンドをトラベリング・スコアシート等を見て確認する。

ハンドが入れ替わった前後にプレイしたプレイヤーに確認する。

(2) ボードのプレイの順序を考えて、ハンドが入れ替る前と後の 2 つのグループに各スコアを分ける。

(3) 各々のグループについて、マッチ・ポイントをつける。

ハンドが入れ替ったボードのトップ・スコアを他のボードのトップ・スコアと合わせるための方法として簡便法と計算式を適用する方法の 2 通りがある。

ハンドが入れ替ること自体が元々あってはならないことなので、こういうことが起らないようにディレクターと参加者の両者が注意するべきです。

プレイ終了後に他人のハンドをボードから勝手に抜き出して見るプレイヤーが居るので、よく注意します。

特にビデオ・シートを使用している場合には、ボードを邪魔と感じてテーブルの脇に置きたくなるペアが居るので注意します。(ブリッジ規則により、プレイ中はボードをテーブルの中央に置いておかなければなりません)

マッチポイント戦以外のゲームについての対処方法は、「J C B L 競技会運営規則」「J C B L ハンドブック」を参照して下さい。

1) 簡便法

ローカル以下のゲームには適用できます。

各々のグループについて計算したマッチ・ポイントについて、もう一方のグループのスコア数の 1/2 を加えます。

図 24 を例にすると、明らかに途中でハンドが入れ変っていることが判ります。

- (1) マスターシートを調べ No. 1 テーブルで終了後、入れ替ったことを確かめます。
- (2) マスターシートを調べ同じハンドをプレイした N-S のペアを A グループ : No. 1 ~ 8 と B グループ : NO. 9 ~ 15 の 2 つのグループに分けます。
- (3) A, B グループ別々に mp をつけます。A はトップが 7、B はトップが 6 になります。
- (4) お互いに相手グループのスコア数の 1/2 を mp に加えます。
A には $7/2=3.5$ 、B には $8/2=4$ を足します。

図 24 : トラベリングスコアシート

OFFICIAL TRAVELING SCORE								
SECTION B						BOARD NO 17		
N-S Pair	CONT- RACT	B y	M A D E	D O W N	SCORE		E-W Pair	Match Points
					N-S	E-W		
1	3NT	N	4		430		8	5x
2	3NT	S	3		400		10	3x
3	2NT	N	4		180		12	2
4	2NT	N	3		150		14	x
5	2NT	S	3		150		1	x
6	3NT	N	4		430		3	5x
7	3NT	N	5		460		5	7
8	3NT	N	3		400		7	3x
9	3NT	E	4			430	9	x
10	3NT	E	3			400	11	3
11	3NT	W	3			400	13	3
12	2NT	E	3			150	15	6
13	2NT	W	4			180	2	5
14	3NT	W	4			430	4	x
15	3NT	E	3			400	6	3
16								

修正した mp

= 9

= 7

= 5 x

+3x = 4

= 4

= 9

= 10 x

= 7

= 4 x

= 7

= 7

+4 = 10

= 9

= 4 x

= 7

計 = 1 0 5

2) 計算式を適用する方法

セクショナル以上のゲームについて適用します。

$$\text{計算式: } M = \frac{N \times S_i}{n_i} + \frac{N - n_i}{2 n_i}$$

M = 修正された当該ボードのマッチポイント

N = 当該ボードのスコア数

S_i = グループ内のマッチポイント

n_i = グループ内のスコア数

i = 2 つのグループを示す添字

計算式の適用条件：

- (1) スコアが 4 つ以上あるグループについて計算式を適用する。
- (2) スコア数が 3 つのグループの場合は、3 つが大きい方のグループである時のみ計算式を適用する。
2 つのグループのスコア数が、各 3 つの場合も計算式を適用する。
- (3) 前項以外のスコア数が 3 つのグループの場合は、70 %、60 %、50 %を与える。
- (4) スコア数が 2 つのグループの場合は、65 %、55 %を与える。
- (5) スコア数が 1 つのグループの場合は、60 %を与える。
- (6) タイのスコアに対しては、その平均を与える。
- (7) 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。

ボードの

スコア数	2 つのグループのスコア数の内訳	
3	(1) + (2)	() で示すグループについては % で算出
4	(1) + 3、(2) + (2)	スコア数が 3 つのグループについても計算式を適用
5	(1) + 4、(2) + 3	同上
6	(1) + 5、(2) + 4、3 + 3	同上
7	(1) + 6、(2) + 5、(3) + 4	スコア数が 3 つ以下のグループについては % で算出
8	(1) + 7、(2) + 6、(3) + 5、4 + 4	
9	(1) + 8、(2) + 7、(3) + 6、4 + 5	
10	(1) + 9、(2) + 8、(3) + 7、4 + 6、5 + 5	

以下省略

計算例：スコア数が 10、各グループのスコア数が 3 と 7 の場合

$$M = \frac{10 \times S_i}{7} + \frac{10 - 7}{2 \times 7}$$

S i	M	S i	M
0	9 点の 50 % = 4.5	0	0.21
1	9 点の 60 % = 5.4	1	1.64
2	9 点の 70 % = 6.3	2	3.07
	計 = 16.2	3	4.50
		4	5.93
		5	7.36
		6	8.79
		計	31.50

備考) グループ毎に 3 つ以下のスコアがあり、% でスコアを与えるとボード毎の mp 計は他のボードと合わなくなる。

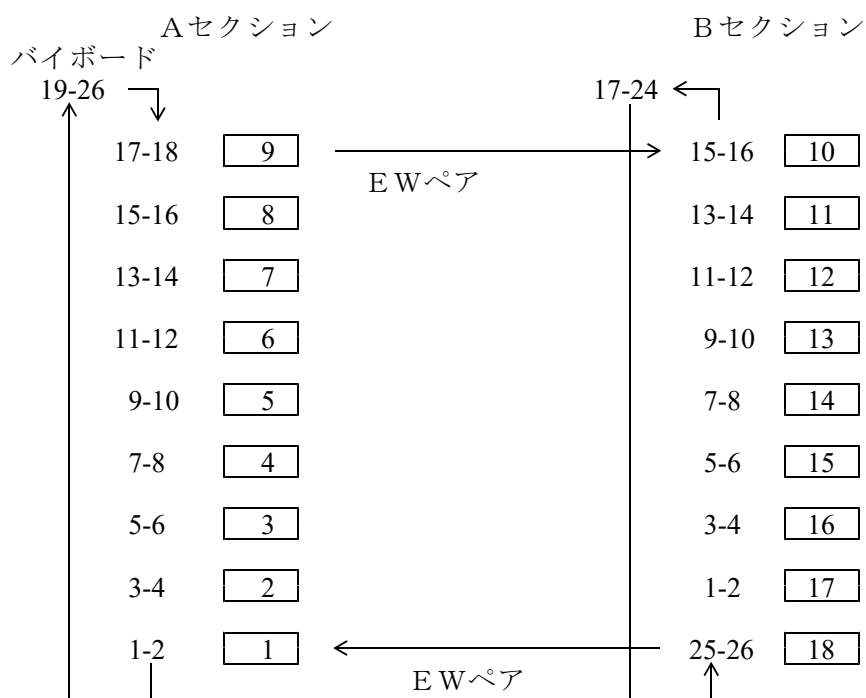
$$16.2 + 31.50 = 47.70 > 45$$

注意) パソコンでスコアを集計する場合には、自動計算してくれます。

付録 3：特殊なムーブメント

1. WEB ムーブメント

ACBL ナショナルディレクターのジョン Spider ハリス氏が考案した。(1977 年)
 16 ～ 22 テーブルの場合の偶数テーブルのムーブメントとして適している、
 テーブルを 2 つのサブセクションに分け 2 セットのボードを使用する。
 ペアのムーブメントはストレートミッチェルと同じ。ボードの動きも同じ。但し、
 後半のテーブルではボードは逆順に廻ってくる。スキップはなし。
 例：18 テーブル、2 ボード× 13 ラウンド



2. ミラーミッチェル(Mirror Mitchell)

2 で割ると奇数になる偶数チームの場合のムーブメント。

14 チームの場合を例として説明します。

14 チームを 1 ～ 7 と 8 ～ 14 の 2 つに分け、1 対 8、2 対 9、… 7 対 14 のチームの EW が入れ替わります。

ここで両テーブルでプレイしながらツインボードを作ります。

あとは両セクションでボードダウン、EW ペアはスキップダウンで進行させます。

尚、第 1 ラウンドをカットする場合、ツインボードを作らずに次のような方法もあります。マスターシートを見ると 2 と 7、3 と 6、4 と 5 の各ラウンドが対応していますが、4 ラウンド終了後 2 つのセクションでボードを完全に入れ替えてしまいます。それ以外の進行は全く同じです。

第 2 セッションでは 1 ～ 7 と 8 ～ 14 の各々で 7 チームの B-a-M を行います。

ミラーミッチェルは 4 の倍数でも可能です。

rd/bds set	1	2	3	4	5	6	7	
1	1- 8	2- 9	3-10	4-11	5-12	6-13	7-14	(ツインボード作成)
	8- 1	9- 2	10- 3	11- 4	12- 5	13- 6	14- 7	
2	7- 9	1-10	2-11	3-12	4-13	5-14	6- 8	
	14- 2	8- 3	9- 4	10- 5	11- 6	12- 7	13- 1	
3	6-10	7-11	1-12	2-13	3-14	4- 8	5- 9	
	13- 3	14- 4	8- 5	9- 6	10- 7	11- 1	12- 2	
4	5-11	6-12	7-13	1-14	2- 8	3- 9	4-10	
	12- 4	13- 5	14- 6	8- 7	9- 1	10- 2	11- 3	
5	4-12	5-13	6-14	7- 8	1- 9	2-10	3-11	
	11- 5	12- 6	13- 7	14- 1	8- 2	9- 3	10- 4	
6	3-13	4-14	5- 8	6- 9	7-10	1-11	2-12	
	10- 6	11- 7	12- 1	13- 2	14- 3	8- 4	9- 5	
7	2-14	3- 8	4- 9	5-10	6-11	7-12	1-13	
	9- 7	10- 1	11- 2	12- 3	13- 4	14- 5	8- 6	

3. スタガー（STAGGER）ムーブメント：

偶数(2N)チームの場合の「チーム総当たり」の対戦方式であり、
6T / 8T / 10T / 12T の場合に適用できるムーブメント。

1st セッション：奇数番号のチーム同士、偶数番号のチーム同士が対戦、
2nd セッション：奇数番号のチームと偶数番号のチームとが対戦
従って、ラウンド数は、(N-1) + N となる。

テーブルの配置はテーブル数の半分で横並びにして、左右でボードをリレイする。
(時計廻りにリング状に配置して、ボードは対角線上でリレイすることもできる)

6 チームのテーブル配置例： (10 ボード/ラウンドをプレイする場合)
4 ボードリレイ 1 ← 第 1 セット (ボード No. 1 ～ 10) を置く

5 ボードリレイ 2 ← 第 2 セット (ボード No. 11 ～ 20) を置く

6 ボードリレイ 3 ← 第 3 セット (ボード No. 21 ～ 30) を置く

NS ペアは、ホームテーブルにステイする。

EW ペアは、1st セッション開始時に、スキップダウン

2nd セッション開始時に、ダウンして移動する。

ボードは、第 1 セットを 1 番テーブルに、第 2 セットを 2 番テーブルに、
以下同様に置き、横並びのテーブルとリレイする。

第 2 ラウンド以降は、ボードダウン / EW ペアはスキップダウンさせる。

4. スキップミッチェルはいつスキップできるか

1 セッションゲームで偶数テーブルならばラウンド数を自由に変更できるスキップミッチェルを選ぶことが多いと思います。

普通はテーブル数の半分のラウンド終了時にスキップしていますが、もしそれより早いラウンドでスキップしてしまったらどうなるでしょう。

テーブル数の半分のラウンドでスキップしないと EW ペアは前にプレイしたボードをまたプレイすることになります。これはスキップしたあとでも同じなので、スキップの前後でラウンド数がテーブル数の半分以上を超えてはいけません。

14T を例に取れば、7 ラウンド終了時にスキップすればもう 7 ラウンドプレイできるので最高 14 ラウンドプレイできますが、6 ラウンド終了時にスキップすると最高 13 ラウンド、5 ラウンド終了時にスキップすると最高 12 ラウンドしかプレイできません。

テーブル数の違う複数のセクションがあっても、一番少ないテーブル数のセクションにあわせてスキップすれば、すべてのセクションで同じタイミングでスキップできます。

5. ローバーミッチェル

- 1) ローバーペアは第 1 ラウンドを休み、第 2 ラウンドから通常、NS 2, NS 4, NS 6・・・のテーブルに座ってプレイします。

しかし、テーブル数によってはローバーペアの動きがこれと異なることがあります。

	第 2 ラウンド	第 3 ラウンド・・・以下、省略
6T / スキップミッチェル :	NS 3	NS 6
6T / リレイミッチェル :	NS 5	NS 6
10T / リレイミッチェル :	NS 1	NS 7
12T / スキップミッチェル :	NS 2	NS 10
12T / リレイミッチェル :	NS 3	NS 9
14T / リレイミッチェル :	NS 1	NS 9
16T / リレイミッチェル :	NS 1	NS 10

- 2) ローバーペアが居るミッチェルの場合、プレイ出来るラウンド数に制限のあるケースがあります。

9T / ストレートミッチェル : 第 8 ラウンドまでは問題なくプレイ出来ます。

第 9 ラウンドまでプレイする場合には、再戦しないようにするため EW の 2 ペアも特殊な動きが必要です。(SWAP ミッチェル)

15T / ストレートミッチェル : 第 13 ラウンドまでプレイ可

18T / スキップミッチェル : 第 14 ラウンドまでプレイ可

19T / ストレートミッチェル : 第 18 ラウンドまでプレイ可

21T / ストレートミッチェル : 第 19 ラウンドで再戦あり

24T / スキップミッチェル : 第 20 ラウンドと第 23 ラウンドで再戦あり

26T / スキップミッチェル : 第 23 ラウンドまでプレイ可

注) 以上の制約等は、JTOS ソフトに登録してあるマスターシートの結果です。

なお、最大テーブル数は 26 です。

付録 4 : ノウハウシート :

2 セッション／複数セクションのペアゲームの運営

1. 準備

- 1) エントリーの受付：事前受付ゲームの場合はセクション名／テーブル No.記入済みのエントリーフォームを渡す。

- 2) ムーブメントの設定：

- ・参加者のレベルに合わせてプレイするボード数を決める。

MP>300 点のゲーム：2 ボード× 13 ラウンド＝ 26 ボード／セッション

MP<300 点のゲーム：2 ボード× 12 ラウンド＝ 24 ボード／セッション

- ・セクション分けをする。

例として 30 テーブルの場合を挙げる。

	セクション A	セクション B	セクション C
13R: 13T を基本に分割する	13T	9T	8T
12R: 12T を基本に分割する	12T	11T	7T

- ・各セクションのマスターシートを見て、ボードの動きとテーブルの配置、必要なら奇数ペア／ステイショナリーペアの扱いなどについて確認する。

- 3) テーブルガイドシート、ビディングボックス（ビディングシート）、ピックアップスコアシート（13R：13 枚、12R：12 枚）、エントリーフォームを各テーブルに配る。

ガイドスリップを各ペアに配る。

複数セクションの場合は各々を色分けする。

- 4) 使用するボードを確認する。

コンピュータディールのハンドの場合には、No. 1 ボードと最終ボードについてハンドレコードと比較確認する。

ボード No.を確認しつつ、ボードを各テーブルに配る。

- 5) 1st セッション終了時までに参加者人数分のハンドレコードをコピーして準備する。

2. 1st セッションの開始

- 1) ゲーム開始時に参加者へのお礼の挨拶と試合要項を説明し、ゲームを開始する。
- 2) 第 1 ラウンド終了前にペア No./ J C B L 会員 No.の記入を確認しつつ、エントリーフォームを集める。
- 3) 13 ～ 15 分／ラウンド（2 ボードの場合）でゲームを進行させる。
- 4) 各ラウンド終了時にピックアップスコアシートを集める。
- 5) コンピュータに設定入力する。
 - ・日付、ゲーム名、セクション数等の共通項目
 - ・セクション毎のムーブメント（マスターシートの指定）
 - ・エントリーフォームより参加ペアの J C B L 会員 No.または氏名
- 6) ピックアップスコアシートよりスコアを入力する。
- 7) 最終ラウンド時に休憩時間（30 ～ 60 分）を考慮して 2nd セッション開始時刻を決めて、掲示／アナウンスする。ハンドレコードをディレクターテーブル等に置く。
- 8) コンピュータへの未入力スコアの無いことを確認して、計算／結果を印刷させ順位表を掲示する。

3. 2nd セッションの準備

- 1) 同一ペアと再戦しないように 2nd セッションのムーブメントを考える。

2nd セッションのペア No.の入れ替え例：

A セクション： 13T (A1: 1 ～ 13、 A2: 14 ～ 26)

B セクション： 9T (B1: 1 ～ 13、 B2: 14 ～ 18)

C セクション： 8T (C1: 1 ～ 13、 C2: 14 ～ 16)



A セクション： B1 + C1

B セクション： A1 + B2

C セクション： A2 + C2

- 2) ペア No.の変更を入力する。

1st セッションのプライベートスコアと 2nd セッションのムーブメントを印刷させる。

- 3) ピックアップスコアシートを各テーブルに配る。

4. 2nd セッションの開始

- 1) 2nd セッションの開始を宣言する。

スコア訂正期限についてアナウンスする。

2nd セッションの第 1 ラウンド終了時 或いは最終ラウンド終了時

- 2) スコア訂正期限を 2nd セッションの第 1 ラウンド終了時とした場合、第 2 ラウンド開始時にスコア訂正期限の終了宣言とスコア訂正申告の有無をアナウンスする。

必要ならばスコアの訂正入力をして順位表を再印刷させて掲示する。

- 3) 1st セッションと同様に、スコアを入力し最終結果を計算させる。

最終順位をアナウンスし、順位表を掲示する。

プライベートスコアシートを印刷させて各ペアに配布する。

- 4) ボードなどの用具類を片付け、会場を整理する。

- 5) J C B L 事務局への結果報告をする。(データ送信)

- 6) 最終結果公表後 30 分間はスコア訂正があるかもしれないので会場で待つ。

付録 5: マスターポイント表（ウィークリーゲーム用）2007 年 4 月 1 日改訂
 注）CCG 以上のゲームの MP は J C B L 事務局が算出／登録する

1. クラス 1

(1) ペア及びインディビジュアル戦

計算式： $0.01 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

競争者／順位	1	2	3	4	5	6	7
2	0.02						
3	0.03	0.02					
4	0.04	0.03					
5	0.05	0.04					
6	0.06	0.04	0.03				
7	0.07	0.05	0.03				
8	0.08	0.06	0.04				
9	0.09	0.06	0.04	0.03			
10	0.10	0.07	0.05	0.03			
11	0.11	0.08	0.05	0.04			
12	0.12	0.08	0.06	0.04	0.03		
13	0.13	0.09	0.06	0.04	0.03		
14	0.14	0.10	0.07	0.05	0.03		
15	0.15	0.11	0.07	0.05	0.04	0.03	
16	0.16	0.11	0.08	0.05	0.04	0.03	
17	0.17	0.12	0.08	0.06	0.04	0.03	
18	0.18	0.13	0.09	0.06	0.04	0.03	0.02
19	0.19	0.13	0.09	0.07	0.05	0.03	0.02
20	0.20	0.14	0.10	0.07	0.05	0.03	0.02

(2) チーム戦（下記の計算式①又は②の多い方を与える）

計算式：① $0.02 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

② $\frac{1 \times B \times V}{100 \times M \times P_m}$

B=1 ラウンドのボード数、V=勝ち試合の合計 VP

M=1 ラウンドの MAX VP、Pm=チームの人数

競争者／順位	1	2	3	4	5	6
2	0.04					
3	0.06	0.04				
4	0.08	0.06				
5	0.10	0.07				
6	0.12	0.08	0.06			
7	0.14	0.10	0.07			
8	0.16	0.11	0.08			
9	0.18	0.13	0.09	0.06		
10	0.20	0.14	0.10	0.07		
11	0.22	0.15	0.11	0.08		
12	0.24	0.17	0.12	0.08	0.06	
13	0.26	0.18	0.13	0.09	0.06	
14	0.28	0.20	0.14	0.10	0.07	
15	0.30	0.21	0.15	0.10	0.07	0.05
16	0.32	0.22	0.16	0.11	0.08	0.05

2. クラス 2

(1) ペア及びインディビジュアル戦

計算式： $0.02 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

競争者／順位	1	2	3	4	5	6	7
2	0.04						
3	0.06	0.04					
4	0.08	0.06					
5	0.10	0.07					
6	0.12	0.08	0.06				
7	0.14	0.10	0.07				
8	0.16	0.11	0.08				
9	0.18	0.13	0.09	0.06			
10	0.20	0.14	0.10	0.07			
11	0.22	0.15	0.11	0.08			
12	0.24	0.17	0.12	0.08	0.06		
13	0.26	0.18	0.13	0.09	0.06		
14	0.28	0.20	0.14	0.10	0.07		
15	0.30	0.21	0.15	0.10	0.07	0.05	
16	0.32	0.22	0.16	0.11	0.08	0.05	
17	0.34	0.24	0.17	0.12	0.08	0.06	
18	0.36	0.25	0.18	0.12	0.09	0.06	0.04
19	0.38	0.27	0.19	0.13	0.09	0.06	0.04
20	0.40	0.28	0.20	0.14	0.10	0.07	0.05

(2) チーム戦(下記の計算式①又は②の多い方を与える)

計算式： ① $0.04 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

$$\textcircled{2} \quad \frac{2 \times B \times V}{100 \times M \times P_m}$$

B=1 ラウンドのボード数、V=勝ち試合の合計 VP

M=1 ラウンドの MAX VP、Pm=チームの人数

競争者／順位	1	2	3	4	5	6
2	0.08					
3	0.12	0.08				
4	0.16	0.11				
5	0.20	0.14				
6	0.24	0.17	0.12			
7	0.28	0.20	0.14			
8	0.32	0.22	0.16			
9	0.36	0.25	0.18	0.12		
10	0.40	0.28	0.20	0.14		
11	0.44	0.31	0.22	0.15		
12	0.48	0.34	0.24	0.16	0.12	
13	0.52	0.36	0.25	0.18	0.12	
14	0.56	0.39	0.27	0.19	0.13	
15	0.60	0.42	0.29	0.21	0.14	0.10
16	0.64	0.45	0.31	0.22	0.15	0.11

3. クラス 3

(1) ペア及びインディビジュアル戦

計算式： $0.03 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

競争者／順位	1	2	3	4	5	6	7
2	0.06						
3	0.09	0.06					
4	0.12	0.08					
5	0.15	0.11					
6	0.18	0.13	0.09				
7	0.21	0.15	0.10				
8	0.24	0.17	0.12				
9	0.27	0.19	0.13	0.09			
10	0.30	0.21	0.15	0.10			
11	0.33	0.23	0.16	0.11			
12	0.36	0.25	0.18	0.12	0.09		
13	0.39	0.27	0.19	0.13	0.09		
14	0.42	0.29	0.21	0.14	0.10		
15	0.45	0.32	0.22	0.15	0.11	0.07	
16	0.48	0.34	0.24	0.16	0.12	0.08	
17	0.51	0.36	0.25	0.17	0.12	0.09	
18	0.54	0.38	0.26	0.19	0.13	0.09	0.06
19	0.57	0.40	0.28	0.20	0.14	0.10	0.07
20	0.60	0.42	0.29	0.21	0.14	0.10	0.07

(2) チーム戦(下記の計算式①又は②の多い方を与える)

計算式： ① $0.06 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

$$\textcircled{2} \quad \frac{3 \times B \times V}{100 \times M \times P_m}$$

B=1 ラウンドのボード数、V=勝ち試合の合計 VP

M=1 ラウンドの MAX VP、Pm=チームの人数

競争者／順位	1	2	3	4	5	6
2	0.12					
3	0.18	0.13				
4	0.24	0.17				
5	0.30	0.21				
6	0.36	0.25	0.18			
7	0.42	0.29	0.21			
8	0.48	0.34	0.24			
9	0.54	0.38	0.26	0.19		
10	0.60	0.42	0.29	0.21		
11	0.66	0.46	0.32	0.23		
12	0.72	0.50	0.35	0.25	0.17	
13	0.78	0.55	0.38	0.27	0.19	
14	0.84	0.59	0.41	0.29	0.20	
15	0.90	0.63	0.44	0.31	0.22	0.15
16	0.96	0.67	0.47	0.33	0.23	0.16

4. クラス 4

(1) ペア及びインディビジュアル戦

計算式： $0.04 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

競争者／順位	1	2	3	4	5	6	7
2	0.08						
3	0.12	0.08					
4	0.16	0.11					
5	0.20	0.14					
6	0.24	0.17	0.12				
7	0.28	0.20	0.14				
8	0.32	0.22	0.16				
9	0.36	0.25	0.18	0.12			
10	0.40	0.28	0.20	0.14			
11	0.44	0.33	0.22	0.15			
12	0.48	0.34	0.24	0.16	0.11		
13	0.52	0.36	0.25	0.18	0.12		
14	0.56	0.39	0.27	0.19	0.13		
15	0.60	0.42	0.29	0.21	0.14	0.10	
16	0.64	0.45	0.31	0.22	0.15	0.11	
17	0.68	0.48	0.33	0.23	0.16	0.11	
18	0.72	0.50	0.35	0.25	0.17	0.12	0.08
19	0.76	0.53	0.37	0.26	0.18	0.13	0.09
20	0.80	0.56	0.39	0.27	0.19	0.13	0.09

(2) チーム戦(下記の計算式①又は②の多い方を与える)

計算式： ① $0.08 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

$$\textcircled{2} \quad \frac{4 \times B \times V}{100 \times M \times P_m}$$

B=1 ラウンドのボード数、V=勝ち試合の合計 VP

M=1 ラウンドの MAX VP、Pm=チームの人数

競争者／順位	1	2	3	4	5	6
2	0.16					
3	0.24	0.17				
4	0.32	0.22				
5	0.40	0.28				
6	0.48	0.34	0.24			
7	0.56	0.39	0.27			
8	0.64	0.45	0.31			
9	0.72	0.50	0.35	0.25		
10	0.80	0.56	0.39	0.27		
11	0.88	0.62	0.43	0.30		
12	0.96	0.67	0.47	0.33	0.23	
13	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	
14	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	
15	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	0.17
16	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	0.17

5. クラス 5

(1) ペア及びインディビジュアル戦

計算式： $0.05 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

競争者／順位	1	2	3	4	5	6	7
2	0.10						
3	0.15	0.11					
4	0.20	0.14					
5	0.25	0.18					
6	0.30	0.21	0.15				
7	0.35	0.25	0.17				
8	0.40	0.28	0.20				
9	0.45	0.32	0.22	0.15			
10	0.50	0.35	0.25	0.17			
11	0.55	0.39	0.27	0.19			
12	0.60	0.42	0.29	0.21	0.14		
13	0.65	0.46	0.32	0.22	0.16		
14	0.70	0.49	0.34	0.24	0.17		
15	0.75	0.53	0.37	0.26	0.18	0.13	
16	0.80	0.56	0.39	0.27	0.19	0.13	
17	0.85	0.60	0.42	0.30	0.21	0.15	
18	0.90	0.63	0.45	0.32	0.22	0.16	0.11
19	0.95	0.67	0.47	0.33	0.23	0.16	0.11
20	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	0.17	0.12

(2) チーム戦(下記の計算式①又は②の多い方を与える)

計算式： ① $0.10 \times C \times 0.7^{(n-1)}$

C = 競争者数 n = 順位

$$\textcircled{2} \quad \frac{5 \times B \times V}{100 \times M \times P_m}$$

B=1 ラウンドのボード数、V=勝ち試合の合計 VP

M=1 ラウンドの MAX VP、Pm=チームの人数

競争者／順位	1	2	3	4	5	6
2	0.20					
3	0.30	0.21				
4	0.40	0.28				
5	0.50	0.35				
6	0.60	0.42	0.30			
7	0.70	0.49	0.35			
8	0.80	0.56	0.40			
9	0.90	0.63	0.45	0.31		
10	1.00	0.70	0.49	0.34		
11	1.00	0.70	0.49	0.34		
12	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	
13	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	
14	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	
15	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	0.17
16	1.00	0.70	0.49	0.34	0.24	0.17

付録 6：競技会運営コンピュータソフト一覧表

2006.3.

1. 競技会運営ソフトウェア：JTOS (Jcbl Tournament Operating Software)

J C B L が公認している殆どすべての競技会形式の運用をサポートしているソフトウェアである。

ペア戦：マッチ/IMP/トータルポイント・ペア
ストラティファイド・ペア
ヒューストン・トライアル・ペア
スイス・ペア
ハンディキャップ・ペア
通信ゲーム、世界同時大会
チーム戦：ラウンドロビン、スイスチーム
B-a-M、B-a-M+VP
APBF / 日本リーグ戦
イーブンチャンスのチーム編成

個人戦：

その他：SRR チーム＋ペア戦

マニュアル：ユーザーズガイド 1 ～ 3
セットアップガイド
JTOS ユーザーのための Windows 講座

2. ハンド作成ソフトウェア：HandEdit

ハンドディールマシン用データを乱数を用いて作成するソフトウェアである。
ハンドレコードも印刷できる。

マニュアル：HandEdit ユーザーズガイド

3. マスターシート作成ソフトウェア：MsTool

マスターシートの編集／新規作成・登録等ができる。
マスターシートやムーブメントガイドを印刷させることもできる。

以上のソフトウェアは公認クラブ或いは J C B L 会員が J C B L 事務局に申請すれば、無償にて提供される。

その他のソフトウェアとしては、

IMP リーグ対戦表作成ソフトウェア
事前エントリー受付処理ソフトウェア

等がある。

備考) 従来使用されていた MS-DOS 系ソフトについてはディレクターマニュアルの第 2 版を参照してください。

付録 7：公認ディレクター規則

（目的）

第 1 条 この規則は、公益社団法人日本コントラクトブリッジ連盟（以下「連盟」という）が公認する競技会を司るディレクターの資格と認定方法を定める。

（資格の種類）

第 2 条 公認ディレクターの種類を次の通りとする。

- (1) クラブディレクター
 - (2) セクショナルディレクター
 - (3) ナショナルディレクター
- 2 各ディレクターには技能レベルと達成能力に応じて 2 つ以上のランクを設けることができる。

（必要な技能）

第 3 条 公認ディレクターの資格ごとに必要な技能の概略は次の通りとする。

- (1) クラブディレクター
ボードの配置などのゲーム運営の基本とスコアの算出（必要ならパソコンの操作の初歩を含む）、ブリッジ規則の理解とその適用（状況把握と裁定能力）、スコア調整の基本
- (2) セクショナルディレクター
複数セッション・ゲーム運営の基本、ブリッジ規則の適用とスコア調整の高度な能力、パソコンの操作
- (3) ナショナルディレクター
上述の各技能についての高度な達成能力

（技能の認定）

第 4 条 公認ディレクターの技能の認定は、技能レベルと達成能力について次の通り行う。

- (1) クラブディレクター
競技委員会が主催するクラブディレクター認定試験に合格すること
- (2) セクショナルディレクター
次の各号の条件を満たすこと
 - ① 会員／会友であること
 - ② クラブディレクター資格を有すること
 - ③ セクショナルディレクターの下で 4 セッション以上の公認競技会のディレクターを担当し、その実務能力の確認を受けること
- (3) ナショナルディレクター
次の各号の条件を満たすこと
 - ① 会員／会友であること
 - ② セクショナルディレクター資格を有すること
 - ③ ナショナルディレクターの下でナショナル競技会のディレクターを担当し、その実務能力の確認を受けること

（資格の取得）

第 5 条 競技委員会は以下の資格証を発行する。

- (1) クラブディレクター

競技委員会はクラブディレクター認定試験合格者に対して資格証を発行する。

(2) セクショナルディレクター

第4条の規定によりセクショナルディレクターの技能の認定を受けた者は、競技委員会に規定のセクショナルディレクターからの推薦書を提出する。競技委員会は審査の後、資格認定者に対して資格証を発行する。

(3) ナショナルディレクター

第4条の規定によりナショナルディレクターの技能の認定を受けた者は、競技委員会に規定のナショナルディレクターからの推薦書を提出する。競技委員会は審査の後、資格認定者に対して資格証を発行する。

(資格取得者)

第6条 公認ディレクターは、原則として資格に応じて、ランク別競技会の主任ディレクターを担当できる。

(1) クラブディレクター

ローカルゲームまでの競技会。但し、ウィークリークラス3までのゲーム運営にはディレクター資格を要さない。

(2) セクショナルディレクター

リジョナルゲームまでの競技会。

(3) ナショナルディレクター

ナショナルゲームまでの競技会。

2 地方開催の競技会については、ナショナルゲームであってもセクショナルディレクター（小規模な場合はクラブディレクター）が担当することが出来る。

(資格の期限)

第7条 公認ディレクターは、資格に応じて期限を設ける。

(1) クラブディレクター

期限を設けない。

(2) セクショナルディレクター

期限を設けない。

(3) ナショナルディレクター

期限を設けない。

(処分、資格の失効)

第8条 公認ディレクターに次の項目の何れかに該当する行為があったときには、以下を行うことができる。

- (1) 競技運営上、重大な過失があったとき、理事会は競技委員長の諮問をへて、ディレクター資格の取消、一時停止、または厳重注意の処分を与えることができる。
- (2) 連盟の名誉を傷つける行為または連盟の目的に反する行為があったとき、理事会はディレクター資格の取消、一時停止、または厳重注意の処分を与えることができる。
- (3) 会員、会友の資格を失ったとき、理事会はディレクター資格を取り消すことができる。

2016年6月改定,2017年4月体裁変更,

2022年1月改定（第8条）

2023年1月改定（ナショナルディレクタ試験の廃止）

付録 8：競技会運営規則

競技会規定の内、競技会に参加する会員にとって必要な事項を「JCBL HANDBOOK」に抜粋して掲載してあります。

規定類が改訂された場合には、J C B L 会報に事前に公示し、毎年 4 月末に配布される「JCBL HANDBOOK」を改訂します。

最新の競技会運営規則が必要な場合には、J C B L ホームページからダウンロード、或いは事務局宛に送付依頼して下さい。